

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

**Кваліфікаційна робота
магістра**

на тему **АНГЛОМОВНА ЛЕКСИКА ГЕЙМЕРСЬКИХ ДОДАТКІВ І ІЇ
ПЕРЕКЛАД УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ**

Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.0351-ап
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови
та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Переклад (англійський)
Іванчук Владислава Вадимівна

Керівник д.ф.н., доц. Шевченко О. І.
Рецензент к.ф.н., проф. Запольських С.П.

Запоріжжя – 2022

035 Філологія Переклад (англійський)

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ ЗАПОРІЗЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет іноземної філології іноземної філології
 Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови
 Освітній рівень магістр
 Спеціальність 035 Філологія
 Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – англійська
 Освітньо-професійна програма Переклад (англійський)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри _____

« ____ » _____ 20__ року

**З А В Д А Н Н Я Н А
КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
ІВАНЧУК ВЛАДИСЛАВИ ВАДИМІВНІ**

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проекту) «англомовна лексика
геймерських додатків і її переклад українською мовою»

Керівник кваліфікаційної роботи (проекту) Шевченко Олександр Іванович проф.
кафедри теорії і практики перекладу, д. філол. н.

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом ЗНУ від « ____ » _____ 20__ року № _____

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проекту)

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проекту)

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Шевченко О. І. д. філол. н.	<i>О.І.Шевченко</i> 24.05.2022	<i>О.І.Шевченко</i> 27.06.2022
Розділ 1	Шевченко О. І. д. філол. н.	<i>О.І.Шевченко</i> 29.06.2022	<i>О.І.Шевченко</i> 21.07.2022
Розділ 2	Шевченко О. І. д. філол. н.	<i>О.І.Шевченко</i> 02.08.2022	<i>О.І.Шевченко</i> 24.09.2022
Висновки	Шевченко О. І. д. філол. н.	<i>О.І.Шевченко</i> 14.09.2022	<i>О.І.Шевченко</i> 31.10.2022

6. Дата видачі завдання 24.05.2022**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх аналіз	травень 2022	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	травень 2022	виконано
3.	Написання вступу	червень 2022	виконано
4.	Написання теоретичного розділу	липень 2022	виконано
5.	Написання практичного розділу	вересень 2022	виконано
6.	Формулювання висновків	жовтень 2022	виконано
7.	Проходження нормоконтролю	грудень 2022	
8.	Одержання відгуку та рецензії	грудень 2022	
9.	Захист	грудень 2022	

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант

_____ (підпис)

_____ (ініціали та прізвище)

Керівник роботи

_____ (підпис)

_____ (ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

_____ (підпис)

_____ (ініціали та прізвище)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1. НАУКОВО ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДґРУНТЯ ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ГЕЙМЕРСЬКОЇ ТЕРМІНОСИСТЕМИ.....	11
1.1. Лінгвістична релевантність геймерських матеріалів.....	11
1.2. Стилiстично-маркована лексика в англomовнiй геймерськiй термiносистемi.....	13
1.3. Лексико-семантична характеристика англiйськoї гермерськoї термiносистеми.....	17
1.4. Понятiйна система жанрiв комп'ютерних iгор.....	24
РОЗДІЛ 2. ЛІНГВІСТИЧНІ ПАРАМЕТРИ І ЇХ ПЕРЕКЛАД АНГЛІЙСЬКОЇ КІБЕРСПОРТИВНОЇ ЛЕКСИКИ.....	33
2.1. Етимологічні особливості утворення кіберспортивної спеціальної лексики..	33
2.2. Неологізми у геймерській лексичі.....	44
2.3 Рівні та види локалізації, перекладознавча проблематика.....	47
2.4 Стратегії перекладацької культурної адаптації геймерської терміносистеми.....	50
ВИСНОВКИ.....	53
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	55
ДОДАТОК А Етимологічна класифікація жанрів комп'ютерних ігор.....	58
ДОДАТОК Б Порівняльна таблиця ігрових (лексично закріплених) назв 123 (ста двадцяти трьох) героїв відеогри DOTA 2 з їх поширеними назвами у звичайному ігровому просторі.....	72
ДОДАТОК В Порівняльна таблиця ігрових (лексично закріплених) назв 221 (двухсот двадцяти одного) предмета, у тому числі 42 (сорок два) додаткових, які на даний момент видалені, відеогри DOTA 2 з їх поширеними назвами у звичайному ігровому просторі.....	79
ДОДАТОК Г Порівняльна таблиця ігрових (лексично закріплених) назв 587 (п'ятисот восьмидесяти сьоми) унікальних здібностей героїв відеогри DOTA 2 з їх поширеними назвами у звичайному ігровому просторі.....	92

ДОДАТОК Д Декларація академічної доброчесності здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ	124
ДОДАТОК Е Назви героїв відповідно до їх зовнішнього вигляду у грі DOTA 2.....	125
ДОДАТОК Ж Назви предметів відповідно до їх зовнішнього вигляду у грі DOTA 2.....	139
ДОДАТОК З Назви унікальних здібностей героїв відповідно до їх зовнішнього вигляду у грі DOTA 2.....	141
ДОДАТОК И Цензура в Німеччині.....	173

РЕФЕРАТ

Дипломна робота - 52 стор., 32 джерела, 9 додатків.

Об'єктом дослідження є англомовні фразеологізми та вислови поширені у ігровій індустрії піджанрової групи відеоігор МОВА, включно у грі DOTA 2.

Метою дослідження є визначити етимологічні корені, що призвели до розвитку словника кіберспорту, процеси які впливали на створення неологізмів і схильність до запозичення іноземних термінів.

Отримані результати: У результаті поглиблення у цю тему, ми прийшли до висновку, що більша частина геймерської лексики не перекладається повністю українською мовою, а використовує деякий англомовний стандарт. Це зумовлено тим, що відеогеймінг як феномен походить від США, а отже більшість не лише жанрових та піджанрових назв, але й сама лексика яку використовують геймери під час гри, здебільшого є англіцизмами або калькою.

Англіцизм або англїзм, звертаючись до академічного тлумачного словнику української мови (1970—1980), це слово або зворот, запозичені з англійської мови.

Калька, за академічним тлумачним словником української мови (1970—1980), це слово або окремий вираз, утворене шляхом копіювання того самого способу, яким воно було створене в іншій мові, тобто буквальный переклад морфологічних елементів слова або виразу із збереженням його структури й порядку розташування складових частин.

Також був проаналізований лексико-синтаксичний або зрощинневий спосіб словотворення термінів кіберспортивної лексики - спосіб словотвору, при якому похідне слово утворюється за допомогою зрощення всіх слів словосполучення.

Ключові слова: *геймер, лексика, жанри, неологізми.*

SUMMARY

The object of the study is English-language phraseology and expressions common in the gaming industry of the sub-group of MOBA video games, including the game DOTA 2.

The purpose of the study is to determine the etymological roots that led to the development of the eSports dictionary, the processes that influenced the creation of neologisms and the tendency to borrow foreign terms.

Obtained results: As a result of delving into this topic, we came to the conclusion that most of the gaming vocabulary is not translated into Ukrainian, but uses some English standard. This is due to the fact that video gaming as a phenomenon originates from the USA, and therefore most of not only genre and subgenre names, but also the very vocabulary used by gamers during the game, are mostly anglicisms or tracing.

Anglicism or Englishism, referring to the Academic Explanatory Dictionary of the Ukrainian Language (1970—1980), is a word or phrase borrowed from the English language.

Tracing, according to the Academic Interpretive Dictionary of the Ukrainian Language (1970—1980), is a word or a separate expression formed by copying the same way in which it was created in another language, that is, a literal translation of the morphological elements of the word or expression while preserving its structure and arrangement component parts.

The lexical-syntactic or splicing method of word formation of cyber sports vocabulary terms was also analyzed - a word formation method in which a derived word is formed by splicing all the words of a word combination.

Key words: *gamer, vocabulary, genres, neologisms.*

ВСТУП

Глобальна субкультура нових медіа під назвою «культура відеоігор» була створена безпосередньо гравцями. Відеоігри мають великий вплив на культуру оскільки їхня популярність з часом лише тільки ще більше зростає. З розвитком інтернет-культури та поширенням популярності мобільних ігор культура відеоігор також просунулася вперед. Середній вік гравця у відеоігри становить 30 років, цифра, яка поступово зростає, оскільки люди, які були дітьми, коли вийшли перші аркадні, консольні та домашні комп'ютерні ігри, продовжують грати на сучасних пристроях. Згідно з численними опитуванням щороку, чоловіки і жінки приблизно однаково зацікавлені відеоіграми. Проте дослідження також показали, що жінки рідше називають себе геймерами, та розмовляють у онлайн-іграх через побоювання стигматизації, адже, на стереотипну думку соціального простору, жінці не може бути цікавим такі “дитячі” розваги, або вона не здатна добре грати, говорячи про онлайн-ігри, та бути корисною команді. Ця проблема поширена не лише серед соціуму який не цікавиться відеоіграми, а й деякими прошарками самих геймерів, здебільшо чоловіків.

З новою культурою також приходять і активно розвивається її особлива лексика. Непосвяченій людині буде дуже важко поглибитись і зрозуміти розмову професійних кіберспортсменів чи ентузіастів, які проводять у грі дуже багато часу. А вона вже активно впроваджується й у наш побут. Просто послухайте розмову двох підлітків-геймерів, більша частина їхньої лексики складається з ігрових термінів. Детальним дослідженням проблематики перекладу геймерської лексики з англійської мови займались Т. Р. Рафіков, Л.В. Жабіна, І. В. Кононова, К. В. Кленова, С. С. Львов.

Актуальність цього дослідження обумовлена тим, що популярність відеоігор стрімко зростає, у зв'язку з чим значно збільшилися масштаби ігрової аудиторії, на яку гендерна різноманітність у цілому не має особливого впливу, а лише за віковими категоріями. Також відеоігри надають більш широкі можливості симуляції спілкування, ніж багато інших типів віртуального дискурсу.

Культура відеоігор вже більше двадцяти років широко впливає на буденне життя людства. З'являються нові вирази й поняття, які поширюють уявлення сучасної людини. Молодь все частіше використовує геймерську лексику у звичайному житті: спілкуючись з родичами, друзями. Крім того, у січні 2021 року Національною комісією з державних стандартів мов України було скликано конференцію з регламентації та стандартів лексики для комп'ютерних ігор.

У нашій праці ми розглянули такі питання як способи перекладу та розшифровки ігрових виразів та слів, які існують способи інтерпретувати спеціальну лексику, як вона поділяється та особливості геймерської мови. Залишилося нерозглянутим питання впливу геймерської культури на сучасну мову.

Практичне значення дипломної роботи у тому, що її висновки та рекомендації можуть бути використані для поточних досліджень із локалізації відеоігор, для викладання курсів перекладознавства, а також для локалізації та перекладу комп'ютерних ігор.

Наукова новизна роботи полягає у аналізі геймерського сленгу та можливості його перекладу на українську мову.

Теоретична значущість роботи визначається у застосуванні перекладацького аналізу для дослідження сучасної кіберспортивної лексики.

Об'єктом дослідження є англomовні фразеологізми та вислови поширені у ігровій індустрії, піджанровій групі MOBA, включно у грі DOTA 2.

Предметом дослідження є доцільність перекладу геймерського сленгу українською мовою.

Метою дослідження є визначити етимологічні корені, що призвели до розвитку словника кіберспорту, процеси, які призвели до створення неологізмів і схильність до присвоєння іноземних термінів.

Для дослідження поставленої мети необхідно вирішити наступні **завдання**:

1. Доповнити визначення понять «неологізм», «сленг» та специфічну геймерську лексику.
2. Дослідити розвиток кіберспорту як явища.
3. Проаналізувати запозичення та неологізми в кіберспортивній лексиці, щоб визначити їх частоту використання.

Підходами до виконання вказаних завдань, а саме **методами дослідження** були аналіз, синтез, описовий і типологічний аналіз.

Матеріалом для дослідження стали 123 (сто двадцять три) назви героїв, 227 (двісті двадцять сім) назв предметів, у тому числі 42 (сорок два) додаткових, які на даний момент видалені, а також 587 (п'ятсот вісімдесят сім) назв унікальних здібностей героїв з офіційного внутрішньоігрового глосарія гри DOTA 2 в оригіналі.

Апробація: підготовлено тези для участі в "Різдвяних читаннях".

РОЗДІЛ 1. НАУКОВО ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДґРУНТЯ ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ГЕЙМЕРСЬКОЇ ТЕРМІНОСИСТЕМИ

1.1. Лінгвистична релевантність геймерських матеріалів

Станом на грудень 2021 року 4,9 мільярда людей були підключені до глобальної мережі інтернет, що зараз становить більше половини населення світу. Це одна з найважливіших подій початку XXI століття, і її слід розглядати як серйозну трансформацію у функціонуванні інформаційного простору. Оскільки у 2000 році лише 413 мільйонів комп'ютерів мали підключення до Інтернету, темпи зростання кількості користувачів щороку менш вражаючі. Таким чином, не є несподіваною теперішня залученість "Всесвітньої павутини" практично в кожен сектор і сферу людської діяльності та впливу на культуру.

Вивчення мови сьогодні складається з безлічі підгалузей. Кіберспорт є одним із сучасних, але недостатньо досліджених секторів комунікації. індивідуальні чи командні турніри з відеоігор, або, як їх називають у спільноті геймерів, «ігрові дисципліни» чи «кіберспорт» (від англійського cybersport — електронні види спорту). Шутери від першої особи, стратегії в реальному часі, авто- та авіасимулятори, футбольні симулятори, файтинги, МОБА (Multiplayer Online Battle Arena) та інші ігрові жанри згруповані в ігрові дисципліни [23].

У світі існує шар віртуальної культури, який можна назвати «геймерний». Цей термін походить від англійського терміна «gamer» або «gaming».

Зараз ми звернемося до словника. Як він пояснює, що таке "геймер".

1. Комп. жарг. той, хто любить грати та багато грає у комп'ютерні ігри; комп'ютерний гравець, аматор комп'ютерних ігор.

Мій син — такий **геймер**: днями та ночами за комп'ютером.

2. Комп. жарг. учасник турнірів з відеоігор; кіберспортсмен.

На змагання прибули **геймери** з усього світу.

Культура геймерів — відносно нове явище. Молодь почала активно спілкуватися в інтернеті з появою відеоігор, особливо онлайн-ігор. У них є шанс вести розмови «в дії», працюючи разом над виконанням завдань і долаючи віртуальних ворогів.

Сучасні словники вже прийняли нове визначення: «геймер — пристрасний фахівець у сфері комп'ютерних ігор». Геймери – це ті, хто грає у відеоігри на комп'ютерах у широкому сенсі. Однак, загалом, особи, які ідентифікують себе як такі, це лише ті, чиєю роботою чи хобі значною мірою є гра у відеоігри. Такий вид роботи зазнає впливу на мовленнєві особливості гравців, внаслідок чого розвивається власна підмова.

Термін «геймер» часто використовується для опису тих, хто любить грати у відеоігри, або тих, хто справді цим захоплюється. Геймери розширюють соціальні мережі, оскільки відеоігри стають більш товариськими завдяки функціоналу для кількох гравців і інтернету. Також явище, відоме як кіберспорт, набуло більшого визнання, відеоігри можуть бути як розвагою, так і змаганням.

Рольові онлайн-ігри зараз досить популярні, і в них бере участь багато людей, іноді з усього світу. Це корисне навчання англійської. Є шанс навчитися під час спілкування, навіть якщо рівень досить низький. Гравці розмовляють сленгом і «живою» мовою. Плавність підвищується, оскільки віртуальне середовище вимагає негайної реакції.

У більшості відеоігор використовується словниковий запас або стиль спілкування, який впізнають гравці. Мова, яка використовується в ігровому секторі, здебільшого стандартизована. Два найпоширеніші терміни — «нуб», яке пішло від слів «noob» та «newbie», які стосуються гравців із низьким рівнем кваліфікації та невеликим досвідом у грі відповідно. Альтернативним виразом є «lol» або «лол», що означає «голосно сміятися» («lough out loud») і також використовується в інших контекстах, крім ігор. Гравці також використовують певні слова та фрази до і після гри. Ініціали «GL HF» чи «ГЛ ХФ» є аббревіатурою, що означає «удачі та веселої гри», «good luck and have fun» в оригіналі. Гравці завершують гру, кажучи «GG» або «ГГ», що означає «хороша гра» «good game» своїм суперникам, незалежно від того, виграли вони чи програли. «AFK» — ще одна добре відома аббревіатура, яку розробила та використовує ігрова індустрія. Коли гравець не знаходиться за своєю клавіатурою або контролером, він використовуватиме цей вираз, що означає «далеко від клавіатури» - «away from keyboard».

1.2. Стилiстично-маркована лексика в англomовнiй геймерськiй термiносистемi

Має сенс ознайомитися з визначенням і категоризацією поняття спеціальна лексика, оскільки в процесі дослідження знадобиться використовувати конкретну унікальну мову.

Спеціальна лексика - це термінологія, яка стосується ідей або ідентифікує речі, які є винятковими для сфери діяльності та не часто використовуються [18, с.522]. Слід зазначити, що ця лексика також може бути вкоріненою в професійній чи розважальній сфері будь-якої людської діяльності на додаток до цього визначення зі «Словника-довідника лінгвістичної термінології». Наприклад, вона поширена у футбольній індустрії розваг. Крім того, до спеціальної лексики відносять слова чи словосполучення, що позначають наукові поняття і є стійкими, повторюваними компонентами системи спеціальних знань [5, с. 176].

Спеціальну лексику визначають наступні риси: 1) обмеження сфери, в якій вона використовується; 2) вторинне вживання термінів, що розвивається з їх початкового широкого вживання; 3) специфічний розвиток штучних знаків; і незвичне ставлення до лінгвістичних проблем, таких як полісемія та антонімія; 4) труднощі довільної зміни окремих частин без узгодження промислової традиції; 5) неможливість прямого перекладу на інші мови; 6) посилений денотативний зв'язок [20, с.42].

Т. Пристайко поділяє спеціальну лексику на 3 класи: терміни, професіоналізми і номенклатурні знаки [16, с.38].

