

ЯЗЫК ГЕЙМЕРОВ

**На материале игр Shadow Fight – 2
и Run and Fire**

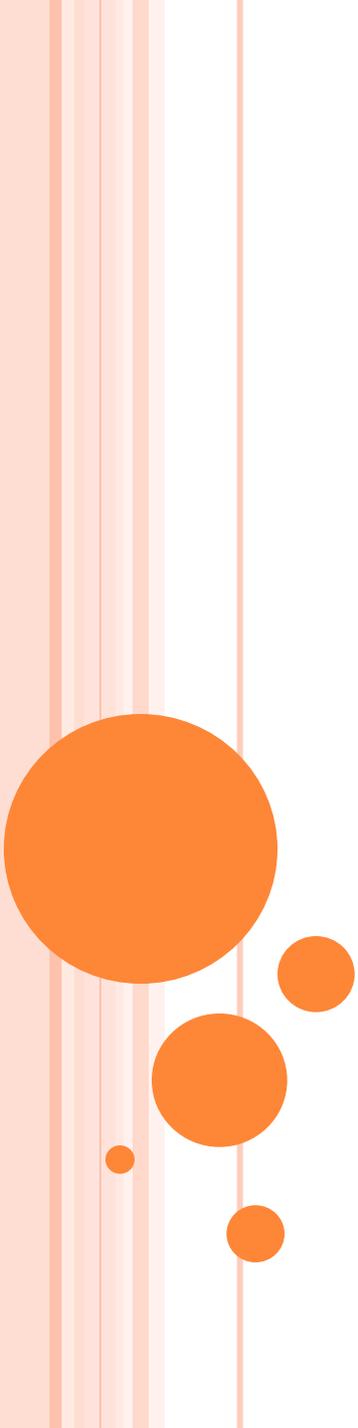
ОБЫЧНОЕ ОБЩЕНИЕ ГЕЙМЕРОВ ВЫГЛЯДИТ ПРИМЕРНО ТАК:

- ▣ – Лошары те, кто *донатил* игру. Она обновилась, и теперь 17-е задание *изи изичей!*
- ▣ – А вообще еще *рутани аппарат* и накидай кристаллов через *фридом*.
- ▣ – *Шмот* и *пухи качни* на полную и убивай... На выживании бабло поднимай.
- ▣ – Только игрок с *фридомом* может так жутко *донатить*.



ГЕЙМЕРЫ – ЭТО СООБЩЕСТВО ЛЮДЕЙ, ОБЪЕДИНЕННЫХ ОБЩИМ УВЛЕЧЕНИЕМ. ОНИ ЛЮБЯТ ИГРАТЬ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. ТРУДНО СКАЗАТЬ, СКОЛЬКО ИХ НАСЧИТЫВАЕТСЯ ПО ВСЕЙ ЗЕМЛЕ, НО У ОДНОЙ ТОЛЬКО ИГРЫ «БОЙ С ТЕНЬЮ – 2» ОФИЦИАЛЬНАЯ АУДИТОРИЯ СОСТАВЛЯЕТ 65 МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК.





В языке геймеров мы изучили две области:

- фольклор (анекдоты, шутки, стихи, поговорки);**
- жаргон (способы словообразования и фразеологизмы).**

Немного истории

- Первые компьютерные игры возникли еще в 50-х годах прошлого века в США. Это были крестики-нолики и пинг-понг.
- В 1960-е годы появились первые игровые автоматы.
- В 1970-х распространение стали получать домашние компьютеры.
- В 1980-х годах началась эпоха компьютерных игр, которая длится по сей день.

Что же представляют из себя игры, которые мы выбрали?



SHADOW FIGHT – 2

(«Бой с тенью – 2»)

- Очень популярный **файтинг** в азиатском стиле с элементами ролевой игры.
- **Файтинг** (от англ. Fighting – «бой, драка, поединок, борьба») – жанр компьютерных игр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей.
- Разработана игра отечественной компанией Nekki.



RUN AND FIRE (RAF) — МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОНЛАЙН-ШУТЕР
ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА.