1. Термін — це слово чи фраза, що вказує на конкретно визначену ідею в будь-якій дисципліні, включаючи науку, техніку, мистецтво, соціальне життя тощо. Термін є відносно особливим поняттям, оскільки він часто використовується як номінативна одиниця в науковому співтоваристві, тоді як слова іноді з'являються в звичайній мові [22, Том 10, с.88].

Основними ознаками, на які можна спиратися у процесі вибору термінів до складу тієї чи іншої лексики, на думку О. Сорокіної та Т. Скопюк, є:

1) спеціалізація вживання (кожен термін пов'язаний з певною галуззю знань); 2) номінативна функція; 3) визначеність (наявність наукового визначення); 4)

правильність вартості (яка визначається визначенням); 5) мінімізація незалежності від контексту (зміст фрази очевидний навіть за відсутності контексту); 6) нейтральність щодо стилю; 7) езотерика (точне значення терміна відомо лише фахівцям); 8) умовність (цілеспрямований погляд); 9) номінативний характер (як правило, іменник або словосполучення, що включає іменник); 10) повторюваність у мовленні (що важливо для словосполучень) [6, с. 85-86].

2. Професіоналізми — це неформальні ярлики для ідей, які, як правило, циркулюють у дискусіях серед осіб із певною професією, спеціальністю чи інтересами. однак вони не є точними назвами ідей і використовуються лише в певній галузі. «Stream» — це, наприклад, потік, але в контексті кіберспорту цей термін стосується трансляції відео в реальному часі.

3. Номенклатурні позначення — це традиційні назви або скорочення, що позначаються буквеними або цифровими знаками, які розроблені на основі термінів або професіоналізмів і слугують скороченим позначенням певного явища, наприклад: тір-2, бот-лайн, топ-лайн, сс, буткемп, 322 тощо.

Ще один феномен, який можна відчутти при розмові з представником кіберспортивного середовища – це аббревіатури.

У підручнику «Сучасна українська літературна мова» розрізняють три типи аббревіатур: складовий, змішаний та ініціальний і визначають ці три типи так:

«1. Складовий тип – це складноскорочені слова, утворені усіченням основ кількох слів.

2. Змішаний тип – це складноскорочені слова, утворені поєднанням усіченої початкової основи (одного чи двох) з цілим словом. У науковій літературі до іменників цього типу належать також слова, першою частиною яких виступають морфемами іншомовного походження авіа-, авто-, фото-, аеро-, гідро- і подібні, що приєднуються до цілого слова.

3. Ініціальний тип – це творення складноскорочених слів від початкових звуків чи букв. Тобто ініціальний тип автори поділяють на підтипи.

1) Звуковий підтип складають слова, утворені поєднанням початкових звуків слів (ноп – наукова організація праці; ІТА – інформаційне телеграфне агентство). особливість слів звукового типу та, що вони читаються як звичайне слово.

2) Буквений підтип складають слова, утворені від назв початкових букв слів (слово вимовляється за назвами букв), наприклад: МВС – Міністерство внутрішніх справ (ем-ве-ес); НПУ – Національний педагогічний університет (ен-пе-у).

3) Буквено-звуковий (змішаний) тип – це слова, утворені поєднанням звуків і букв: ДТСААФ – Добровільне Товариство Сприяння армії, авіації і Флоту (де-те-са-аф).

Ініціальний тип продуктивний у його перших двох різновидах (звуковий і буквений), змішаний використовується рідко» [19, с. 181].

Тобто, існує два змішані типи аббревіатур: «складноскорочені слова, утворені поєднанням усіченої початкової основи (одного чи двох) з цілим словом» (основний класифікаційний тип) і «слова, утворені поєднанням звуків і букв» (підтип ініціальних аббревіатур).

Тієї самої думки щодо класифікації аббревіатур дотримується і О. Мацько [13, с. 34]. О. Мацько доповнює змішаний тип аббревіатурами, які поєднують початкову частину слова з формою непрямого відмінка: завкафедри – завідувач кафедри.

Найпоширенішими в мові є лише два види аббревіатур: 1) аббревіатури, утворені з початкових літер та звуків, що входять до складу багаточленного найменування, наприклад: ООН (Організація Об'єднаних Націй), ВАК (Вища атестаційна комісія) тощо; 2) аббревіатури, утворені складанням частин слів, наприклад: райво, технагляд, автобаза тощо. Широко використовуються в мові спеціальні аббревіатури, поєднані з цифрами: АН-70, АН-124 тощо. Останні складають переважно технічну номенклатуру – назви серійних моделей різноманітних апаратів і приладів.

Наступним етапом дослідження є визначення та найправильніша класифікація терміна «сленг», оскільки саме це поняття відіграє провідну роль у термінології кіберспорту через широке визначення терміну. Ось кілька сленгових визначень.

Соціолект або соціальний діалект (англ. slang) — це мова, якою розмовляє певна соціальна група, соціальний прошарок або яка переважає всередині певної субкультури.

Суспільні діалекти відрізняються своєрідністю творення, вибору і вживання того чи іншого компонента лексичних і фразеологічних (іноді фонологічних, морфологічних і синтаксичних) мовних прийомів.

Кількість термінів у словнику таких професійних, соціальних, вікових чи ціннісно-світоглядних груп залежить від того, наскільки вони ізольовані від інших мовників. До цих слів належать такі: Найчастіше універсальні терміни з особливим значенням включають абзац (кінець), тачку (транспортний засіб), торбу (поганий кінець подій), сало та жига (запальничка).

Соціолекти здебільшого поширюються усно та неофіційно, з деякими випадками в художній літературі та публіцистиці; у міру поширення електронних ЗМІ вони почали активніше відображатися в літературі [17,9].

1.3. Лексико-семантична характеристика англійської геймерської терміносистеми

Зазвичай, коли відкривається новий різновид мови, вчені намагаються вписати його в поточну систему категоризації та позначити новим видом чи підтипом нелітературної мови. На противагу цьому варто відразу підкреслити, що кінцеве місце ігрової мови серед інших нестандартних різновидів не тільки важко визначити, але й не особливо потрібно. Ми спробуємо помістити цю мову в рамки, які перетинаються, але лише до певної точки, щоб її складність стала менш абстрактною та незрозумілою, а її зв'язок з іншими типами нестандартної мови, а також іншими формами колективного культурного досвіду, стали більш помітними.

При перегляді геймерського контенту (чати, прямий ефір чи форуми), людину, яка не знайома з комп'ютерними іграми, дратує незрозумілість мови. Якщо геймер процвітав у якійсь грі і згодом вирішив спробувати щось нове, зайшовши на тематичні форми, йому буде важко зорієнтуватися в потоці інформації. Для початку потрібно ретельно вивчити термінологію - внутрішньоігрову мову і лише потім можна розпочати гру. Таким чином, геймерська мова не є цілісною. Це важливо, оскільки вона складається з безлічі «діалектів», які існують на основі різних різноспрямованих комунікацій, пов'язаних із конкретними іграми.

Лексика, яка використовується в геймерському сленгу, має розмовне, непохитно знайоме забарвлення. У ньому, як і в професійних словниках програмістів, є ряд англізацій. Оскільки ігри базуються на найсучаснішій лексиці та сленгових термінах, які так часто вживають іноземці, вчені прийшли до висновку, що ігри розвивають пам'яті не гірше, ніж будь-які інші методи вивчення інших мов. Геймер вивчає нові терміни, оскільки вони стосуються дій персонажа, а також усвідомлює, що англійська мова є необхідною для спілкування. В результаті навчання стає цікавішим, а гра сприяє зростанню знання гравцем англійських слів. Завдяки великій кількості спеціалізованих фраз, таких як «rend», «skip», «goag», «blink», яких немає в шкільних підручниках, комп'ютерні ігри особливо корисні.

Найважливіше те, що мова використовується в контексті. Замість шаблонних слів, як у підручнику, учні з більшою ймовірністю пригадають значення терміна, якщо його оточують реальні розмови. Наприклад, людина, яка не є носієм мови, може вважати слово «blast» заплутаним і важким для розуміння. Але гравець, який одного разу зацікавився героєм Winter Wyvern, у грі DOTA 2, через свій дивовижний образ морозної віверни, точно знає що означає одна з її смертоносних здібностей Splinter Blast і як вона виглядає. Він знає визначення слова і може його згадати. Геймер, який бажає найкращого результату, також вибирає англійську в параметрах під час встановлення гри. Він швидко поповнює свій словниковий запас, переглядаючи англомовні відео, де герої розмовляють і вивчає нові слова.

Широко використовуються англіцизми, якими користуються геймери.

1. Rush (verb) — піти чи зробити щось дуже швидко;

Раш — швидкий рух, бігти;

Rush B! — **Раш B!** — Побігли на точку B.

2. Lucker (noun) — дуже щасливий гравець;

Лакер — гравець якому щастить;

He is such a **lucker!** — Він такий **лакер!** — Йому так щастить.

3. Mount (noun) — істоти, які використовуються як спосіб транспортування та зберігання речей;

Маунт — тварина для пересування;

This **mount** is very rare. — Цей **маунт** дуже рідкісний. - Ця тварина для пересування дуже рідкісна.

4. Noob (noun) — людина, яка не має досвіду;

Нуб — гравець початківець;

You have to be a **noob** to not understand this. — Потрібно бути нубом, щоб не розуміти це. — Я сумніваюся, що ти досить досвідчений щоб зрозуміти це.

5. Kite (verb/noun) — змушувати ворога переслідував, тримуючи його на відстані, де він не зможе атакувати; тактика, коли противник не може нанести шкоди;

Кайт — це така атака, коли ціль не може захистити себе;

Kite him! — **Кайти** його! - Видкидуйся атаками або здібностями свого героя, намагаючись не отримувати пошкоджень.

6. Leaver/To leave (noun/verb) — людина, що покинула гру; покинути гру до її закінчення;

Лівер/Лівнути — гравець, який виходить з гри до її закінчення;

He has **left**. — Він **лівнув**. — Він покинув гру до її закінчення.

7. Rage (verb/noun)— відчуття агресивного розчарування під час гри;

Рейдж — злість;

Stop **raging**! — Перестань **рейджити**! — Досить злитися і знижувати мораль оточуючих.

8. Skin (noun) — ігровий образ персонажа;

Скін - зовнішній вигляд персонажа;

I got this **skin** from the boss. — Цей **скін** я отримав з боса. - Цей ігровий образ я отримав з боса.

9. Set (noun) — комплект;

Сет — кастомізуючі предмети для персонажа, які можна одягати окремо один від одного;

I made this **set** of different parts. — Я зібрав собі **сет** із різних речей. — Я зібрав собі повний набір образу для свого персонажа з різних предметів інших комплектів.

10. Def - Defense (verb) — захищати;

Деф — захищати;

Def base! — **Деф** базу! — Захищайте нашу пріоритетну точку.

11. Heal (verb/noun) — лікування; призвести до того, що герой знову стане здоровим;

Хіл — лікування;

Give me **heal**! — Дай мені **хіл**! — Використай лікувальну здібність на мене.

12. Stun (noun, gaming term) — заклинання, яке глушить ціль, не даючи їй пересуватися та застосовувати будь-які здібності;

Стан — оглушення;

Stun him! — **Стань** його! - Використай оглушення на ціль.

13. Lamer (noun) — хтось, хто насправді не розуміє, що робить;

Ламер — дурень;

Do not listen to this **lamer**! — Не слухайте цього **ламера**! — Цей гравець не

розуміє, що він робить, не слухайте його поради для свого ж успіху.

14. Achievements (noun) — внутрішньоігрові досягнення, що видаються за виконання певних умов;

Ачівки - результат якихось зусиль;

It took me a year to knock out this **achievement**! — У мене пішов рік, щоб вибити цю **ачівку**! — Я витратив рік щоб отримати це внутрішньоігрове досягнення.

15. Buff (verb/noun) — посилювати когось своїми здібностями; здатність, яка посилює якісь параметри істоти;

Баф — накладати на союзника позитивний ефект;

Give me **buff**. — Дай **баф**. — Застосуй на мене здатність з позитивним ефектом, яка посилить мої характеристики.

16. Debuff (verb/noun) — послаблювати когось своїми здібностями; здатність, яка послаблює якісь параметри істоти;

Дебаф — накладати на противника негативний ефект;

Give him **debuff**. — Дай йому **дебаф**. Застосуй на нього здатність з негативним ефектом, яка послабить його характеристики.

17. Dispell (noun) — розсіювання ворожого заклинання, щоб воно не послаблювало союзників чи посилювало противників;

Діспел — заклинання, яке анігілює ворожі заклинання;

I used stun on him, but they threw **dispell** to him. — Я дав йому стан, але йому кинули **діспел**. — Я застосував на нього оглушення, але на нього застосували заклинання розсіювання.

18. Donat (verb/noun) — пожертвування;

Донат — купівля внутрішньоігрового контенту;

Donat will not increase your skill. — **Донат** не підвищить твій скіл. — Пожертвування на внутрішньоігровий контент не підвищить твій рівень майстерності.

19. DPS (Damage Per Second) (noun) — певна кількості шкоди, яку герой може завдати за секунду.

ДПС — кількість шкоди, яку герой завдав за секунду;

Check your **DPS**. — Подивися на свій **ДПС**. — Подивися на свою кількість шкоди на секунду.

20. Invisibility (noun) — невидимість;

Інвіз — заклинання чи здатність героя, яка робить його невидимим для ворожих персонажів;

I can't use **invisibility** right now. — Я не можу заюзати **інвіз** зараз. — Я не можу зараз застосувати здатність невидимості.

21. Loot Box (noun) — Скринька з випадковими нагородами.

Лутбокс — скринька з випадковою внутрішньоігровою нагородою, яка найчастіше купується за справжні гроші;

I opened ten **loot boxes**, but I never got the right set. — Я відкрив десять **лутбоксів**, але мені так і не випав потрібний сет. — Я відкрив десять скриньок з випадковою нагородою, але я так і не отримав потрібний комплект для персонажа.

22. PvP (Player Versus Player) (noun) — живий гравець бореться проти живого гравця;

ПВП — ігровий режим, в якому гравці грають один проти одного;

I don't like **PVP** games, I prefer singles. — Я не люблю **ПВП** гри, віддаю перевагу сінглам. — Я не люблю гри в режимі гравець проти гравця, віддаю перевагу іграм для одного гравця.

23. PvE (Player Versus Environment) (noun) — живий гравець бореться проти ігрового оточення;

ПВС — ігровий режим у якому гравець грає проти оточення та внутрішнього інтелекту самої гри;

I believe that it is much easier in **PvE**. — Я вважаю, що у **ПВС** набагато простіше. — Я вважаю, що набагато простіше у режимі гравець проти оточення.

24. PK (Player Killer) (noun) — вбивці гравців;

ПК (пекашник) — гравці, які вважають за краще вбивати інших гравців без особливої вигоди для себе;

So tired of these **PKs**, they break all the fun of the game. — Як набридли ці **пекашники**, ламають всі насолоди від гри. — Як набридли ці гравці, які вбивають інших гравців без вигоди, ламають всі насолоди від гри.

25. Respawn (verb/noun) — місце відродження;

Респаун (Респ) — безпечне місце у грі, в якому гравець з'являється після смерті;

Okay, I'll wait for you at the **respawn**. — Добре, я зачекаю на тебе на **респі**. — Добре, я зачекаю на тебе на безпечному місці, де можна відродитися.

26. Buyback (verb/noun) — викуп;

Байбек — механіка гри, яка дозволяє гравцям заплатити внутрішньоігрову валюту, щоб не чекати поки їх персонаж відродиться самостійно;

I don't have a **buyback**. — Я не маю **байбека**. — Я не маю можливості викупити свій час до відродження.

27. One shot (verb/noun/adjective) — один удар;

Ваншот — кількість шкоди, яка необхідна щоб вбити ціль за один удар (останній);

I won't go there, I'm a **one shot**. — Я туди не піду, я **ваншотний**. — Я туди не піду, бо в мене дуже мало здоров'я, і мене можна вбити одним ударом.

28. Spell (noun) — заклинання;

Спел — заклинання, яке герой може застосувати на себе, союзника чи ворога;

I don't have mana for **spell**! — У мене немає мани на **спел**! — У мене немає мани, щоб застосувати заклинання.

29. Skill (noun) — майстерність;

Скіл — рівень майстерності гравця у грі, на певній ролі чи персонажі;

I don't have the **skill** to keep track of all this. — Мені не вистачає **скіла** стежити за цим. — Мені не вистачає рівня майстерності, щоб стежити за всім цим.

30. Critical damage/Crit (noun) — критична шкода;

Кріт — величезна кількість шкоди, яку може завдати персонаж з невеликою часткою ймовірності;

He one shot me with one **crit**! — Він ваншотнув мене з одного **кріта**! — Він убив мене одним ударом критичної шкоди.

31. Use (verb) — використати;

Заюзати/юзати — використовувати предмет, заклинання, здатність героя;

Use a buff on me. — **Заюзай** на мене баф. — Використай на мене заклинання посилення.

32. Single (noun) — однокористувацький;

Сингл — тип ігор, в який гравець грає один проти всього оточення;

This is one of the most popular **singles**, but I didn't like it. — Це один із

найпопулярніших **синглів**, але мені він не сподобався. — Це одна із найпопулярніших однокористувальних ігор, але мені вона не сподобалась.

33. KOS (Kill On Sight) (noun/verb) — вбивати всіх, кого бачиш;

KOC — вбивати всіх підряд, без розбору, кого тільки зможеш.

No **KOS**. — **KOC** заборонено. - Вбивати всіх поспіль заборонено.

Жаргон геймерів має певні особливості. Він розділений на усний і «чатовий», або ті, які вони використовують під час спілкування з товаришами по команді та суперниками. Під час обговорення в чаті надають перевагу коротким словам.

1.4. Понятійна система жанрів комп'ютерних ігор

Жанри ігор розділені. Жанр – це історично сформований вид художнього твору, який поєднує в собі відмінні елементи форми і змісту певного виду твору, має порівняно стійку композиційну структуру, безперервно розвивається й удосконалюється [12, с.251]. Незважаючи на те, що це визначення стосується лише творів мистецтва, ми можемо віднести ігри до останньої категорії, оскільки вони також є продуктом людської уяви. У сфері відеоігор існує кілька різних жанрів, кожен із яких має власну назву та базується на добре відомих ідеях. Таким чином, було б прийнятним ідентифікувати закономірності та відповідності в етимології імен. Важливо пам'ятати, що існує багато різних жанрових категорій. RPG, MOBA, MMO, battle royale, action, arcade, action-adventure, adventure, idle gaming, role-playing, simulation, strategy є найпоширенішими жанрами ігор. Ці жанри далі розбиваються на більш спеціалізовані ігрові жанри, кожен з яких має унікальні якості.

Згідно зі світовим аналізом, основною закономірністю у створенні назв ігрових жанрів, яка притаманна кожному з них, є відповідність назви змісту гри. Крім того, із семантики назви гри можна зробити конкретні висновки про суть або зміст гри. (Додаток А)

Action (від англ. - дія) - суть екшн-ігор відображається в їх назві, що в перекладі з англійської означає «активність», і в цьому випадку гравець безпосередньо керує діями. Здебільшого це пов'язано з перешкодами, які необхідно подолати фізично. Цей жанр включав найдавніші відеоігри, зокрема Donkey Kong і Galaga.

Вони все ще залишаються найпопулярнішими жанрами відеоігор і сьогодні, оскільки часто в них досить просто почати грати.

Тепер розглянемо піджанри цієї категорії. Platform чи платформери (від англ. - платформа) - отримали свою назву через те, що головний герой гри часто бігає, стрибає або падає під час взаємодії з платформами в грі. Серія Super Mario Bros є найвідомішою з багатьох різних платформерів, і Donkey Kong був одним із найперших.

Shooters (від англ. shooting - стрілянина) - гравці можуть використовувати зброю в шутерах, як правило, з наміром знищити супротивників або інших гравців.

Стрілки розділені на основі точки зору гравця. Ракурс очима головного героя в шутерах від першої особи (FPS). Halo, Half-Life і Call of Duty є типовими прикладами. Дія відображається в шутерах від третьої особи, таких як Fortnite і Splatoon, щоб користувач міг побачити головного героя, як правило, трохи зверху та ззаду.

Як випливає з назви, стрілялки зверху вниз, такі як Raiden V: Director's Cut, Space Invaders і Galaga, дають нам повну перспективу зверху вниз.

Шутери «згори вниз» іноді використовують той самий підхід із встановленою кількістю «життів», коли з'являється напис «Гра закінчена», коли їх запас вичерпується, так само як і в шутерах від третьої особи зазвичай використовується шкала здоров'я, яка змінюється залежно від здоров'я гравця чи персонажа.

Fighting (від англ. - дратися) - уся дія в файтингових іграх, особливо Mortal Kombat і Street Fighter II, зосереджена на боях, які майже завжди приймають форму бойових мистецтв. Бойові ігри часто містять значну кількість ігрових персонажів, кожен із яких спеціалізується на різних спеціальних навичках або техніках бою. У більшості звичайних бойових ігор гравець повинен битися, піднімаючись на рівні та знищуючи дедалі сильніших ворогів.

Beat-em-up (від англ. - побий всіх) - ігри Beat-em-up, іноді відомі як brawlers, орієнтовані на бойові дії, але включають хвилі ворогів, а не одного супротивника. Double Dragon була однією з найперших ігор цього жанру; більш сучасні приклади включають серіал Batman Arkham і Castle Crashers.

Stealth action (від англ. - хитра, непомітна атака) - хитрість і точність необхідні, щоб оволодіти труднощами стелс-екшену. Стелс часто заохочується в стелс-іграх, тоді як насильство та інші дії, як-от у Dishonored, також можуть допомогти вам досягти мети. Серія Metal Gear дала початок цьому жанру.

Survival (від англ. - виживання) - за останні кілька років піджанр відеоігор про виживання суттєво зріс у популярності. Resident Evil, лінійна гра про виживання та жахи, була одним із її ранніх прикладів, хоча новіші ігри про

виживання, такі як Fortnite, зазвичай відбуваються у відкритому середовищі та надають гравцям засоби та ресурси для створення інструментів, зброї та укриття, щоб вижити, як можна довше.

Rhythm games (від англ. - ритмічна гра) - ігри з музичною тематикою, такі як Dance Dance Revolution і Guitar Hero, вимагають підбирати ритм пісні або мелодії, натискаючи відповідні кнопки на контролері в потрібний момент, щоб виграти очки. Ця категорія також називається музичними іграми.

Action-adventure (від англ. дія-пригода) - у пригодницьких екшн-іграх часто поєднуються дві ігрові механіки: компонент дії, який передбачає використання різноманітної зброї та обладнання, а також цілі або виклики, які ви повинні виконати та подолати під час гри.

Це простіше проілюструвати прикладом, оскільки це може здатися трохи незрозумілим. Лінку з «The Legend of Zelda» необхідно пройти через вісім підземель, щоб знайти відсутні компоненти Трисили Мудрості. Принцесу Зельду можна врятувати, відправившись у дев'яте й останнє підземелля, коли він знайде всі вісім частин і збере предмет. Лінк атакує і збирає речі за допомогою бумеранга.

Екшн-пригодницькі ігри, як-от The Legend of Zelda, мають більший акцент на дослідженні, розв'язуванні головоломок і здобуванні скарбів, а звичайні бої є допоміжною функцією.

Survival-horror (від англ. виживання-жах) - ігри жахів на виживання, такі як Resident Evil, часто використовують похмурі теми для створення похмурих і похмурих сцен. Ці відеоігри часто містять графічне насильство та кров і призначені лише для дорослої аудиторії. Ці ігри часто мають захоплюючий ігровий процес, який посилюється важливою ігровою механікою: використання обмежених ресурсів, таких як боеприпаси чи зброя.

Одна з найпопулярніших серій відеоігор, Resident Evil породила кілька сиквелів, фільмів, іграшок, романів і настільних ігор. Згідно з ігровим виданням Книги рекордів Гіннеса, версія першої гри Resident Evil для PlayStation отримала титул найгіршого діалогу в історії відеоігор.

Metroidvania - дві ігри, які дали початок цьому жанру, Metroid і Castlevania, дали йому назву. Metroidvanias можна порівняти з традиційними

пригодницькими іграми, але вони нелінійні і часто змушують гравця зупинити прогрес або повернутися назад, доки він не знайде певний об'єкт або унікальний інструмент. Битви з босами, ще одна основна частина піджанру *Metroidvania*, також можна розблокувати в грі, «оновивши» свого персонажа додатковими інструментами, навичками та посиленнями.

Adventure quests (від англ. - пригоди-квести, завдання, пошук) - для класифікації пригодницьких ігор часто використовується ігровий стиль, а не за сюжетом чи змістом. За своєю суттю ці ігри мало чим відрізнялися від своїх текстових предків, незважаючи на те, що творці мали багато можливостей включити сюжетні лінії в цей жанр завдяки технологічному прогресу.

Для просування по казці квести зазвичай передбачають взаємодію гравців з іншими персонажами та навколишнім середовищем для розгадування загадок. Квести рідко містять компоненти дії, за винятком спорадичних міні-ігор. Тому цей жанр менш популярний серед звичайних геймерів.

Пригода, відома як *Myst*, вважається найкращою за всі часи. Вона була випущена в 1993 році, який багато в чому вважається вершиною жанру, і згодом стала найпопулярнішою комп'ютерною грою всіх часів. Він також розпочав еру ігор на компакт-дисках.

Text-quest (від англ. - текстовий пошук) - «інтерактивні книги» — так називали найперші текстові пригоди. Як випливає з назви, ігровий процес заснований на тексті, що означає, що гравці вводять текстові команди, такі як «схопити лопату», «схопити меч» або «йти на північ» у відповідь на заздалегідь запрограмовані сюжетні лінії чи ситуації. При створенні текстових квестів програмісти витратили багато часу на розробку різних варіантів реагування на команди гравців.

Graphic questions (від англ. - графічний, візуальний пошук) чи *Point-and-Click* (від англ. - наведи та нажми) - самі ігри розвивалися в міру того, як комп'ютери напружувались і створювали одночасно текст і зображення за цим середовищем. Наприклад, прості зображення не супроводжували речення в початкових графічних квестах. Надалі, коли миша стала повноцінним ігровим контролером, ігри стали замінювати текстові команди на дії мишею, а гравці

почали використовувати взаємодії з об'єктами на екрані принципом «point-and-click».

Visual novel (від англ. - візуальна новела) - гравець повинен вибрати функцію або атрибут персонажа, який впливає на ігровий процес у більшості візуальних романів, які надзвичайно популярні, особливо в Японії. Ці ігри зазвичай містять численні кінцівки, які вибирає гравець у певні моменти сюжету. У багатьох графічних романах головною темою є симуляції побачень або судових процесів, наприклад: Ace Attorney для Nintendo DS.

Interactive game (від англ. - інтерактивна гра) - інтерактивні фільми тепер можливі завдяки технології лазерних дисків. Пригода часто подається з точки зору третьої особи, використовуються попередньо відзняті живі дії або анімовані сцени, і гравець контролює рішення в певні сюжетні моменти, наприклад, пересуваючи палицю вправо або натискаючи кнопку, щоб уникнути каменя, який йде на це.

Real-time 3D game (від англ. - 3D у реальному часі) - 3D у режимі реального часу, який іноді відрізняють від інтерактивного кіно, є вершиною пригодницького піджанру. Тут користувачі взаємодіють із середовищем 3D-ігор у режимі реального часу, а не переглядають раніше зняті послідовності. Цей жанр включає такі ігри як Shenmue і Heavy Rain.

RPG, Role Playing Game (від англ. - гра відіграшу ролі) - РПГ, відомі як рольові ігри, є, мабуть, другим за популярністю жанром. Через історичне коріння жанру в настільних іграх, як-от Dungeons & Dragons, і фентезійній літературі, він часто має середньовічні чи фантастичні сюжети. Однак фентезійні рольові ігри, такі як Mass Effect, Fallout і більшість ігор Final Fantasy, також залишили свій відбиток на традиційних рольових іграх і зробили свій особливий внесок.

Культурні відмінності також вплинули на жанр; наприклад, багато гравців класифікують RPG як WRPG (західні) або JRPG (японські). Рішення гравця, яке впливає на долю гри (оскільки багато рольових ігор мають кілька можливих результатів), є однією з найбільш впізнаваних характеристик жанру.

Розглянемо різні види рольових ігор.

Action-RPG - До складу рольових ігор входять екшени та пригодницькі жанри. Бойова система в режимі реального часу, яка часто залежить від

швидкості та реакції гравця, а не лише від високорівневих атрибутів його персонажа, таких як харизми і спритність, ось що робить екшен-RPG такою, якою вона є.

MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) (від англ. - Масова розрахована на багато користувачів рольова онлайн-гра) - з'явилися перші графічні версії текстових багатокористувацьких підземель (MUD), які були досить популярні наприкінці 1970-х років.

Сотні людей активно взаємодіють один з одним в одному середовищі, граючи в MMORPG, і вони часто виконують однакові або схожі завдання.

Roguelike чи сленговий “рогалик” - ще один жанр, назва якого походить від гри, яка послужила натхненням. Rogue була двовимірною відеогрою про очищення землі, випущеною в 1980 році. Її текстовий інтерфейс користувача та генерація рівнів були випадковими. Гравцям потрібно було пройти крізь бар'єри та битися з ворогами, щоб покращити характеристики своїх персонажів.

Окремо варто відзначити постійні механізми смерті, які створюють ці ігри заслужену репутацію одних із найзапекліших зразків жанру. Ці фундаментальні ідеї майже не змінилися протягом багатьох років, навіть завдяки кращим візуальним і ігровим дизайнам.

Tactical rpg (від англ. - тактичний рольвий відігриш) - геймплей тактичних рольових ігор більше схожий на ігровий процес настільних попередників і часто складається з покрокових дій на ізометричному або повністю тривимірному ігровому полі. Гравці повинні використовувати тактику, наближену до шахів, і свої обмежені ресурси (армія, зброя тощо), щоб подолати своїх ворогів.

Open-world rpg (від англ. - відкритий світ) - пісочниці, часто відомі як рольові ігри з відкритим світом, надають гравцям свободу досліджувати свій віртуальний світ у пошуках пригод. Завдяки величезній кількості людей і сценаріїв, необхідних для створення додаткових місій і додаткових історій, це одна з найбільш атмосферних і цікавих жанрів ігор. Це тому, що це дозволяє розробникам створювати повністю живі віртуальні світи.

First-person party-based rpg (від англ. - групова рпг від першого лиця) - Рольова гра, де гравець керує групою шукачів пригод, які повністю створюються на початку гри або збираються під час подорожі, є раніше популярним

піджанром, який тепер відмовився на користь екшн-RPG і тактичної ізометрії. Більшість дій відбувається в підземеллях, група подорожує разом, і бої часто є покроковими, хоча іноді вони можуть відбуватися в реальному часі.

Серія «*Might and Magic*» та класична «*Bard's Tale*» є двома найвідомішими прикладами цього жанру (не плутати з більш сучасною рольовою екшен-ігрою з такою ж назвою).

JRPG, Japanese role-playing game (від англ. - японська гра відіграшу ролі) - незважаючи на своє походження, японські рольові ігри відомі низкою характерних елементів ігрового процесу, зокрема унікальною бойовою системою (найчастіше покроковою та заснованою на меню дій), а також акцентом на історії та стосунках персонажів а не підвищення рівня, яке, порівняно із західними RPG, часто дає гравцеві набагато менше свободи.

Гравець має дуже мало контролю над характеристиками та зовнішнім виглядом самих персонажів, оскільки вони часто вже готові.

Gacha games - Механіка збору персонажів, які випадково з'являються гравцеві під час пхбуїл, є центром жанру RPG, відомого як gacha. Проекти в цьому жанрі часто намагаються переконати гравця витратити реальні гроші в грі, оскільки це збільшує ймовірність появи героїв, необхідних для успішного проходження.

Soulslike - серія ігор *Dark Souls* і *Demon's Souls*, що виникли перед ним, є родоначальниками піджанру soulslike. Це хардкорні рольові ігри, які мають загальний підхід до розробки ігор: складні битви, де навіть звичайні вороги можуть бути такими ж небезпечними, як і боси; контрольні точки, які зберігають прогрес і дозволяють гравцеві відродити свого персонажа після смерті; і можливість втрати накопиченого досвіду, якщо після оживлення гравець не зможе повернутися до місця поразки. Оскільки FromSoftware, винахідник піджанру, регулярно випускає нові ігри, інтерес до них постійно підвищується.

Simulator (від англ. - симулятор) - у представників жанру симуляторів є одна загальна риса – все вони створені для симуляції реальних або видуманих систем, ситуацій або подій.

Construction and management simulation (від англ. - симулятори будівництва та менеджменту) - *SimCity*, без сумніву, є грою у своїй категорії, у яку грають

найчастіше. У ньому гравець повинен створити місто та керувати ним, включаючи планування вулиць, розподіл просторів і оподаткування населення. Залежно від гри покриття може бути обмежене кафе, хмарочосом, парком розваг або цілою планетою.

Life simulator (від англ. - симулятор життя) - The Sims — найвідоміший симулятор життя та одна з найуспішніших відеоігор. Подібно до SimCity, який також був розроблений Віллом Райтом, гравець може маніпулювати деякими особливостями синтетичного життя. У цих симуляціях гравці можуть змінювати генетичний склад або оточення персонажа. У рідкісних випадках ви навіть можете вирішити, як персонаж відреагує на певні обставини.

Оскільки це, по суті, симулятори догляду за домашніми тваринами, віртуальні ігри з домашніми тваринами, такі як Nintendogs і Tamagotchis, також можна включити в цю назву. У результаті The Sims можна назвати соціальною симуляцією, і кожна з цих ігор симулює якусь частину життя.

Нарешті, деякі з більших ігор у цій категорії називають «симуляторами богів», оскільки вони дозволяють персонажам значно впливати один на одного та на оточення.

Vehicle simulators (від англ. - симулятор техніки) - важко визначити найпопулярніші ігри в цьому жанрі, тому що продажі симуляторів перегонів і польотів практично однакові (це в основному симулятори автомобілів різного ступеня реалістичності - гравці 1990-х років досі пам'ятають слово «симулятори авто» з ігрової преси). Досвід водіння гоночного автомобіля, літака, гелікоптера чи навіть трактора на фермі намагаються відтворити за допомогою симуляторів транспортних засобів. У цих іграх також є бойові дії (найчастіше в авіаційних і танкових симуляторах). Також включені симулятори поїздів і космосу.

Та багато-багато інших жанрів та піджанрів [2]. На підставі проведеного аналізу можна виділити наступні структурноетимологічні різновиди назв жанрів комп'ютерних ігор: Назви жанрів, що складаються з двох слів, де перше визначає семантичний зміст гри або основний вид дій гравця, а друге – підкреслює приналежність до категорії ігор, наприклад, platform games, stealth games, survival games. Назви жанрів, що складаються з двох слів, де одне зі слів виражає стиль подання сюжету гри, а інше – спосіб його побудови і управління, наприклад, text

quest, graphic adventures, Visual novels, Interactive game. Назви жанрів, що складаються з двох слів, де одне зі слів конкретизує сутність або значення іншого, наприклад: Survival horror, battle royal, Life Simulation, Vehicle simulation. Назви жанрів, що складаються з цілісної фрази або навіть речення, яке висловлює сутність гри, наприклад, Beat-‘em-up games. Назви жанрів, що являють собою аббревіатури від кількох (частіше трьохп’яти слів), наприклад, MOBA, TBS, RPG, MMORPG. Назви жанрів, що являють собою поєднання аббревіатури і слів, які підкреслюють сутність аббревіатурної назви, наприклад, Action RPG, Sandbox RPG. Назви жанрів, що являють собою складні аббревіатури, сутність яких подається не тільки за допомогою літер, але і цифр, наприклад, 3D game.