ШУТЕР (ОТ АНГЛ. SHOOTER — «СТРЕЛЯЛКА»)

РАЗРАБОТЧИК — КОМПАНИЯ GALAXY GATE (ЮЖНАЯ КОРЕЯ)



МЫ СОБРАЛИ ОБРАЗЦЫ ГЕЙМЕРСКОГО ФОЛЬКЛОРА.

Анекдоты

- Эй, мужик!
- Есть сюрикен?
- Нет.
- Лови сюрикен (Shadow Fight – 2).

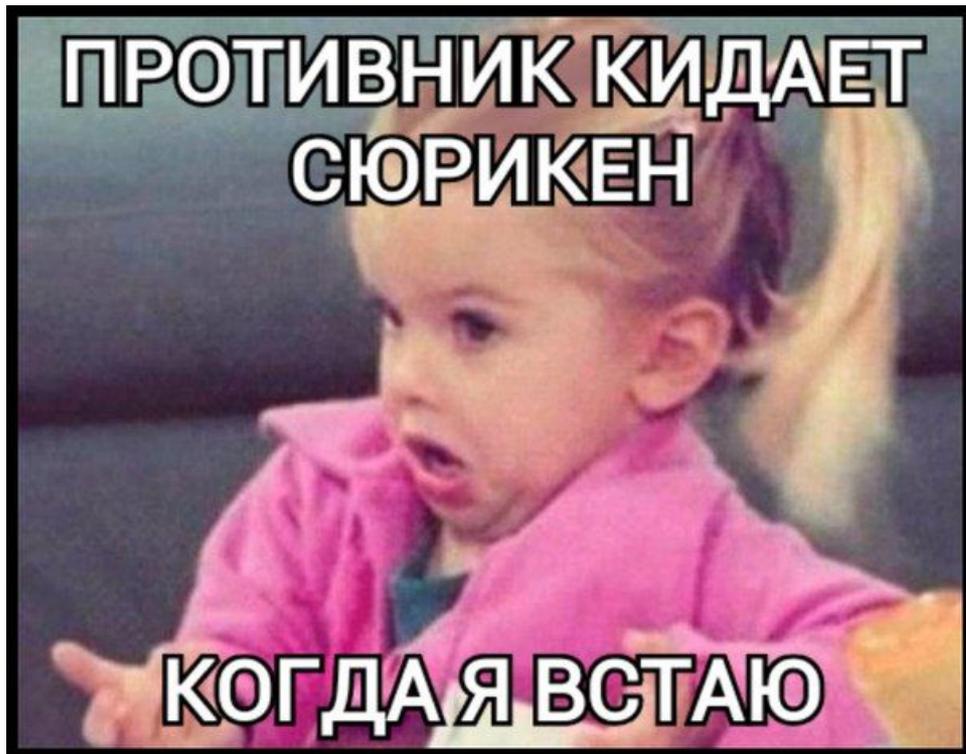
– Я за донатом, если я не вернусь, то мамка заметила, куда делась сдача, – сказал он пацанам в скайпе и пошел в магазин (Shadow Fight – 2).

Каждый сам выбирает, где поставить запятую: «Тащить нельзя сливать» (Run and Fire).

* Сравните: «Казнить нельзя помиловать».



**ЮМОР ГЕЙМЕРОВ ЧАЩЕ ВСЕГО ПРЕДСТАВЛЕН
В КАРТИНКАХ, ВОТ НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ (Shadow Fight – 2)**



RUN AND FIRE



* *Тащить раунд* — сражаться до конца раунда.