РОЗДІЛ 2. ЛІНГВІСТИЧНІ ПАРАМЕТРИ І ЇХ ПЕРЕКЛАД АНГЛІЙСЬКОЇ КІБЕРСПОРТИВНОЇ ЛЕКСИКИ

2.1. Етимологічні особливості утворення кіберспортивної спеціальної лексики

Відразу варто підкреслити, що унікальна термінологія, яка використовується в кіберспорті, в основному розмовна. Оскільки різні ігри не відповідають одній концепції та в мові немає еквівалентної, певні явища можуть мати зовсім іншу термінологію та визначення в одній грі порівняно з іншою. Представник іншої ігрової дисципліни зможе зрозуміти деяку широку термінологію, таку як АОЕ, support, hp, teamhouse тощо. Мова кіберспорту визначається аббревіатурами або назвами, які були б зрозумілі навіть початківцю. Хорошим прикладом є відеогра «DOTA 2», де швидкість мислення та спілкування є вирішальними факторами, які часто визначають результати цілих матчів або навіть турнірів. В результаті гравці з багатьох країн можуть зрозуміти назви позицій на картах або здібностей 123-ох героїв. і ці назви дуже часто відрізняються від офіційних імен розробників гри (тобто імен, які з'являються в самій грі). Порівняємо офіційні назви з неофіційними або тими, які були придумані спільнотою на основі їх структури, зовнішнього вигляду.

Практичний ресурсом буде ігрове меню з усіма героями гри.

Ми порівняли офіційні назви територій карти, ігрових позицій гравців, назв героїв та їх здібностей та їх неофіційні аналоги, які частіше використовуються гравцями як звичайних матчів так і на професійній сцені кіберспортсменів та коментаторів матчів гри DOTA 2. Роздивимось приклади офіційних назв із повною відповідністю тим, що застосовуються у кіберспортивній спільноті (табл. 1.1).

Таблиця 1.1

Приклади з повною відповідністю офіційних і неофіційних назв у грі «DOTA 2»

Лексикографічно закріплена	Розмовна
Middle (Позиція на карті)	Мід, мідл
Bot (Позиція на карті)	Бот
Top (Позиція на карті)	Топ
Roshan (Позиція на карті)	Рошан
Dota Plus (Додатковий контент)	Дота плюс
Ultimate (Здібність)	Ультимейт, ульта
Base (Позиція на карті)	База
Jungle (Позиція на карті)	Ліс
Carry (Позиція гравця)	Кєрі
Support (Позиція гравця)	Сапорт
Abaddon (Герой)	Абадон
Alchemist (Герой)	Алхімік
Arc Warden (Герой)	Арк Варден/Арк
Ахе (Герой)	Акс
Bane (Герой)	Бейн
Batrider (Герой)	Батрайдер
Beastmaster (Герой)	Бістмастер

Bloodseeker (Герой)	Бладсікер
Chen (Герой)	Чен
Clinkz (Герой)	Клінкз
Clockwerk (Герой)	Клокверк
Brewmaster (Герой)	Брюмастер
Broodmother (Герой)	Бруда/Брудмазер
Dark Seer (Герой)	Дарксір
Dawnbreaker (Герой)	Даунбрейкер
Dazzle (Герой)	Дазл
Doom (Герой/Здібність героя)	Дум
Enigma (Герой)	Енігма
Faceless Void (Герой)	Безликий
Huskar (Герой)	Хускар
Invoker (Герой)	Інвокер
Io (Герой)	Іо
Jakiro (Герой)	Джакіро
Kunkka (Герой)	Кунка
Leshrac (Герой)	Лешрак
Lich (Герой)	Ліч
Lina (Герой)	Ліна

Саме такі назви позицій, героїв, територій можна почути і в реальній грі, і побачити назви у самій грі, тобто там, де ця назва закладена власне грою. Ці

назви досить чітко окреслюють свій зміст, і суспільство геймерів не підбрало нічого кращого, ніж залишити офіційні варіанти.

Роздивимось приклади офіційних назв із частковою відповідністю тим, що застосовуються у кіберспортивній спільноті (табл. 1.2).

Таблиця 1.2

Приклади із частковою відповідністю офіційних і неофіційних назву гри «DOTA 2»

Лексикографічно закріплена	Розмовна
Bounty Hunter (Герой)	БХ
Death Prophet (Герой)	Профетка
Elder Titan (Герой)	Елдер/Титан
Ember Spirit (Герой)	Ембер
Enchantress (Герой)	Енча
Grimstroke (Герой)	Грим
Gyrocopter (Герой)	Гіро
Centaur Warrunner (Герой)	Кентавр
Chaos Knight (Герой)	ЦК
Crystal Maiden (Герой)	Кристалка, Мейден, ЦМ
Disruptor (Герой)	Діз
Dragon Knight (Герой)	ДК
Drow Ranger (Герой)	Дровка
Earth Spirit (Герой)	Йорж
Earthshaker (Герой)	Шейкер

Black Hole (Здібність героя)	БХ
Juggernaut (Герой)	Джагер
Chronosphere (Здібність героя)	Хрона
Forge Spirit (Здібність героя)	Форжи
Chaos Meteor (Здібність героя)	Метеор
Ghostship (Здібність героя)	Корабель
Ogre Magi (Герой)	Огр
Outworld Destroyer (Герой)	ОД
Phantom Assassin (Герой)	Фантомка
Phantom Lancer (Герой)	Лансер
Storm Spirit (Герой)	Шторм
Vengeful Spirit (Герой)	Венга
Windranger (Герой)	ВР
Winter Wyvern (Герой)	Віверна
Legion Commander (Герой)	Легіонка

У цій таблиці можна побачити, що більшість слів сформовано від першого чи другого слова оригіналу чи є аббревіатурою обох великих букв героїв чи здібностей.

Іншу картину демонструють приклади офіційних назв із відсутністю відповідності тим, що застосовуються у кіберспортивній спільноті (табл. 1.3)

Таблиця 1.3

Приклади із відсутністю відповідності офіційних і неофіційних назву гри «DOTA 2»

Лексикографічно закріплена	Розмовна
Ancient Apparition (Герой)	Апарат
Io (Герой)	Висп/шар
Jakiro (Герой)	ТХД
Lifestealer (Герой)	Гуля
Supernova (Здібність героя)	Яйце, сонце
Sun ray (Здібність героя)	Промінь
Fire spirits (Здібність героя)	Птиці
Snapfire (Герой)	Бабка
Hoodwink (Герой)	Білка
Keeper of the Light (Герой)	Котел, дід
Illuminate (Здібність героя)	Задувка
Dark Willow (Герой)	Фея
Queen of Pain (Герой)	Акаша
Slardar (Герой)	Оселедець
Slark (Герой)	Сларк

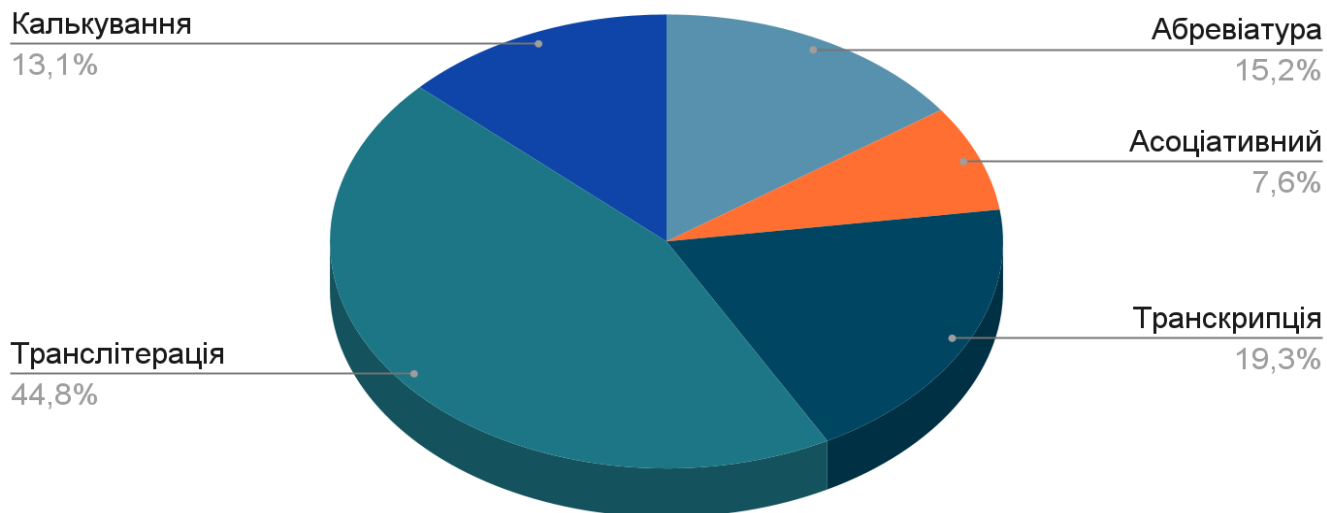
Pangolier (Герой)	Кіт
Bristleback (Герой)	Їжак
Shallow grave (Здібність героя)	Хрест
Demonic conversion (Здібність героя)	Ейдолони
Sharpshooter (Здібність героя)	Стріла
Chain frost (Здібність героя)	Чайник

Тут можна помітити повну різницю в назвах. Це зумовлено складності повної назви або візуальної складової героя або його здібності. Наприклад здібність Fire Spirits у грі має візуалізацію маленьких птахів навколо героя. (Мал. 3.13)

Порівняймо офіційні назви героїв, предметів та здібностей гри DOTA2 з культурно закріпленими найменуваннями серед геймерської спільноти. Тобто таку лексику можна почути не лише в грі чи у прямих включеннях, але й побачити у офіційних гермерських новинах та інтернет порталах. (Додаток Б, Додаток В, Додаток Г)

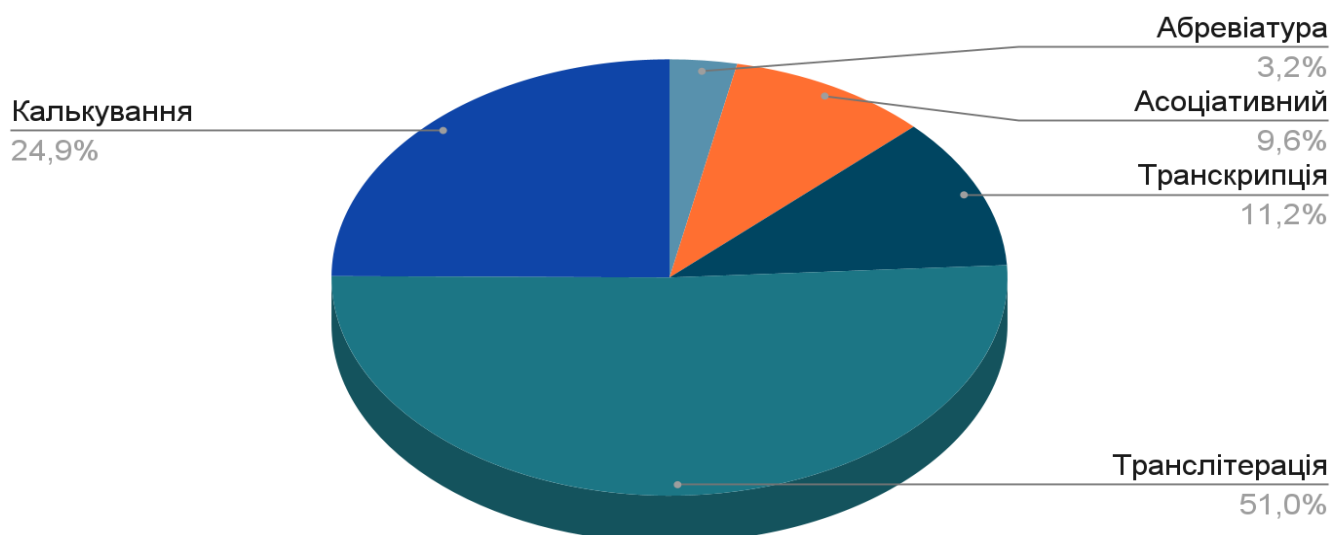
Діаграма 1.1

Типи перекладу імен героїв DOTA 2



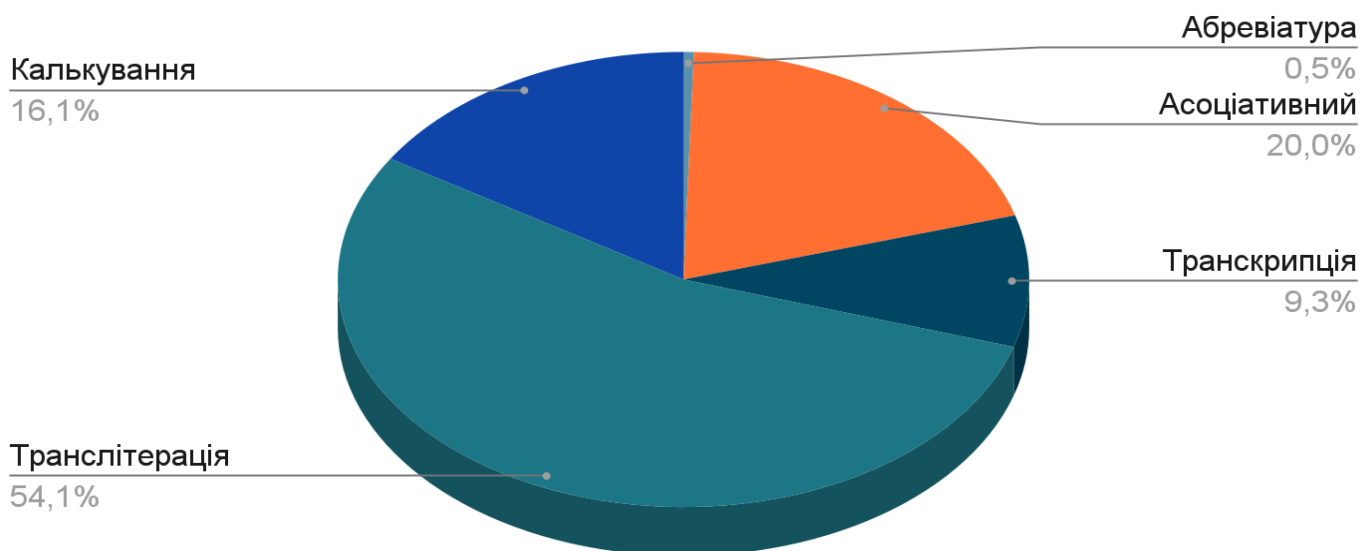
Діаграма 1.2

Типи перекладу назв предметів DOTA 2



Діаграма 1.3

Типи перекладу назв здібностей героїв DOTA 2



На основі отриманих даних, можна зробити висновок, що найпоширенішим варіантом типу перекладу є транслітерація з мови оригіналу - англійської. Варто зазначити, що тип перекладу калькування також займає переважну частину. Це зумовлено тим, що інколи буквальний переклад є найбільш лаконічним та швидким для надання інформації.

Феноменом є асоціативний переклад - це такий переклад, який не претендує на правильність перекладу, а лише на надання образної інформації. Наприклад ім'я героя Snapfire. Під час гри немає часу повністю вимовляти її ім'я і гравці зовуть її просто "бабка", так як герой виглядає як літня жінка. Це зумовлено тим, що геймери надають перевагу використовувати слова, які б описували ситуацію, предмет, героя тощо, а ніж перекладали достовірно, якщо цей переклад займає дорогоцінний час.

Це нормально, що існують регіональні варіації цих назв на основі мови місцевого населення, як і в будь-якому мовному регіоні. Наприклад, в Іспанії використовують свої найменування та терміни. Є назви португальською, як в Бразилії. Однак вище згадувалося про специфічний міжнародний «стандарт», який можна почути не лише від професійних гравців, експертів, аналітиків та ведучих, а й від звичайних гравців [11, 8].

Ролі персонажів в ігровому світі розподіляються по-різному: Carry, Nuker, Initiator, Disabler, Durable, Support, Escape, Pusher, Jungler [15]. Згідно з електронною базою даних, присвяченій різним комп'ютерним іграм [7], є п'ять позицій, які базуються на значенні, і з них виводиться їх гра та завдання, які вони повинні виконувати. Гравець на першому місці – кері – це той, хто отримує найбільше золота; часто про нього піклуються до певного моменту гри. Гравець на п'ятому місці, навпаки, практично ніколи не потребує золота, щоб повністю реалізувати потенціал своєї ролі, і героя зокрема. Гравці також називають ці обов'язки іншими іменами, і ви можете побачити їх в офіційних трансляціях важливих змагань, коли вони показуються на інфографіці або озвучуються. Крім того, їх часто називають за тією самою системою важливості фарму: Hard Carry або кері посів перше місце, за ним Midlaner або мідер на другому і Offlaner чи офлейнер/хардовик на третьому. Semi-support чи часткова підтримка з фармом в позиції 4; Hard support, повна підтримка в позиції 5.

Крім того, гравці мають тенденцію зловживати аббревіатурами у спілкуванні один з одним. Це скорочує процес і надає декільком буквам набагато більше значення. Наприклад, оригінальний вислів «Good game. Well played.» який визнає суперника та оголошує про завершення гри, часто скорочується в письмовій формі. У результаті це поступово перетворилося на ініціал: "gg wr", і врешті залишилося лише дві літери: "gg". Важливо зазначити, що в офіційних англомовних студіях для трансляцій турнірів повна нескорочена версія терміну використовується частіше в реальній розмові. Святковий вираз, який час від часу використовують гравці щоб продемонструвати вдячність супернику можна проаналізувати за допомогою тієї ж техніки. Це означає те саме, що сказати: «Good luck and have fun». Як і попередній, цей також сприйнятливий до написання скорочень: "gl hf" і "gl".

Також типовою практикою в ігровому спілкуванні є скорочення імен героїв і здібностей. Найчастіше їх ідентифікують за такими аббревіатурами: Phantom Lancer - PL, Anti-Mage - AM, Phantom Assassin - PA, Black Hole - BH, тощо.

Як наслідок, зрозуміло, що лексичні одиниці як в офіційній, так і, більшою мірою, в неавторизованій мові кіберспорту створюються за

допомогою стислості або відповідно до властивості стислості, властивої термінам, як їх основного керівного принципу.

2.2. Неологізми у геймерській лексиці

Життя у сучасному світі рухається стрімко, а новітні технології змінюють його настільки швидко, що людина не завжди встигає за трендами. Але попри це люди однаково хочуть спробувати щось нове, нові емоції та відчуття. Наприклад, пригоди у фантастичних світах. Відчути себе головним героєм від якого залежить все. Це також чудова нагода поспілкуватися з новими потенційними товаришами, дізнатися щось нове та обговорити спільні інтереси.

Для частини населення світу гра замінила кілька аспектів повсякденного життя, не пов'язаних з іграми, для іншої навпаки дуже доповнює. Так званий дискурс комп'ютерних ігор досліджують психологи, соціологи, маркетингологи, вчителі, лікарі та фахівці з інших галузей знань, які так чи інакше пов'язані з виробництвом, споживанням і функціонуванням комп'ютерних ігор у нашому світі.

Для нових явищ у мові немає аналогів, тому для їх опису створюються неологізми. Важливо зазначити, що кіберспортивні та інтернет-неологізми мають багато подібності. Переважна більшість неологізмів у лексиконі гравців, які розмовляють українською, є власними запозиченнями з англійської мови, часто її американського варіанту, внаслідок глобалізації цифрового простору. Профіль, луз, баг і т. д. є кількома прикладами [1].

Англійська геймерська мова все ще створює неологізми шляхом конверсії, незважаючи на великий словниковий запас. Наприклад, 2.0 - модна приставка, її використовують у тих випадках, коли хочуть піднести щось (продукт, явище, тренд) як нове. Походження приставки 2.0 перегукується з терміном Web 2.0, який з'явився в 2004 році і яким прийнято позначати сайти, що наповнюються самими користувачами (блоги, Youtube, Wikipedia і подібні до них). Немає чіткої думки про те, які ігри вважати 2.0, а які – ні, кожен розуміє це в міру своєї зіпсованості.

Relic в Warhammer 40000: Dawn of War 2 відмовилася від масштабних битв на користь спецоперацій силами невеликих підрозділів і на цьому позначила гру як RTS 2.0. Bioshock заслугувала титул "шутер 2.0" на ще більш сумнівних підставах - за "широкі можливості" (хоча майже ті самі можливості були в SystemShock 2 зразка 1999 року).

3.0 – те саме, що й 2.0, але на ще більш високому рівні. "Трійку" ввів в обіг Філ Харрісон (один з колишніх директорів Sony) у складі терміна Games 3.0. Цим словом Філ позначив ігри типу LittleBigPlanet, тобто ігри, зав'язані на контент користувача і ком'юніті. На відміну від комп'ютерних ігор, де саморобний контент у порядку речей, на консолях він був на той момент на диво, а раз це дивина, треба брикетувати її в гарний термін і подавати як щось зовсім нове.

Biobreak (біопауза) – вимушена перерва у грі, необхідна для відвідування туалету.

322 - цей термін означає, що гравець відверто піддається. Термін з'явився, коли один відомий кіберспортсмен надто очевидно піддавався в офіційному матчі, що помітили гравці та коментатори. Пізніше з'ясувалося, що цей гравець поставив \$100 на бутмейкерському сайті проти своєї команди з коефіцієнтом 3.220. Історія переросла у скандал але нове трендове слово з'явилося.

Sinegame – гра із сильним, драматичним сюжетом та атмосферою масштабного фільму. Термін введений в обіг (але не придуманий) фінами з RelicGames. Як приклад можна взяти ігри Heavy Rain, The Walking Dead.

Defictionalization (дефікшеналізація) – перетворення вигаданого та існуючого лише у книзі, кіно чи грі об'єкта на реальний. Явище дефікшенізації вигадали далеко за межами ігрового світу, але ігри успішно взяли його на озброєння. Типові приклади - випуск автоматів (несправжніх, звичайно, а іграшкових) Lancer, якими були озброєні герої Gears of War, та напоїв, що імітують магичні зілля з Final Fantasy XII.

Demake (дімейк) – ремейк нового або щодо нового проекту, зроблений не з метою осучаснити, а навпаки, з метою зістарити гру. У більшості випадків це означає відмову від 3D на користь 2D.

Exergaming (адекватного перекладу немає, від слів exercise (вправа) і gaming) - ігри, які мають на увазі певне фізичне навантаження. Це більшість ігор для Nintendo Wii, Xbox Kinect та Playstation Move.

Flagshipped (від слів flagship (флагман) і to ship (відвантажувати, постачати; наприклад, відвантажувати партію ігор у магазин) - це слово можна дуже умовно перекласти як "наобіцяти з трьох коробів", але такий переклад

буде неточним, контекст втрачається. З'явився термін після того, як Flagship, пообіцявши в Hellgate: London мало не манну небесну, випустила гру в сирому, незакінченому вигляді, та закономірно провалилася.

Heroinware (від слів heroin (героїн) і software (софт) - гра, що викликає високий рівень звикання, як правило, це MMORPG. Дуже гарним прикладом буде власне гра DOTA 2.

Girlfriend button - кнопка паузи, що натискається при появі в небезпечній близькості дівчини геймера.

Mouse potato (адекватного перекладу поки що немає) - людина, яка більшу частину доби проводить за комп'ютером.

Playable summer blockbuster - гра у форматі "літній блокбастер", родом з кінематографа, так називають фільми переважно літнього періоду, не обтяжені, як правило, сенсом, але дуже видовищні, з великим бюджетом. У деяких випадках літнім блокбастером може називатись гра навіть зимового періоду: головне тут не дата виходу, а формат. Серія Call of Duty: Modern Warfare, наприклад, - це щонайменше літні блокбастери. Хоч і виходили восени.

Shero (від слів she (вона) і hero (герой) – жіночий персонаж із категорії "бій-баба": здатна і за себе постояти, та інших захистити.

Trash & Cash – сумнівна з погляду моралі практика робити ігри низької якості у розрахунок на швидкий заробіток [3].

2.3 Рівні та види локалізації, перекладознавча проблематика

За словами Берта Есселінка, переклад — це «процес перетворення письмового чи усного тексту однієї мови на іншу», тоді як локалізація «передбачає мовну та культурну трансформацію продукту, спрямованого на аудиторію певної місцевості (країни, регіону тощо), де цей продукт буде використовуватися і продаватися» [29].

За Бернал-Меріно, «локалізація» в контексті комерційного перекладу стосується процесу адаптації продукту до мовних, культурних, технологічних і правових вимог цільової мови та нації [25].

Розрізняють три рівні локалізації:

1. Мінімальний - підтримуються лише мова та національний стандарт;
2. Повідомлення інтерфейсу перекладаються на цільову мову;
3. Культура одержувача ретельно береться до уваги [14].

Що саме має бути перекладено, це спільна проблема для розробників, які хочуть поширювати гру за кордоном. Тому спочатку потрібно вибрати рівень локалізації або те, що може бути локалізовано. Часто виділяють такі типи локалізації (в порядку зростання глибини).

1. Папір.

Коробки, маркетингові матеріали, інструкції, обкладинки та сам продукт часто не підлягають локалізації;

2. Поверхневий рівень

Локалізація меню та паперу, можливість для автора додати файл readme, копірайт та заставку до гри;

3. Економічний.

Перекладається лише текст гри, як діалоги, субтитри та підказки;

4. Глибокий.

Аудіо гри перекладається, а дубляж використовується замість оригінального вокалу.

5. Надлишкова.

Обробляються графічні об'єкти, і локалізатору може знадобитися відредагувати будь-який текст або видалити будь-які символи, які заборонені в країні.

6. Глибока.

Локалізація сценарію; необмежена модифікація гри.

Будь-які попередні перегляди слід негайно включити в локалізацію під час вибору перекладу будь-якої довжини (якщо він був вибраний для перекладу звуку гри, інтерфейс і меню також повинні бути локалізовані) [14]. Локалізація сценарію; необмежена модифікація гри. Відповідно до свого бюджету та бажаних результатів фірма вирішує для себе рівень локалізації.

Гравці з різних країн мають різні культурні цінності та очікування, які залежать від їх історії, національності, політичної системи, звичок, релігії та моральних цінностей [30].

Речі, які можна вважати прийнятними в одній культурі, можуть бути небажаними в іншій або означати щось інше, ніж те, що мав на увазі творець. Культурні алюзії можуть сприйматися негативно та призвести до заборони або цензури гри. Для німецького видання відеогри *Wolfenstein 2*, наприклад, були змінені такі аспекти: свастику було замінено на трикутник, а вуса Гітлера зникли. «Mein kanzler» або «Mein heiler» використовуються замість «mein führer» або «Heil Hitler!» [32].

Гумор є ще одним аспектом, який залежить від культури. Він часто використовував різноманітні ідіоми, жарти та посилання на культурне середовище країни, де створювалася гра. Все це варто враховувати під час адаптації, адже комедія – один із способів передати характер. Хоча немає різниці між адаптацією комедії у відеоіграх та інших формах творів (таких як п'єси на сцені чи літературі), деякі технологічні аспекти відеоігор роблять їх більш схожими на переклад типів аудіовізуальних медіа. Мета творців — створити таку гру, яка потім буде локалізована для різних ринків [26].

В'ячеслав Уточкін виділяє чотири критерії, за якими може бути піддано цензурі:

1. Історія;
2. Релігія;
3. Політкоректність;
4. Геополітика.

Автор додає, що при локалізації слід враховувати дрібні особливості (фесрверки будуть трактуватися по-різному) і кольори, які мають різні конотації в усьому світі [24].

Оскільки погана локалізація може здатися гравцям як «сигнал того, що і розробник, і видавець не настільки зацікавлені у своїй цільовій аудиторії, щоб інвестувати в якісну локалізацію», важливо підходити до локалізації комп'ютерних ігор з особливою ретельністю. Враховуючи те, як швидко знання циркулюють серед гравців у соціальних мережах і на різних фан-сайтах, це може негативно вплинути на продажі локалізованої гри [28, с. 192].

2.4 Стратегії перекладацької культурної адаптації геймерської терміносистеми

Оскільки рідна культура є і «щитом», що зберігає національну ідентичність народу, і «глухим парканом», що відгороджує від інших народів і культур», за словами С. Г. Тер-Мінасової, «якісна локалізація може суттєво змінити сприйняття гри в іншій країні». У результаті земна куля розколота на своїх людей, пов'язаних спільною мовою і культурою, і на чужих. [23, с. 18].

Тому, щоб обійти цей «глухий паркан» та отримати найкращі результати, локалізатор має бути обізнаним у комп'ютерних технологіях, а також інструментах перекладу на додаток до знання культурної реальності та правової бази своєї нації у цій сфері .

У цьому випадку переклад є складним міждисциплінарним завданням, яке включає не лише переклад тексту, який безпосередньо пов'язаний з грою (коментарі персонажів, так званий «log» - інформація, знайдена у всесвіті), а й переклад інтерфейсу користувача, посібників, файли з інструкціями, повідомленнями про помилки, інструкціями по встановленню гри тощо. Посилання на інші ігри чи епізоди серії можуть знадобитися для найкращого точного перекладу, що потребує знань у кількох галузях. Слід також розглянути ігри з нелінійним сюжетом, оскільки вони часто мають кілька можливих результатів через рішення гравця, які впливають на розвиток історії. Локалізатор також повинен враховувати можливість того, що інформація, надана на ранніх етапах гри, може мати різне значення залежно від налаштувань.

А. F. Costales визначає наступні тактики, щоб отримати найкраще сприйняття в приймаючій культурі [27]:

Домістикація та форенізація - ступінь, до якого локалізатор намагається привести переклад у відповідність з нормами цільової культури. Перекладаючи будь-що іншою мовою, локалізатор може зберегти характеристики оригіналу, навіть якщо це ускладнює розуміння повідомлення одержувачами. У цій ситуації перекладач може залишити особливості оригінального тексту гри (імена, місця, лінії під час бою, терміни).

Якщо локалізатор докладає зусиль, щоб якомога ближче відповідати перекладу стандартам приймаючої культури, навіть за рахунок деяких уривків оригінального перекладу, які довелося вилучити, то мова йде саме про домістикаційний переклад. Під час доместикації локалізатор може використовувати адаптацію, узагальнення та видалення. І в адаптації, і в узагальненні аспекти, які є чужими для сприймаючої культури, замінюються тими, які є знайомими, відповідно. Опущення використовується рідко, оскільки воно передбачає заміну іноземної реальності іншою еквівалентною одиницею в мові приймаючої культури.

Включення специфічних змін до соціокультурних, психологічних та інших відмінностей між реципієнтами оригінального та перекладеного тексту називають **прагматичною адаптацією тексту**. У цьому випадку локалізатор надає високий пріоритет аудиторії для перекладу та може додати роз'яснення, видалити зайву інформацію та інтерпретувати мову оригіналу, щоб забезпечити на аудиторію емоційний вплив, порівнянний з оригіналом. Однак, якщо вони відсутні в цільовій культурі, певні аспекти оригіналу можуть бути втрачені під час перекладу. Така тактика локалізації найчастіше зустрічається в іграх із змістовними наративами та сильним наративним фокусом [27].

Назви спортивних ігор і тренажерів для різних видів транспорту можна **перекласти дослівно**. Такі ігри, окрім назв, часто включають різноманітні фрази, пов'язані з предметом ігор. Такий переклад буде нагадувати технічний, з акцентом переважно на спеціальній термінології. Крім того, сюди можна включити дослівний переклад, який також охоплює транслітерацію, транскрипцію та кальку.

Оскільки назви ігор є товарними знаками, які мають бути узгодженими та ідентифікованими в усьому світі, їх часто **зберігають рідною мовою**. Також це може бути пов'язано з тим, що назва займає надто багато місця на обкладинці та змінює кількість символів під час перекладу на іншу мову, що може зіпсувати дизайн.

Перекладач може використовувати таку тактику, як компенсація, оскільки переклад гумору, каламбурів або каламбурів може бути особливо складним.

Компенсація – це тип адаптації, коли компоненти значення, які були втрачені в

оригінальному перекладі іншомовної одиниці, передаються в тексті перекладу іншим способом, іноді навіть в іншому місці, ніж в оригіналі. У результаті втрачене значення замінюється (або «компенсується»), і загалом суть оригіналу точніше відтворюється. При цьому в оригіналі лексичні елементи часто займають місце граматичних і навпаки [21, с. 185].

Під час адаптації комп'ютерної гри використовується низка прийомів, оскільки це складний, трудомісткий процес, який потребує великих знань від локалізаторів у багатьох інших сферах життя. Індустрія комп'ютерних ігор зростає та змінюється щодня, що збільшує потребу в локалізації та відкриває нові шляхи для дослідження кількох аспектів цієї теми.

ВИСНОВКИ

У кіберспортивному лексиконі можна знайти численні спеціальні терміни, професійні терміни та номенклатурні показники. Проте сленг, основним інструментом якого є неологізми та англізація, часто займає в цій мові домінуюче місце. Завдяки різноманітним способам отримання та асиміляції англіцизмів у рідних мовах внутрішні особливості спілкування серед спільноти кіберспорту надають словам нових значень. Як наслідок, непідготовлена людина, як правило, не зможе повністю зрозуміти діалог між кіберспортсменами або людьми, які постійно цікавляться цим середовищем.

Порівняння офіційних назв ігрових позицій з їх назвами, поширеними в міжнародному кіберспортивному співтоваристві, дозволяє класифікувати їх за ступенем відповідності на повну відповідність, часткову відповідність, відсутність відповідності, а також виявити закономірність - більша частина усіх геймерських назв є транслітерацією з англійської мови.

Назви імен героїв DOTA 2, у розмірі 123 штук, поділяються на такі типи перекладу: транслітерація - 44,8%, транскрипція - 19,3%, аббревіатура - 15,2%, калькування - 13,1% та асоціативний переклад - 7,6%. Назви предметів DOTA 2, у розмірі 269 штук, поділяються на такі типи перекладу: транслітерація - 51,0%, калькування - 24,9%, транскрипція - 11,2%, асоціативний переклад - 9,6% та аббревіатура - 3,2%. Назви здібностей героїв DOTA 2, у розмірі 587 штук, поділяються на такі типи перекладу: транслітерація - 53,1%, асоціативний переклад - 20,0%, калькування - 16,1%, транскрипція - 9,3% та аббревіатура - 0,5%.

Більшість назв, які використовуються в спільноті кіберспорту, створені з урахуванням поняття стислості. Якщо взяти до уваги всі неофіційні варіанти, можна знайти незліченну кількість одно- чи двоскладових слів. інші були створені шляхом зміни назви позиції з однієї частини гри на іншу. Крім того, деякі назви генеруються в результаті удаваної подібності назв на щось інше. (Мал. 1.2, мал. 1.3, мал. 1.4)

У сфері ігор є кілька десятків жанрів, кожен із яких має власну назву та базується на попередньо встановлених концепціях. основною закономірністю в

побудові назв ігрових жанрів, яка притаманна кожному з них, є співвідношення назви змісту гри, а також семантики назви гри, щоб сформулювати конкретні припущення щодо суті.

На основі аналізу можна виділити наступні структурно-етимологічні різновиди жанрових назв комп'ютерних ігор: назви, що складаються з двох слів, перше з яких уточнює семантичний зміст гри або основний вид діяльності гравця, а друге – підкреслює приналежність до ігор; назви, складені з двох слів, одне з яких виражає стиль викладу сюжету гри, а інше - спосіб його побудови та ведення; назви, що складаються з двох слів, одне з яких уточнює суть або значення іншого; назви, складені з повної фрази або навіть речення, що виражає суть гри; імена, які є скороченнями кількох (зазвичай трьох-п'яти слів); назви, які є сумішшю аббревіатури та слів, що підкреслюють суть скороченої назви; назви, які є складними аббревіатурами, зміст яких подається не лише буквами, а й цифрами.

Аналіз великої кількості неологізмів, запозичених слів і аббревіатур, що вживаються в англійській мові в сфері кіберспорту, дозволяє виділити такі похідні способи в цьому лексичному середовищі: конверсія, афіксація, надання нових значень уже відомим словам і різні форми і види скорочень. Неологізми репрезентують мовну картину реальності гравців, швидко поширюються в спільноті, а тому не мають однозначного авторства. Через вимогу швидко вводити або говорити фрази в чаті більшість проаналізованих неологізмів демонструють схильність кіберспортивного жаргону до стислості.