RUN AND FIRE



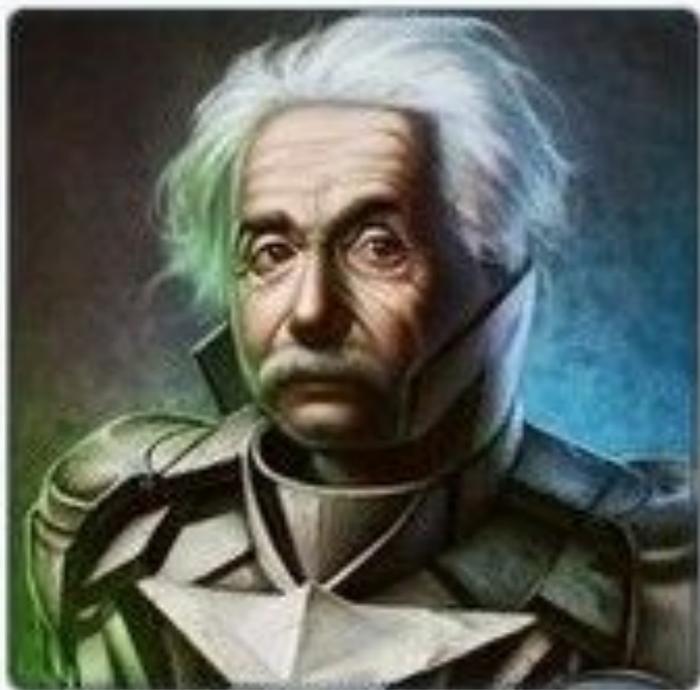
* ХП — жизненная сила, энергия в игре.



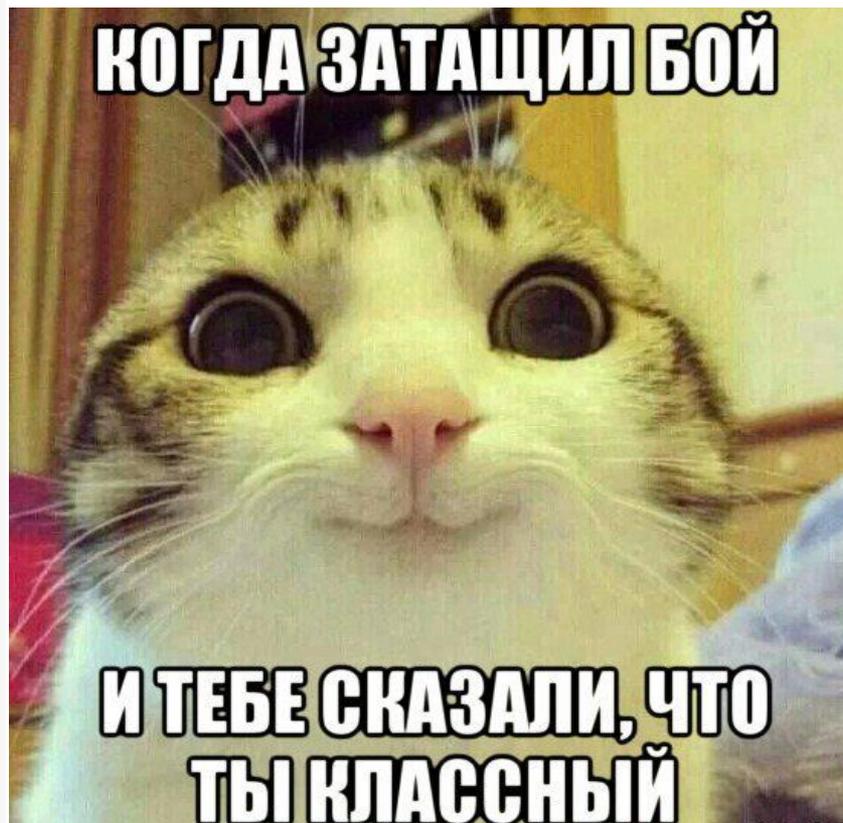
Новогодняя шутка (RUN AND FIRE)



ЮМОР И ТВОРЧЕСТВО



Слава Ефремов



* *Затащить бой* — победить.



КОПИЛКА ФОЛЬКЛОРА ПОПОЛНЯЕТСЯ ДАЖЕ СТИХАМИ, АВТОР — УЧАСТНИК ИГРЫ ПОД НИКОМ Н₂O.