Ми можемо зробити висновок, що запозичення використовуються як функціональний еквівалент відсутньої назви поняття в самій галузі, дивлячись на мову, яка використовується в кіберспорті. Крім того, було підкреслено, як англійська, основна мова кіберспорту, вплинула на інші мови, зокрема українську. Також варто зазначити, що для геймерської лексики характерна не достовірність або точність перекладу, а його лаконічність та максимально швидке розуміння. Адже під час гри не вистачає часу підбирати словосполучення.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Байтерякова Н. Ю., Печерський Є. В., Авраменко К. В. Лінгвістичні засади формування неологізмів у кіберспортивній лексиці. Нова філологія. Збірник наукових праць. Запоріжжя: ЗНУ, 2020. № 80. С. 43-47.
2. Геймерський інформаційний портал. URL: <https://cubiq.ru/zhanry-kompyuternyh-igr/>
3. Геймерський інформаційний портал. URL: <http://www.gamepilot.ru/incubator/articles/1784/>
4. Горпинич В. О. Правопис складноскорочених слів // Українська мова і література в школі. - 1985. - № 6. - С. 25-28.
5. Гринев-Гриневиц С. В., Сорокина Э. А., Скопюк Т. Г. основы антропологистики (к лексическим основаниям эволюции мышления человека): Учеб. Пособие. М.: Компания Спутник, 2005. 114 с.
6. Дзюбіна О. І. особливості утворення та функціонування семантичних неологізмів англійської мови в сфері інтернет-комунікації. Записки з романо-германської філології. – Вип. 2(33). – 2014.
7. Електронний відеохостинг. URL: https://www.youtube.com/watch?v=u8lQZ_laXqs
8. Електронний словник. URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Grind>
9. Енциклопедія української мови. Професійні діалекти
10. Інтернет-портал присвячений комп'ютерній грі Dota 2. URL: <https://dota2.gamepedia.com/Role>
11. Інтернет-портал трансляцій наживо. URL: https://www.twitch.tv/dota2ti_ru
12. Клименко Я. Ф. абрєвіатура . Українська мова : енциклопедія. К.: Українська енциклопедія, 2000.
13. Мацько О. М. абрєвіатури як згорнені мовні формули в дипломатичних текстах // Мовознавство. – 2000. – № 1. – С. 31–36.
14. Мерлян С. Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности / С.Е. Мерлян ; науч. рук. С. А. Песоцкая //Коммуникативные

аспекты языка и культуры: сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, г. Томск, 21-23 мая 2014 г. : в 3 ч.— Томск : Изд-во ТПУ, 2014. — Ч. 1. — С. 241-247.

15. Офіційний веб-сайт комп'ютерної гри Dota 2. URL: <http://www.dota2.com/international/standings/?l=english>

16. Реформатский а.а. Введение в языковедение. М.: аспект Пресс, 2008. 115 с.

17. Скопченко О. І, Цимбалюк Т. В. Довідник. Мала філологічна енциклопедія — К.: Довіра , 2007. — 478с.

18. Словник української мови: в 11 тт. / АН УРСР. інститут мовознавства; за ред. І. К. Білодіда. К.: Наукова думка, 1970-1980.

19. Сучасна українська літературна мова / За ред. М. Плюща, – К.: Вища шк., 2001.

20. Христенко О. С. Німецький молодіжний сленг: лінгвокогнітивний та соціолінгвістичні аспекти: автореф. дис. канд. філолог. Наук: 10.02.04 / Київський національний університет імені Тараса Шевченка. К., 2009. 20с.

21. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) – М.: Высшая школа, 1990. — 253 с.

22. Общая терминология: Терминологическая деятельность./ Суперанская А. В., Подольская Н. В., Васильева Н. В. М.: Едиториал УРСС, 2005. 288 с.

23. Тер-Минасова С. Г. Язык и межкультурная коммуникация : учебное пособие — М.: Слово/Slovo, 2000. — 624 с.

24. Уточкін В. В. Особенности локализации игр на иностранные рынки // Хабр. — URL: <https://habr.com/ru/post/324496/>

25. Bernal-Merino M.Á. On the Translation of Video Games. — 2006. — URL: https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php

26. Costales A.F. Adapting humor in videogames localization. — 2011. — URL: https://www.researchgate.net/publication/244993185_Adapting_humor_in_videogames_localization

27. Costales A.F. Exploring translation strategies in video game localisation : MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación. N. 4 2012. — C.385-408
28. Esselink B. A Practical Guide to Localization. —Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. — 2000. — 488 c.
29. Esselink B. A Practical Guide to Localization. — Amsterdam/Philadelphia: John. C. 3-4 Benjamins Publishing Company. — 2000. — 488 c.
30. Mangiron C. Games without borders: The cultural dimension of game localisation. — 2015. — URL: https://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf
31. Official Dota 2 website. URL: <https://www.dota2.com/heroes>
32. Stav Ziv Killing Video Game 'Wolfenstein II' Censored in Germany. — URL: <https://www.newsweek.com/nazi-killing-video-game-wolfenstein-ii-censoredgermany-700525>

Етимологічна класифікація жанрів комп'ютерних ігор

Жанр гри	Походження назви і сутність ігор жанру	Ігри жанру
Action	<p>(англ. action, буквально — «дія») — жанр відеоігор, який вимагає від гравця певних фізичних зусиль, таких як швидкості реакції та здібності швидко приймати тактичні рішення.</p> <p>Дія таких ігор відбувається дуже динамічно і потребує більшою мірою рефлексів, ніж логіки і планування.</p> <p>Гравець має своє втілення у грі — персонажа, який переміщується ігровим світом, зазвичай поділеним на рівні певного виду, долає небезпеки, збирає необхідні предмети та бореться з противниками. При цьому як основний засіб прогресу в грі, як правило, використовується зброя.</p> <p>Персонаж гравця має певну кількість здоров'я або життів, яка зменшується від отриманих ушкоджень, впливу агресивного середовища тощо.</p>	
Beat 'em up	<p>(англ. Beat 'em all або Beat 'em up) — окремий піджанр файтингів, дія яких відбувається за межами арени, де гравцю необхідно побити усіх супротивників одночасно. Ранні варіанти таких ігор, що були в 2D,</p>	<p>Bad Street Brawler, Battletoads, (SNES) Double Dragon, Comix Zone.</p>

	звалися англ. scrolling fighting games і англ. fighting action games. За ігровою механікою ці ігри відповідають файтингам.	
Платформери	(англ. Platformer), також відомий як Платфоормна гра (англ. Platform game) — жанр відеоігор, ігровий процес в якому складається зі стрибків персонажа по різноманітних платформах (звідси і назва) та через перешкоди, збирання предметів, звичайно необхідних для завершення рівня.	Donkey Kong, Super Mario Bros, Sonic the Hedgehog, Prince of Persia.
Шутер	(англ. shooter game, від shooter — «стрілець») або стрілянка — жанр відеоігор, піджанр action, основу ігрового процесу якого складає стрільба зі зброї по цілях, зазвичай вороже налаштованих. Часто основним завданням гравця є знищення усіх цілей на рівні, або/та набір найбільшої кількості очок, а не проходження сюжету.	Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Half-Life, Serious Sam: The First Encounter, Counter-Strike.
Стелс	(англ. Stealth — нишком, таємно) — жанр відеоігор, у яких гравцеві потрібно непомітно пересуватися, ховатися, потаємно та швидко вбивати ворогів, і уникати викриття, щоб виконати поставлене завдання. Попри те, що цей жанр порівняно старий,	Thief, Metal Gear, Hitman, Splinter Cell, Assassin's Creed.

	<p>існує не так багато відеоігор, що класифікуються як стелс-бойовики. Частіше за все трапляються проекти, що містять елементи стелсу.</p>	
Симулятор виживання	<p>(англ. survival sim) — жанр комп'ютерних ігор, різновид симуляторів життя, у яких головним завданням гравця є збереження життя віртуального героя на фоні небезпек, що загрожують йому. Елементи виживання є практично у всіх комп'ютерних іграх, але в симуляторах це завдання винесене на перший план і є головним при проходженні гри.</p>	<p>Resident Evil, Valheim, ARK: Survival Evolved, DayZ, Conan Exiles.</p>
Ритмічна гра	<p>ігри даного жанру беруть за основу танці або виконання групою музичних композицій. Гравці повинні у відповідності з тим, що демонструється на екрані, натискати певні кнопки або виконувати танцювальні рухи. У разі успіху нараховуються очки. Багато музичних ігор також пропонують багатокористувацькі режими, де гравці або б'ються один з одним на рахунок, або грають в одній команді, уособлюючи собою групу. Деякі ігри жанру дозволяють використовувати стандартні геймпади, однак, більшість з них вимагають спеціальні контролери, виконані у</p>	<p>Beat Saber, Audiosurf, Rez, Thumper, Friday Night Funkin', Rhythm Doctor, PM: Bullets Per Minute.</p>

	<p>вигляді музичних інструментів. Для багатьох танцювальних ігор випускають особливі килимки з реагуючими на натискання областями.</p>	
Action-adventure	<p>(англ. Action-adventure) — це жанр відеоігор, який поєднує характерні особливості пригодницьких відеоігор та ігор жанру бойовик. Від перших він отримав велику кількість персонажів, діалоги, інвентар, головоломки, акцент на дослідженні рівнів та складний сюжет, а від других динамічні сутички з ворогами, арсенал зброї, з пов'язаним менеджментом боєприпасів та систему окремих рівнів (map). Першою грою жанру вважається текстова Colossal Cave Adventure 1976 року для PDP-10, в 1979 перероблена для Atari 2600 з графічними елементами.</p>	<p>Grand Theft Auto, Batman: Arkham City, Uncharted, The Last of Us, Red Dead Redemption 2.</p>
Survival horror	<p>(укр. виживальні жахи) — жанр відеоігор, натхнений літературою та фільмами жаху, що з'явився на початку й сформувався до кінця 1990-х років. ігри цього жанру найчастіше являють собою комбінацію пригодницького бойовика з фіксованими ракурсами камери, що включають у себе різні специфічні складові, які сприяють відповідній атмосфері.</p>	<p>P.T., Resident Evil 2 Remake, Dead Space 2, Left 4 Dead.</p>
Метроїдванія	<p>(англ. Metroidvania; від Metroid +</p>	<p>Ori and the Blind Forest,</p>

Castlevania [2]) - жанр комп'ютерних ігор, поджанр пригодницького бойовика з набором елементів ігрової механіки та ігровим процесом, подібним до серій Metroid і Castlevania (починаючи з Castlevania: Symphony of the Night). Жанр також відомий під назвами «метроїд», «ігавання» (на честь геймдизайнера Кодзі Ігарасі), «кастеллоїд».

В іграх у жанрі «метровидання», як правило, присутній великий зв'язковий світ, доступний для дослідження, хоча проходи до деяких його частин перекриті «дверями», «нестачею інформації» та іншими бар'єрами, які можна буде подолати, підібравши в іншому місці світу відповідний інструмент або вивчивши здатність.

Збір цих поліпшень також допоможе герою перемагати складніших ворогів, знаходити секретні місця і проходи, і навіть з легкістю пересуватися місцями, де вже був. Сюжет і геймплей у метроїдванії, як правило, майстерно переплетені.

Більшість ігор жанру - платформери в бічному розрізі, хоча можливі інші види просторового виконання (Control, Hyper Light Drifter, Supraland). Жанр популяризований третім-п'ятим поколінням ігрових приставок.

The Messenger, Dead Cells, Hollow Knight.

	Відродження він отримав наприкінці 2000-х років, із зміцненням незалежної ігрової сцени.	
Пригодницька відеогра	(англ. adventure game) або квест (англ. quest) — жанр відеоігор, основу ігрового процесу яких складає вирішення поставлених завдань шляхом їх обдумування, уважного пошуку підказок і схованих деталей. Такі ігри можуть як мати одного чи кількох головних персонажів, так і не мати їх взагалі.	Syberia, Beholder, The Silent Age.
Interactive fiction	(Дослівно - інтерактивна художня література) - різновид комп'ютерних ігор, в яких взаємодія з гравцем здійснюється за допомогою текстової інформації. Розвиток цього жанру, у зв'язку з низькими можливостями комп'ютерних ресурсів, почалося практично разом з появою комп'ютерних ігор (з'явилися вже в 1975) і не припинилося навіть з появою графічних ігор. існують два види інтерфейсу: інтерфейс із введенням тексту з клавіатури; інтерфейс як меню, де гравець вибирає дію з кількох запропонованих (CYOA — Choose Your Own Adventure).	Colossal Cave Adventure, Zork, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy.
Візуальна новела	(яп. ビジュアルノベル, латиніз. bījuaru)	Tsukihime,

	<p>noboru, англ. visual novel, дослівно «візуальний роман») — жанр відеоігор, в якому історія подається гравцеві з допомогою статичних зображень, текстових блоків і звуків. Ступінь інтерактивності в таких іграх зазвичай низький, і гравцю лише зрідка потрібно зробити певний вибір, зокрема — вибрати варіант відповіді в діалозі. Персонажі цих ігор зазвичай виконані в стилі аніме, який, як і візуальні новели, виник в Японії. 70 % ігор для ПК, які видаються в Японії, відносяться саме до цього жанру.</p>	<p>Fate/stay night, Ever 17: The Out of Infinity, Utawarerumono.</p>
інтерактивний фільм	<p>(англ. interactive movie) — тип відеоігор, представлений фільмами або мультфільмами, де в певні моменти глядачеві пропонується вибір подальшого розвитку сюжету. При виборі «правильного» варіанту, якщо такий передбачається, фільм продовжується за однією з гілок сюжету, в іншому випадку — закінчується чи повертається до вихідної точки.</p> <p>Вибір варіанту надається при паузі зі списком варіантів, або як підказка до дії, яку слід встигнути виконати за короткий проміжок часу. Всі сцени створені заздалегідь і змінюються в запланованій послідовності.</p>	<p>Dragon's Lair, Night Trap, Fahrenheit.</p>

Рольова гра, або RPG	(англ. Role-playing game) — гра розважального характеру, в якій учасники приймають певні конкретні ролі та колективно створюють історію або слідуєть уже із фантастичних творів), у вигаданих ситуаціях діючи відповідно до своїх ролей. Учасники приймають рішення, спираючись на словесний образ персонажа, а дії завершуються успіхом чи провалом за визначеною системою правил, норм та принципів. У межах правил гравці можуть вільно імпровізувати; їхній вибір у кожній ситуації формує інсценування та результат гри.	Fallout, The Elder Scrolls, Bloodborne, Borderlands, Divinity: Original Sin, Dark Souls.
Action RPG	(англ. action RPG від action role-playing game; скорочено ARPG та action/RPG) — піджанр рольових відеоігор (RPG), в якому важливу частину займають елементи жанру бойовик. У таких відеоіграх гравець має повний контроль над своїм персонажем у реальному часі, а результат бою чи вирішення головоломки залежать не тільки від характеристик персонажа, але і від швидкості та вправності гравця.	Diablo, Grim Dawn, Empire: The Masquerade – Bloodlines, Deus Ex, Fallout, Gothic.
MMORPG	Масова багатокористувацька онлайн рольова гра (англ. Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) — жанр онлайн-ових	World of Warcraft, Final Fantasy XIV, Ultima Online, Warhammer Online: Age of

	<p>рольових відеоігор, в якій велика кількість гравців взаємодіє один з одним у віртуальному світі (головним чином у жанрі фентезі). Як і в більшості RPG, гравцеві пропонується роль вигаданого героя та можливість керувати його діями. MMORPG відрізняються від однокористувацьких і невеликих мережових рольових ігор безліччю гравців, а також віртуальним світом, який продовжує існувати за відсутності гравця. Віртуальний світ підтримується видавцем гри.</p>	<p>Reckoning, The Elder Scrolls Online.</p>
<p>Roguelike</p>	<p>Тобто rogue-подібні ігри; також мандрівні ігри — це піджанр рольових відеоігор, визначними особливостями якого є випадкове, процедурне створення рівнів, покроковий ігровий процес, плиткова (тайлова) або ASCII-графіка та перманентна смерть персонажа у випадку поразки. Назва «rogue-подібні ігри» походить від гри Rogue, котра з'явилася у 1980 році й вважається початком піджанру.</p>	<p>Cataclysm: Dark Days Ahead, Cult of the Lamb Hades, The Binding of Isaac, Rogue.</p>
<p>Тактична рольова гра</p>	<p>Тактична рольова гра (англ. tactical role-playing game, TRPG) — жанр відеоігор, що поєднує елементи рольових і стратегічних відеоігор. основний акцент ігрового процесу в тактичних рольових іграх робиться на прийнятті тактичних рішень під час</p>	<p>Jagged Alliance 2, Shadowrun Returns, We Are The Dwarves, Final Fantasy Tactics Advance.</p>

	<p>бою. Жанр позбавлений чітких рамок, і багато ігор, які належать до нього, можуть бути віднесені до комп'ютерних рольових ігор або покрокових стратегій.</p>	
RPG з відкритим світом	<p>(від англ. Open World) — один з різновидів жанру відеоігор, де гравець може вільно пересуватися у віртуальному світі та, на свій власний розсуд, міняти певні речі. Такий дизайн рівнів також називають пісочницею. однією з основних умов відкритого світу є відсутність штучних бар'єрів, на відміну від невидимих стін або екранів завантаження між рівнями, які властиві лінійним іграм.</p>	<p>Assassin's Creed, Driver, Fallout, S.T.A.L.K.E.R., The Elder Scrolls, GTA, Red Dead Redemption, The Witcher, Saints Row.</p>
JRPG	<p>Японська рольова гра (англ. Japanese Role-Playing Game або JRPG) — термін, застосований щодо рольових відеоігор, які мають особливості, котрі дозволяють протиставляти їх рольовим відеоіграм «західного зразка» (англ. Western-style RPG). Також часто розуміється як піджанр рольових ігор. У 2000-2010-і роки набула поширення думка, що термін JRPG більше не є актуальним.</p>	<p>Dragon Quest, Ys, Shin Megami Tensei, Phantasy Star II.</p>
Гача-гра	<p>Гача-гра (англ. Gacha game) — це підтип відеоігор, що реалізують механіку «гачапонів» (англ. gashapon,</p>	<p>Genshin Impact, Honkai Impact 3rd, NieR Reincarnation,</p>