*Сижу я в «РаФе» дни и ночи,
Скучаю лишь во время сна.
О боже мой, сижу хахочу,
Ведь друг мой нуб вчера сказал,
Что я его, видать, обидел,
Повесив хед ему с утра!
Сижу и думаю серьезно,
Ведь на носу экзамен мой,
Но будь ты проклят, «РаФ» родной!
Сижу теперь я, мелкий в каске,
Болтаю я со старшиной,
Но не боись, дружнице мой,
Ведь не расстанусь я с тобой!
Ты у меня всегда, повсюду,
Ведь любим мы с тобой одно —
Сидеть друг с другом дни и ночи
И провисать последние деньки
За «РаФом», нашим братом мощным,
Который никогда не сдаст...*



Немного юмора



ЖАРГОН

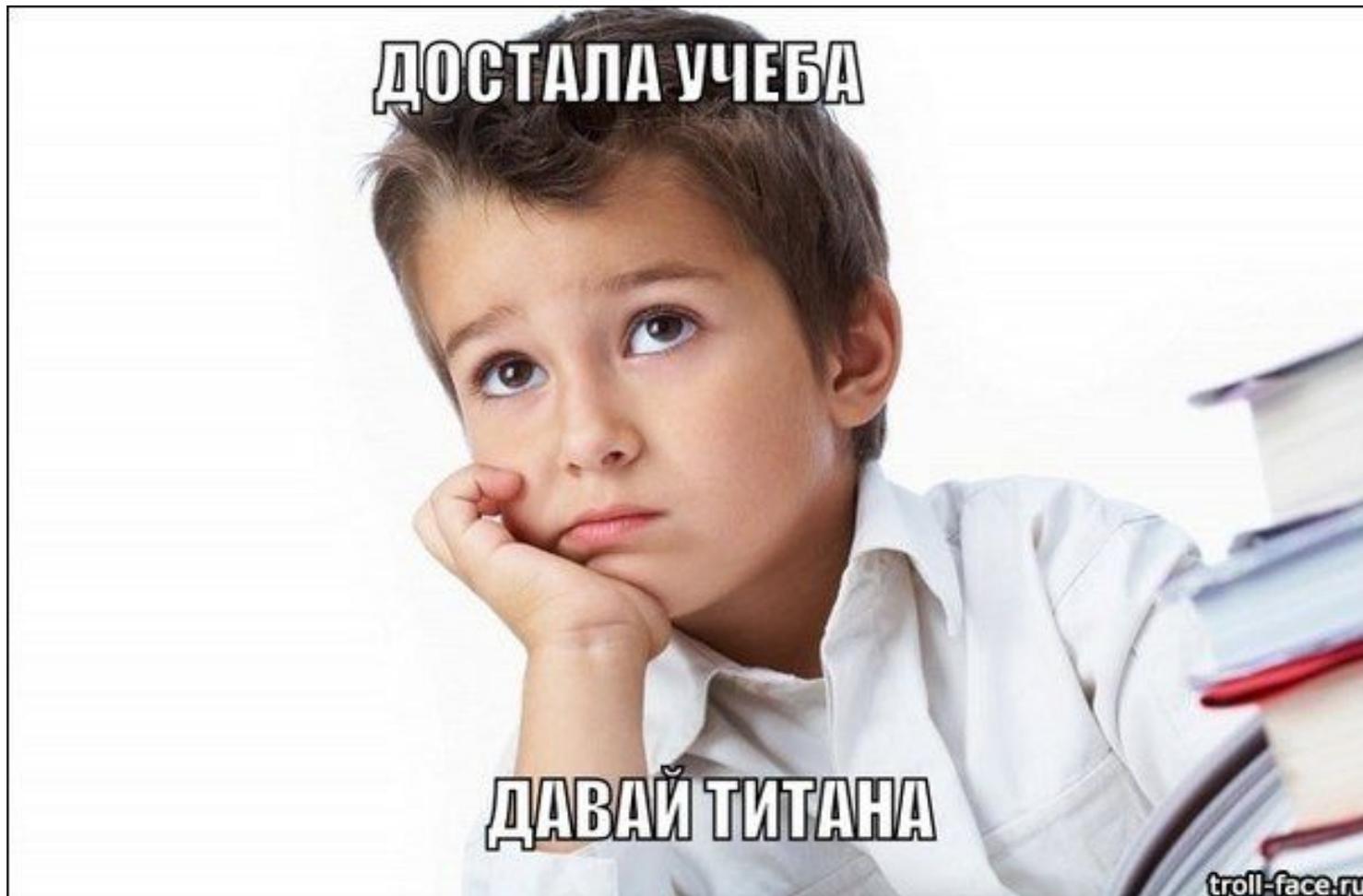
ГЕЙМЕРЫ ОЧЕНЬ ЧАСТО ИСПОЛЬЗУЮТ ЖАРГОН, ВОЗМОЖНО, ОНИ ХОТЯТ СКРЫТЬ ОТ ПОСТОРОННИХ СВОЁ ЗАНЯТИЕ. В ЯЗЫКЕ ГЕЙМЕРОВ СЛОВА ОБРАЗУЮТСЯ ТЕМИ ЖЕ СПОСОБАМИ, ЧТО И В ЛИТЕРАТУРНОМ ЯЗЫКЕ, НО ОСОБЕННО ОНИ ЛЮБЯТ СОКРАЩАТЬ.