	<p>яп. ガンシャポン, торгових автоматів з іграшками) для отримання віртуальних предметів. Подібно до лутбоксів (призових ящиків) у інших відеоіграх, гача-ігри спонукають гравців витратити ігрову валюту, щоб отримати випадковий віртуальний предмет. Більшість із цих ігор — формально безкоштовні мобільні ігри, де «гача» слугує стимулом витратити реальні гроші, купуючи за них віртуальну валюту для пришвидшення прогресування в грі.</p>	<p>Arknights.</p>
<p>Soulslike</p>	<p>Soulslike або souls-like (з англ. “souls-подібні”; транслітерація – “соулслайк”), також відомий як soulsborne (словослиття Souls і Bloodborne) – умовно виділяється піджанр комп'ютерних ігор у жанрі Action RPG, відомий високим рівнем складнощів на оповідання, закладене у навколишньому середовищі, натхненному жанром темного фентезі.</p> <p>Він бере свій початок у серії ігор Souls, розроблених Хідетакой Міядзакі та студією FromSoftware, теми та механіка яких безпосередньо були перенесені до багатьох інших подібних ігор. альтернативний термін «soulsborne» є словозлиттям серії Souls та відеоігри Bloodborne за авторством</p>	<p>Dark Souls, Demon Souls, Lords of the Fallen, Nioh, Sekiro: Shadows Die Twice, Bloodborne.</p>

	тих же FromSoftware та Міядзаки.	
Симуляція	Симуляція — імітація певної реальної речі, ситуації чи процесу. Процес симуляції зазвичай включає відтворення деяких ключових властивостей чи поведінки обраної фізичної або абстрактної системи.	Microsoft Flight Simulator, Minecraft, Jurassic World Evolution, Sims, World of Tanks.
Стратегія	Жанр відеоігор, в якому запорукою досягнення перемоги є планування і стратегічне мислення. Можуть містити різну тематику: зокрема військових (Total War), економічних (Caesar), суспільствознавчих (Civilization) симуляторів тощо.	Total War, Civilization, Hearts of Iron, Heroes of Might and Magic.
МОВА	МОВА (англ. Multiplayer Online Battle Arena, укр. Багатокористувацька онлайн-бойова арена) — піджанр відеоігор-стратегій в реальному часі, де гравець контролює тільки одного персонажа в складі однієї з двох протиборчих команд. Основним завданням ставиться знищити ключову структуру на базі противника. Гравець, на відміну від звичних стратегій в реальному часі, не будує ніяких споруд для отримання додаткових військ. Персонажі обох команд можуть розвиватися, збільшуючи свої характеристики, отримувати нові здібності і спорядження, подібно до	DotA, Heroes of Newerth, League of Legends, Sins of a Dark Age, Smite, Strife, Heroes of the Storm.

	рольових відеоігор.	
Tower Defense	<p>Захист вежами, Tower Defense, TD — жанр стратегічних відеоігор. В іграх цього жанру гравець зазвичай має єдине завдання — відбити напад ворогів, які наступають хвиля за хвилю. Для цього в перших іграх жанру, які й дали йому цю назву, гравець будував різноманітні вежі на задалегідь визначених ключових ділянках. Згодом до веж почали додавати різноманітні захисні споруди, замінювати на істот/воїнів, додавати посилення тощо. Типово ворог з'являється з одного або кількох напрямків і рухається на гравця або в певне місце. З кожною відбитою хвилею нападу ворогів стає більше, а також вони стають сильнішими.</p> <p>Противники й захисні споруди відрізняються характеристиками, ціною, розмірами тощо. За перемогу над ворогом гравець отримує гроші або бали, які може використати для розвитку, поліпшення, ремонту тощо.</p>	Plants vs. Zombies, Decision: Red Daze, Toys 'n' Traps, Ridiculous Catapult Simulator, Opie: The Defender, Broken Universe - Tower Defense, Swarming Planet.
Покрокова стратегія	(англ. Turn-Based Strategy, TBS) — жанр стратегічних відеоігор, де гравці здійснюють свої дії по черзі, впродовж кроків. Поки перший гравець не виконає свої дії, інші не можуть почати крок, на противагу	Ancient Chronicles, Civilization, Heroes of Might and Magic.

	стратегіям у реальному часі.	
Перегонова відеогра	(або автосимулятор у широкому сенсі) — жанр відеоігор, в якому гравець керує автомобілем. Для гри в автосимулятори можна користуватися клавіатурою та мишею або використовувати спеціальний контролер — комп'ютерне кермо, коробку передач та педалі.	Forza Horizon, Вангери, Need for Speed.

ДОДАТОК Б

Порівняльна таблиця ігрових (лексично закріплених) назв 123 (ста двадцяти трьох) героїв відеогри DOTA 2 з їх поширеними назвами у звичайному ігровому просторі

Лексикографічно закріплена	Розмовна	Тип перекладу
Abaddon	Абадон	Транскрипція
Alchemist	Алхімік	Калькування
Ancient Apparition	Апарат	Транскрипція
Anti-Mage	Анти-маг, Анти-магіна, Анти-мейдж, АМ	Транскрипція Транслітерація Абревіатура
Arc Warden	Арк, Арк Варден	Транскрипція
Axe	Акс	Транслітерація
Bane	Бейн	Транслітерація
Batrider	Батрайдер	Транслітерація
Beastmaster	Бістмастер, Біст	Транслітерація
Bloodseeker	Бладсікер, Сікер, БС	Транслітерація Абревіатура
Bounty Hunter	Баунті Хантер, БХ	Транслітерація Абревіатура
Brewmaster	Брюмастер, Брю	Транслітерація
Bristleback (Мал. 1.1)	Брістлбек, Бріст, Їжак, ББ	Транслітерація Асоціативний Абревіатура

Broodmother	Брудмазер, Бруда, Павучиха, Матір	Транслітерація Асоціативний
Centaur Warrunner	Кентавр	Калькування
Chaos Knight	ЦК	Абревіатура
Chen	Чен	Калькування
Clinkz	Клинкз, Бонік	Калькування
Clockwerk	Клокверк, Клок	Транслітерація
Crystal Maiden	Кристал Мейден, Кристалка, Мейден, ЦМ	Транслітерація Абревіатура
Dark Seer	Дарк Сір	Транслітерація
Dark Willow	Дарк Вілоу, Фея, Мереска	Транслітерація
Dawnbreaker	Даунбрейкер	Транслітерація
Dazzle	Дазл	Транслітерація
Death Prophet	Дес Профет, Профетка, ДП	Транслітерація
Disruptor	Дізраптор, Діз	Транскрипція
Doom	Дум	Транслітерація
Dragon Knight	ДК	аббревіатура
Drow Ranger	Дроу Ренжер, Дровка, Дроу	Транслітерація
Earth Spirit	Йорш	Транслітерація
Earthshaker	Шейкер	Транскрипція
Elder Titan	Елдер, Титан	Транскрипція
Ember Spirit	Ембер Спірит, Ембер	Транслітерація

Enchantress (Мал. 1.2)	Енча, Коза	Транскрипція
Enigma	Енігма	Транскрипція
Faceless Void	Безликий, Войд	Транслітерація
Grimstroke	Грімстроук, Грім	Транслітерація
Gyrocopter (Мал. 1.3)	Гірокоптер, Гіро	Транслітерація
Hoodwink (Мал. 1.4)	Білка	асоціативний
Huskar	Хускар	Калькування
Invoker	Інвокер	Транскрипція
Io (Мал. 1.5, Мал. 1.6)	Іо, Вісп, Шар, Куб	Транскрипція
Jakiro (Мал. 1.7)	Джакіро, ТХД	Абревіатура
Juggernaut	Джаггер	Транскрипція
Keeper of the Light	КОТЛ - Котел, Дід	Асоціативний Абревіатура
Kunkka	Кунка	Транслітерація
Legion Commander	Легіонка, ЛЦ	Абревіатура
Leshrac (Мал. 1.8)	Лешрак, Лісовик	Асоціативний Транслітерація
Lich	Ліч	Калькування
Lifestealer	Гуля, Наїкс	Асоціативний
Lina	Ліна	Калькування
Lion	Ліон	Калькування
Lone Druid	Лон Друїд, Друїд, Друля, Мішка	Асоціативний Транслітерація

Luna	Луна	Калькування
Lycan (Мал. 1.9)	Лікан, Вік	Асоціативний Транслітерація
Magnus	Магнус	Калькування
Marci	Марсі	Калькування
Mars	Марс	Калькування
Medusa	Медуза	Транскрипція
Meepo	Міпо	Калькування
Mirana	Мірана	Калькування
Monkey King (Мал. 1.10)	Манкі Кинг, Мавпа, МК	Абревіатура Транслітерація
Morphling	Морфлінг, Морф	Транслітерація
Naga Siren	Нага	Транскрипція
Nature's Prophet - Furion	Фуріон, Фура	Транскрипція
Necrophos	Некрофос, Некр	Транслітерація
Night Stalker	Баланар, НС	Абревіатура
Nyx Assassin	Нікс	Транслітерація
Ogre Magi	Огр	Транслітерація
Omniknight	Омнік	Транслітерація
Oracle	Оракл	Калькування
Outworld Destroyer	ОД	Абревіатура
Pangolier (Мал. 1.11)	Пангол'єр, Панго, Кіт	Асоціативний Транслітерація

Phantom Assassin	Фантомка, Па	Транслітерація Абревіатура
Phantom Lancer	Лансер, ПЛ	Транслітерація Абревіатура
Phoenix	Фенікс	Калькування
Primal Beast	Праймал Біст, Біст	Транслітерація
Puck	Пак	Транслітерація
Pudge	Пудж	Транслітерація
Pugna	Пугна	Транслітерація
Queen of Pain	QOP - Квопа, Акаша	Абревіатура Калькування
Razor	Разор	Транскрипція
Riki	Рікі	Транскрипція
Rubick	Рубік	Транслітерація
Sand King	Санд Кінг, СК	Транслітерація Абревіатура
Shadow Demon	Шадоу Демон, ШД	Транскрипція Абревіатура
Shadow Fiend	СФ	Абревіатура
Shadow Shaman	Шаман	Транслітерація
Silencer	Сайленсер, Сало	Транслітерація
Skywrath Mage (Мал. 1.12)	Скайрас, Скай, Півень	Транслітерація
Slardar (Мал. 1.13)	Слардар, Оселедець	Транскрипція

Slark	Сларк	Транскрипція
Snapfire	Снепка, Бабка	Асоціативний Транслітерація
Sniper	Снайпер	Транслітерація
Spectre	Спектра	Транслітерація
Spirit Breaker - Barathrum	Баратрум, Бара	Транслітерація
Storm Spirit	Шторм	Транслітерація
Sven	Свен	Транскрипція
Techies	Течіс	Транслітерація
Templar Assassin	Темпларка, Ланайя	Транслітерація
Terrorblade	Террорблейд, Террор	Транслітерація
Tidehunter	Тайд	Транслітерація
Timbersaw	Тімбер	Транскрипція
Tinker	Тінкер	Транскрипція
Tiny	Тіні	Транслітерація
Treant Protector	Трент	Транслітерація
Troll Warlord	Троль	Транслітерація
Tusk	Тускар, Таск	Транскрипція
Underlord	Андерлорд, Андер	Транскрипція
Undying (Мал. 1.14)	Андаінг, Зомбі	Асоціативний Транслітерація
Ursa	Урса	Калькування

Vengeful Spirit	Венга	Транслітерація
Venomancer	Венік	_____
Viper	Вайпер	Транскрипція
Visage	Візаж	Транслітерація
Void Spirit	Войд Спірит	Транслітерація
Warlock	Варлок	Транслітерація
Weaver	Вівер	Транслітерація
Windranger	Віндренжер, ВР	Транскрипція абревіатура
Winter Wyvern	Вінтер Віверна, Віверна, Віва, ВВ	Транскрипція Абревіатура
Witch Doctor	Віч доктор, Віч, ВД	Транслітерація
Wraith King	ВК	Абревіатура
Zeus	Зевс	Калькування

ДОДАТОК В

Порівняльна таблиця ігрових (лексично закріплених) назв 221 (двухсот двадцяти одного) предмета, у тому числі 42 (сорок два) додаткових, які на даний момент видалені, відеогри DOTA 2 з їх поширеними назвами у звичайному ігровому просторі

Лексикографічно закріплена	Розмовна	Тип перекладу
Abyssal Blade	Аб'юзал, абісал	Транслітерація
Aegis of the Immortal	Аегіс, егіда	Транслітерація
Aeon Disk	Айон диск,	Транслітерація
Aether Lens	Линза	Калькування
Aghanim's Blessing	Апнутий аганім	Транслітерація
Aghanim's Scepter	Аганім	Транслітерація
Aghanim's Shard	Аганім шард	Транслітерація
Арех	Апекс	Транслітерація
Arcane Blink	Аркейн блінк	Транслітерація
Arcane Boots	Аркини	Транслітерація
Arcane Ring	Кільце на ману, аркан рінг	Калькування
Arcanist's Armor	Аркиніст армор	Транскрипція
Armllet of Mordiggian	Армлет	Транскрипція
Ascetic's Cap	Шапка	асоціативний
Assault Cuirass	Кіраса	Калькування
Band of Elvenskin	Банд	Транскрипція

Battle Fury	Батл фури, БФ	Абревіатура
Belt of Strength	Пояс	Калькування
Black King Bar	БКБ	Абревіатура
Blade Mail	Блейдмейл	Транслітерація
Blade of Alacrity	Блейд оф алакриті	Транслітерація
Blades of Attack	Блейд оф атак	Транслітерація
Blast Rig	Бласт ріг	Транскрипція
Blight Stone	Блайтстоун	Транслітерація
Blink Dagger	Блінк, дагер	Транслітерація
Blitz Knuckles	Бліц наклз	Транслітерація
Bloodstone	Бладстоун	Транслітерація
Bloodthorn	Бладторн	Транслітерація
Book of Shadows	Бук оф шадоус	Транслітерація
Book of the Dead	Некра	Асоціативний
Boots of Bearing	Апнуті транквіли	Калькування
Boots of Speed	Тапок, чобіт	Калькування
Boots of Travel	Тревела	Транскрипція
Bottle	Ботл, бутиль	Калькування
Bracer	Брейсер, брасер	Транслітерація
Brigand's Blade	Брігандс блейд	Транслітерація
Broadsword	Брадсворд	Транскрипція
Broom Handle	Мітла	Калькування

Buckler	Баклер	Транслітерація
Bullwhip	Батіг	Калькування
Butterfly	Метелик	Калькування
Ceremonial Robe	Роба	Калькування
Chainmail	Чейн	Транслітерація
Cheese	Сир	Калькування
Circlet	Цирклет, цикрлетка	Транслітерація
Clarity	Кларіті, кларетка	Транслітерація
Claymore	Клеймор	Транслітерація
Cloak	Клока	Транслітерація
Cloak of Flames	Клок оф флеймс	Транслітерація
Crimson Guard	Крімсон	Транскрипція
Crown	Корона	Калькування
Crystalys	Кристаліз	Транслітерація
Daedalus	Даедалус	Транслітерація
Dagon	Дагон	Транскрипція
Demon Edge	Демон ейдж	Транслітерація
Desolator	Дезолятор, дезоль	Транскрипція
Diffusal Blade	Діфуза	Транскрипція
Divine Rapier	Рапіра	Калькування
Dragon Lance	Драгон ленс	Транслітерація
Dragon Scale	Драгон скейл	Транслітерація

Drum of Endurance	Барабани	Калькування
Dust of Appearance	Дасті	Транслітерація
Eaglesong	Іглсонг	Транслітерація
Echo Sabre	Шабля	Калькування
Elven Tunic	Елвен тунік	Транскрипція
Enchanted Mango	Манго, мангус	Калькування
Enchanted Quiver	Квівер	Транскрипція
Energy Booster	Енержи бустер, синій камень	Асоціативний
Eternal Shroud	Шрауд	Транслітерація
Ethereal Blade	Етеріал	Транслітерація
Eul's Scepter of Divinity	Сула	Транскрипція
Ex Machina	Екс машина	Транслітерація
Eye of Skadi	Скаді	Транскрипція
Faerie Fire	Фейрі	Транслітерація
Fairy's Trinket	Фейрі трінкет	Транслітерація
Falcon Blade	Фалкон	Транскрипція
Fallen Sky	Метеор	Асоціативний
Flicker	Флікер	Транслітерація
Fluffy Hat	Шапка	Калькування
Force Boots	Форс	Транслітерація
Force Staff	Форс, форс стаф, форсік	Транслітерація

Gauntlets of Strength	Рукавиця	Асоціативний
Gem of True Sight	Гем	Транслітерація
Ghost Scepter	Гост	Транслітерація
Giant's Ring	Кільце гіганта	Калькування
Gleipnir	Глейпнір	Транскрипція
Glimmer Cape	Глімер	Транслітерація
Gloves of Haste	Рукавиця	Асоціативний
Grove Bow	Лук	Калькування
Guardian Greaves	Грейвси	Транслітерація
Hand of Midas	Мідас	Транскрипція
Havoc Hammer	Хавок	Транскрипція
Headdress	Хедреска	Транслітерація
Healing Salve	Фласка	_____
Heart of Tarrasque	Тараска	Транслітерація
Heaven's Halberd	алебарда	Калькування
Helm of Iron Will	Хелм оф айрон віл	Транслітерація
Helm of the Dominator	Домінатор	Транскрипція
Helm of the Overlord	Оверлорд	Транскрипція
Holy Locket	Холілокет	Транслітерація
Hood of Defiance	Худ	Транслітерація
Hurricane Pike	Піка	Транслітерація
Hyperstone	Гіперстоун	Транслітерація