Сокращения

- ▣ *Заблочить* – заблокировать.
- ▣ *Зачаренный* – зачарованный.
- ▣ *Сёга* – сёгун, персонаж игры.
- ▣ *Сюрик* – сюрикен.
- ▣ *Чарить* – зачаровывать.
- ▣ *Шмот* – одежда, облачение, экипировка, сокращенное от «шмотки».
- ▣ *Экипа* – экипировка.
- ▣ *Кв* – клановая война, соревнование, проводимое между кланами.
- ▣ *Основа* – основная группа игроков; основной аккаунт участника игры.
- ▣ *Фиксить* – фиксировать.
- ▣ *Зачаровалка, зачаровашка – зачаровка – зачарка – зачар.*



ШУТКА



АФФИКСАЦИЯ (ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СУФФИКСОВ И ПРИСТАВОК)

- **Бронька** – броня.
- **Взломка** – взламывание программы игры в собственных целях.
- **Жизька** – жизнь.
- **Оружка, оруженция** – оружие.
- **Затемнюха** – затмение, площадка для боя с затемнением.
- **Игруха** – игра.
- **Комбуха** (англ. combo, сокр. от combination – «комбинация») – совокупность быстрых действий игрока для получения максимума очков.
- **Пуха** – оружие, от слова «пушка».
- **Катка** – сам процесс игры, первоисточник – игра Dota-2, производное от слова «раскатать».
- **Квешечка** – клановая война, соревнование, проводимое между кланами.
- **Тренька** – тренировка.
- **Тупиша** – слабый игрок, тугодум.



Улыбнись

**НИЧЕГО СТРАШНОГО,
ЕСЛИ НЕ ВЫШЕЛ ТИТАН**



**ПРОСТО ИДИТЕ НА
КУХНЮ И ПОПЕЙТЕ ЧАЙ С
ПЕЧЕНЬКАМИ**



УНИВЕРБАЦИЯ (ОБРАЗОВАНИЕ СЛОВА ОТ СЛОВСОЧЕТАНИЯ)

- ▣ *Антиметалка* – противодействие метательному оружию.
- ▣ *Зачаровалка* – предмет, изменяющий боеспособность противника и свойства оружия под действием чар.
- ▣ *Исцелялка* – предмет, дающий возможность восстанавливать силы персонажа.
- ▣ *Крит* – критический удар, при таких ударах наносится намного больше урона, чем обычно.
- ▣ *Металка, металовка* – метательное оружие.
- ▣ *Снайпа, снайперка, снипа* – снайперская винтовка.



Лицо ТИТАНА, КОГДА ТЫ ПРОИГРАЛ



МЕТАФОРИЗАЦИЯ (ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛОВА НА ОСНОВЕ ЕГО ПЕРЕНОСНОГО ЗНАЧЕНИЯ)

- ▣ *Вагон* – слабый игрок, объединившийся с сильным для получения опыта.
- ▣ *Выносить* – убивать, побеждать.
- ▣ *Днище, дно* – плохой игрок (рак), ведущий себя вызывающе.
- ▣ *Крыса* – убийца, нападающий сзади или из укрытия.
- ▣ *Огонь туп* – очень сильный игрок.
- ▣ *Опрокинуть* – победить.
- ▣ *Рак* – плохой игрок.
- ▣ *Слить* – убить.
- ▣ *Снимать* – убивать.
- ▣ *Чушка* – крайне слабый игрок.



R·A·F

////// RUN AND FIRE ////



WWW.RAF.GAMEXP.RU



НАРОДНАЯ ЭТИМОЛОГИЯ – ИСКАЖЕНИЕ СЛОВА В ПОИСКЕ СОЗВУЧИЯ С РУССКИМ

- ▣ *Глюк, глючить* (англ. эквив. **glitch**) – временное нарушение в работе игры.
- ▣ *Гренка* (от англ. hand **grenade**) – граната.
- ▣ *Кряк* (от англ. **crack** – «ломать») – программа для запуска нелицензионных игр.
- ▣ *Рогалик* (от англ. **roguelike** – «плутовской») – жанр компьютерных игр, связанный с преодолением уровней и лабиринтов.



ТРАНСЛИТЕРАЦИЯ (БУКВЕННОЕ КОПИРОВАНИЕ)

С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

- ▣ *Ваншот* (от англ. **one shot** – «один выстрел») – убить кого-либо одним ударом или выстрелом.
- ▣ *Дефматч* (от англ. **deathmatch** – «смертельный бой») – режим игры, при котором игровой задачей является простое убийство противников.
- ▣ *Кик, кикнуть* (от англ. **kick** – «выкинуть») – выкинуть участника из игры.
- ▣ *Килл* (англ. **kill** – «убить») – убийство.
- ▣ *Клан* (англ. **clan**) – это группа людей, которые работают вместе или в качестве команды, чтобы конкурировать с другими кланами и участвовать в игровых событиях.
- ▣ *Скилл, скил, скиловый* (от англ. **skill** – «навык, мастерство, умение») – мастерство игрока.
- ▣ *Скин* (от англ. **skin** – «кожа») – внешний вид персонажа, облачение, экипировка.



ФРАЗЕОЛОГИЗМЫ (УСТОЙЧИВЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ)

- ▣ *Упал руль* – досталось руководство.
- ▣ *Дать минус* – убить.
- ▣ *Вытащить катку* – выиграть в сражении в одиночку.
- ▣ *Высокий крит* – сильный критический удар.
- ▣ *Изи катка* – легкая победа.
- ▣ *Снимать со снайпы* – убивать из снайперского оружия.
- ▣ *Тащить раунд* – играть в малом количестве или в одиночку.
- ▣ *Затащить игру* – выиграть.



**ЭТОТ ТЕКСТ СПЕЦИАЛЬНО НАПИСАН, ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ПРОСЛУШАВШИЙ
НАШ ДОКЛАД СУМЕЛ С ЛЕГКОСТЬЮ «ПЕРЕВЕСТИ» ЕГО НА РУССКИЙ
ЯЗЫК.**

Я захожу в RAF. Я увидел свою любимую *катку*. Она только закончилась. Я у друга попросил, чтобы он подарил мне *снину* ONS-2. Он мне ее подарил на одну неделю. Я надел *снину* и зашел в *катку*. За меня были *раки*. Я убил троих. Мой счет: 3 – убил, 0 – сдох. Я увидел врага. Он *снял со снайпы* всех моих игроков. Его никто не видел. Я подошел к нему в упор и ударил его с ножа.

Один из их команды *с крысы слил меня*. Я взял класс «Штурмовик». Я увидел его и написал ему: «Лови пулю в лоб, чмо». Он ничего не ответил.

За меня играл мой брат. Он создал новый аккаунт Холокоста. Он научил меня играть на *снине*. Мы выиграли со счетом 200 на 86.



Спасибо за внимание!