Infused Raindrops	Краплі	Калькування
Iron Branch	Гілка, палиця	Калькування
Javelin	Джевелін	Калькування
Kaya	Кая	Транскрипція
Kaya and Sange	Кая саша	Транслітерація
Linken's Sphere	Лінка	Транслітерація
Lotus Orb	Лотас	Транслітерація
Maelstrom	Маелшторм	Транслітерація
Mage Slayer	Мейдж слейер	Транслітерація
Magic Stick	Стіки	Транслітерація
Magic Wand	апнуті стіки	Транслітерація
Manta Style	Манта	Транскрипція
Mantle of Intelligence	Манта	Транслітерація
Mask of Madness	МOM	Абревіатура
Medallion of Courage	Медалька	Калькування
Mekansm	Меканізм, мека	Транскрипція
Meteor Hammer	Метеор	Транскрипція
Mind Breaker	Майнд брейкер	Транскрипція
Mirror Shield	Мірор шилд	Транслітерація
Mithril Hammer	Мітріл хамер	Транслітерація
Mjollnir	М'йолнір	Калькування
Monkey King Bar	МКБ	Абревіатура

Moon Shard	Муншард	Транслітерація
Morbid Mask	Морбід	Транскрипція
Mystic Staff	Містік стаф	Транслітерація
Nether Shawl	Вуаль	Калькування
Ninja Gear	Ніндзягір	Транслітерація
Null Talisman	Нуль	Транслітерація
Nullifier	Нуліфаєр	Транслітерація
Oblivion Staff	облівіон	Транскрипція
Observer Ward	Обс, вард, обсервер	Транслітерація
Octarine Core	Актарин	Транслітерація
Ogre Axe	Сокира	Калькування
Orb of Corrosion	Орб	Транскрипція
Orb of Venom	Орб, веном	Транскрипція
Orchid Malevolence	Орчид	Транслітерація
Overwhelming Blink	Красний блінк	Асоціативний
Paladin Sword	Паладін	Транскрипція
Penta-Edged Sword	Пентаедж	Транслітерація
Perseverance	Персик	Асоціативний
Phase Boots	Фейзи	Транслітерація
Philosopher's Stone	Філософер, камінь	Калькування
Pig Pole	Свиня	Калькування
Pipe of Insight	Пайпа	Транслітерація

Pirate Hat	Піратська шляпа	Калькування
Platemail	Плейтмейл	Транслітерація
Point Booster	Поінт бустер	Транслітерація
Possessed Mask	Маска	Калькування
Power Treads	ПТ	Абревіатура
Psychic Headband	Корона	Асоціативний
Pupil's Gift (Мал. 2.1)	Яблуко	Асоціативний
Quarterstaff (Мал. 2.2)	Палиця	Асоціативний
Quelling Blade (Мал. 2.3)	Сокира	Асоціативний
Quickening Charm(Мал.2.4)	Чарм, собака	Асоціативний
Radiance	Радіанс, радик	Транслітерація
Reaver	Рівер	Транслітерація
Refresher Orb	Рефрешер	Транслітерація
Refresher Shard	Рефрешер шард	Транслітерація
Revenant's Brooch	Ревенант	Транслітерація
Ring of Aquila	Аквіла	Транслітерація
Ring of Basilius	Базилка	Транслітерація
Ring of Health	Рінг оф хелс	Транслітерація
Ring of Protection	Рінг оф протекшн	Транслітерація
Ring of Regen	Кільце на реген	Калькування
Robe of the Magi	Роба	Калькування
Rod of Atos	Атос	Транскрипція

Sacred Relic	Секред, Релік	Транслітерація
Sage's Mask	Маска	Калькування
Sange	Саша	Транслітерація
Sange and Yasha	Саша яша	Транслітерація
Satanic	Сатанік	Транслітерація
Scythe of Vyse	Хекс	Асоціативний
Seer Stone	Сірстоун	Транслітерація
Sentry Ward	Сентрі	Транслітерація
Shadow Amulet	амулет	Калькування
Shadow Blade	ШБ	абревіатура
Shiva's Guard	Шива	Транслітерація
Silver Edge	Сільвер	Транскрипція
Skull Basher	Башер	Транслітерація
Slippers of Agility	Чобити	асоціативний
Smoke of Deceit	Смок	Транслітерація
Solar Crest	Солар, хрест	Транскрипція
Soul Booster	Соулбустер	Транслітерація
Soul Ring	Соулрінг	Транскрипція
Spell Prism	Призма	Калькування
Spirit Vessel	Весель	Транслітерація
Staff of Wizardry	Палиця	Калькування
Stormcrafter	Стормкрафтер	Транскрипція

Stygian Desolator	Дезолятор, дезоль	Транскрипція
Swift Blink	Зелений блінк	Асоціативний
Talisman of Evasion	Талисман	Калькування
Tango	Танго	Транскрипція
Telescope	Телескоп	Калькування
Timeless Relic	Релік	Транскрипція
Titan Sliver	Тітан слівер	Транскрипція
Tome of Knowledge	Книга	Асоціативний
Town Portal Scroll	ТП	Абревіатура
Tranquil Boots	Транквіли	Транслітерація
Trickster Cloak	Клок	Транслітерація
Trusty Shovel	Лопата	Калькування
Tumbler's Toy	Іграшка	Калькування
Ultimate Orb	Орб	Транскрипція
Urn of Shadows	Урна	Калькування
Vambrace	Вамбрейс	Транслітерація
Vanguard	Вангвард	Транслітерація
Veil of Discord	Діскорд	Транслітерація
Vitality Booster	Віталіті бустер	Транслітерація
Vladmir's Offering	Володимир	Транслітерація
Void Stone	Войд стоун, синій камінь	Асоціативний
Voodoo Mask	Вуду	Транслітерація

Wind Lace	Віндленс	Транслітерація
Wind Waker	Апнутий Єул	Асоціативний
Witch Blade	Віч блейд	Транслітерація
Witchbane	Вічбейн	Транслітерація
Wraith Band	Врейс	Транслітерація
Wraith Pact	Врейспакт	Транслітерація
Yasha	Яша	Транслітерація
Yasha and Kaya	Яша кая	Транслітерація

Видалені

Лексикографічно закріплена	Розмовна	Тип перекладу
Animal Courier	Кур'єр	Калькування
Ballista	Баліста	Калькування
Banana	Банан	Калькування
Chipped Vest	Чіпедвест	Транслітерація
Clumsy Net	Сітка	Калькування
Craggy Coat	Крегі кот	Транслітерація
Diffusal Blade 2	апнуті дифуза	Транслітерація
Elixir	Еліксир	Калькування
Essence Ring	Есенс рінг	Транслітерація
Faded Broach	Брош	Калькування

Fae Grenade	Граната	Калькування
Flying Courier	апнутий кур'єр	Калькування
Fusion Rune	Руна	Калькування
Greater Faerie Fire	Фейрик	Транслітерація
Helm of the Undying	Шолом	Калькування
Illusionist's Cape	Ілюжн кейп	Транслітерація
Imp Claw	Імпкло	Транслітерація
Iron Talon	айронталон	Транслітерація
Ironwood Tree	Дерево	Калькування
Keen Optic	Кіноптік	Транслітерація
Magic Lamp	Лампа	Калькування
Mango Tree	Манго	Калькування
Minotaur Horn	БКБ	абревіатура
Necronomicon	Некра	Транслітерація
Ocean Heart	Серце	Калькування
Orb of Destruction	орб	Транскрипція
Phoenix Ash (Мал. 2.5)	Крило фенікса	асоціативний
Poor Man's Shield	Пурменшилд	Транслітерація
Prince's Knife	Принцнайф	Транслітерація
Quicksilver Amulet	Сильвер амулет	Калькування
Repair Kit	Ріпейр	Транслітерація
Ring of Tarrasque	Кільце тараски	Калькування

Royal Jelly (Мал. 2.6)	Мед	Асоціативний
Spider Legs	Спайдерлегз	Транслітерація
Stout Shield	Стоуншилд	Транслітерація
The Leveller	Левелер	Транслітерація
Third Eye	Гем	асоціативний
Tome of Aghanim	Том	Калькування
Trident	Тризуб	Калькування
Vampire Fangs	Зуби вампіра	Калькування
Witless Shako	Капелюх	Асоціативний
Woodland Striders	Черевик	Асоціативний

ДОДАТОК Г

Порівняльна таблиця ігрових (лексично закріплених) назв 587 (п'ятисот восьмидесяти сьомі) унікальних здібностей героїв відеогри DOTA 2 з їх поширеними назвами у звичайному ігровому просторі

Лексикографічно закріплена	Розмовна	Тип перекладу
Acid Spray (Мал. 3.1)	Калюжа	асоціативний
Acorn Shot	Жолудь, шишка, горіх	Асоціативний Калькування
Activate Fire Remnant	Ремнант	Транскрипція
Adaptive Strike	Дробовик - Герой випускає нищівний снаряд з величезною кількістю шкоди противнику.	Асоціативний
Aether Remnant	Ремнант	Транскрипція
Aftershock	Афтершок	Транслітерація
Alacrity	Алакриті	Транслітерація
Anchor Smash	Якір	Асоціативний
Ancient Seal	Еншент сіл	Транслітерація
Aphotic Shield	Щит	Калькування
Arc Lightning	Блискавки	Калькування
Arcane Aura	Аркан аура	Транслітерація
Arcane Bolt (Мал. 3.2)	Аркейн болт, болт, птахи	Транслітерація Асоціативний
Arcane Curse	Курса	Транслітерація

Arcane Orb	Аркейн орб	Транслітерація
Arcane Supremacy	Аркейн супрїмасї	Транслітерація
Arctic Burn	Арктїк бьорн	Транслітерація
Arena Of Blood	Арена	Калькування
Assassinate	Асасїнейт, пострїл	Транслітерація асоціативний
Astral Imprisonment	Астрал	Калькування
Astral Spirit	Спїрит	Транслітерація
Astral Step	Астрал	Калькування
Atrophy Aura	Атрофї аура	Транслітерація
Attribute Shift	Перекачування - Герой змінює свою форму, перетворюючи очки сили на очки спритності та навпаки.	Асоціативний
Avalanche (Мал. 3.3)	Аваланч, гречка	Транслітерація Асоціативний
Bad Juju	Бед джуджу	Транслітерація
Ball Lightning	Бол лайтнїнг, полїт	Транслітерація Асоціативний
Bash of the Deep	Баш	Транслітерація
Battery Assault	Батарєя	Калькування
Battle Hunger	Пальник - Герой використовує марку на супротивника, через яку він отримує періодичну шкоду.	Асоціативний

Battle Trance	Батл транс	Транслітерація
Bedlam	Бедлам	Калькування
Berserk Potion	Колба, пляшка	Асоціативний
Berserker's Blood	Берсеркерз блад	Транслітерація
Berserker's Call	Агр - Герой кидає виклик найближчим ворогам, змушуючи атакувати його.	Асоціативний
Berserker's Rage	Сокири - Коли ця здатність активована, герой використовує свої металні сокири у ближньому бою.	Асоціативний
Black Hole	Блек хол	Транслітерація
Blade Dance	Блейд денс	Транслітерація
Blade Fury	Блейд фьюрі, крутилка - Герой крутиться навколо своєї осі.	Асоціативний
Blast Off!	Бласт оф, суїцид - Герой стрибає і коли приземляється втрачає частину свого здоров'я і завдає шкоди противнику.	Асоціативний
Blinding Light	Блайнд	Транслітерація
Blink	Блінк	Транскрипція
Blink Fragment	Блінк	Транскрипція
Blink Strike	Блінк	Транскрипція
Blood Mist	Бладміст	Транслітерація
Blood Rite	Бладрайт, ритуал	Транслітерація

Bloodlust	Бладласт	Транслітерація
Bloodrage	Бладрейдж	Транслітерація
Blur	Блюр	Транслітерація
Borrowed Time	Боровд тайм	Транслітерація
Boulder Smash	Смеш	Транслітерація
Boundless Strike (Мал. 3.4)	Палиця	Асоціативний
Brain Sap	Укус - Висмоктує життєву енергію ворога.	Асоціативний
Bramble Maze (Мал. 3.5)	Кущі	Асоціативний
Breathe Fire	Файр, вогонь	Калькування
Bristleback	Спина - Герой отримує менше шкоди від атак зі спини та з боків.	Асоціативний
Bulldoze	Бульдоз	Транслітерація
Bulwark	Бульварк	Транскрипція
Burning Army (Мал. 3.6)	Скелетики	Асоціативний
Burning Barrage	Барраж	Транслітерація
Burning Spear	Вогняні списи	Калькування
Burrow	Закопування	Калькування
Burrowstrike	Баровстрайк, підкоп	Асоціативний
Bushwhack (Мал. 3.7)	Сітка	Асоціативний

Call Down	Ракети - Викликає два повітряних удари.	Асоціативний
Call of the Wild	Кабан - Герой викликає кабана.	Асоціативний
Call of the Wild	Птах - Герой викликає птаха.	Асоціативний
Caustic Finale	Костік фінал	Транслітерація
Celestial Hammer	Молот	Калькування
Chain Frost	Чейнфрост, чайник	Асоціативний
Chakra Magic	Чакра	Транслітерація
Chakram	Чакрам	Транслітерація
Chaos Bolt	Болт	Транскрипція
Chaos Meteor	Метеор, тефтеля	Транскрипція асоціативний
Chaos Strike	Кеос страйк	Транслітерація
Chaotic Offering	Голем - Герой викликає голема.	асоціативний
Charge of Darkness	Чардж	Транслітерація
Chemical Rage	Рейдж	Транслітерація
Chilling Touch	Чилінг тач	Транслітерація
Chronosphere	Хроносфера, хроно	Транслітерація
Cinder Brew	Пиво - обливає себе та ворогів алкоголем.	Асоціативний
Cloak and Dagger	Інвиз - Робить героя невидимим.	Асоціативний

Cold Blooded	Змія - Здібність героя пасивна, коли герой отримує шкоди, його інша здібність - Mystic Snake, автоматично застосовується на ворога.	Асоціативний
Cold Embrace	Колдембрейс, колба	Транслітерація
Cold Feet (Мал 3.8)	Заморожування	Асоціативний
Cold Snap	Колдснп	Транскрипція
Concussive Grenade	Граната	Калькування
Concussive Shot	Шот	Транслітерація
Conjure Image	ілюзія - Герой викликає свою копію.	Асоціативний
Consume	Інфест	Асоціативний
Corrosive Haze	Корозів хейз	Транслітерація
Corrosive Skin	Корозів скін	Транслітерація
Counter Helix	Крутилка - отримуючи шкоду, герой робить оберт навколо своєї осі, завдаючи шкоди ворогам поблизу.	Асоціативний
Counterspell	Контрспел	Транслітерація
Coup de Grace	Крити - Герой має шанс завдати критичного удару.	Асоціативний
Crippling Fear	Фір	Транслітерація
Crypt Swarm	Крипт сварм, вейв - Герой випускає хвилю перед совою.	Асоціативний

Crystal Nova	Кристал нова, нова	Транслітерація
Culling Blade	Сокира - Для цієї здібності герой використовує сокиру.	Асоціативний
Curse Of The Oldgrowth	Курса	Транслітерація
Curse of Avernus	Курса	Транслітерація
Cursed Crown (Мал. 3.9)	Квіти	Асоціативний
Dark Ascension	Ніч - Герой закликає ніч на карті.	Асоціативний
Dark Pact	Даркпакт	Транскрипція
Dark Portrait	Портрет	Калькування
Death Pact	Дес пакт	Транслітерація
Death Pulse	Дес пульс	Транслітерація
Death Seeker	Дес сікер	Транслітерація
Death Ward	Дес вард	Транслітерація
Decay	Дікей	Транслітерація
Decoy	Декой	Транслітерація
Decrepify (Мал. 3.10)	Декріпіфай, астрал	Транслітерація Асоціативний
Defense Matrix	Матриця, щит	Асоціативний
Degen Aura	Аура	Калькування
Demon Zeal	Демон зіал	Транслітерація

Demonic Cleanse	Демонік клінс	Транслітерація
Demonic Conversion	Ейдолони - Перетворює крипа на три підконтрольні фрагменти самого героя — ейдолонів.	Асоціативний
Demonic Purge	Пурж	Транслітерація
Depth Shroud	Депс шрауд	Транслітерація
Desolate	Дезолейт	Транслітерація
Devour	Деваувер	Транслітерація
Diabolic Edict	Діаболік	Транскрипція
Dig	Закопування	Калькування
Dismember	Дісmembер, жрання	Транслітерація Асоціативний
Dispersion	Діспершн	Транслітерація
Dispose	Перекидка - Герой бере істоту і перекидає її через себе.	Асоціативний
Disruption	Дізрапшн	Транслітерація
Disseminate	Дісемінейт	Транслітерація
Dissimilate	Дісімілейт	Транслітерація
Divided We Stand	Міпи - Герой створює копії себе.	Асоціативний
Divine Favor	Девайн фавор	Транслітерація
Doom	Дум	Транслітерація
Doppelganger	Доппельгангер, допель	Транскрипція

Dragon Blood	Драгон блад	Транслітерація
Dragon Slave	Драгон слейв	Транслітерація
Dragon Tail	Драгон тейл	Транслітерація
Dream Coil	Дрім койл, койл	Транслітерація
Drums of Slom	Барабани	Калькування
Drunken Brawler	Бравлер	Транслітерація
Dual Breath	Дуалбрес	Транслітерація
Duel	Дуель	Калькування
E.M.P.	Є.М.П.	Абревіатура
Earth Spike	Спайк	Транслітерація
Earth Splitter	Спліттер	Транскрипція
Earthbind (Мал. 3.11)	Сітка	Асоціативний
Earthshock	Ершок, стрибок	Транслітерація Асоціативний
Echo Slam	Ехо слем, Ехо	Калькування
Echo Stomp	Стомп	Транскрипція
Eclipse	Екліпс	Транслітерація
Elder Dragon Form	Форма, дракон	Калькування
Electric Vortex	Вортекс	Транслітерація
Empower	Емпавер	Транслітерація
Enchant	Енчант	Транслітерація
Enchant Remnant	Ремнант	Транскрипція

Enchant Totem	Тотем	Калькування
Enfeeble	Інфібл	Транслітерація
Enrage	Енрейдж	Транслітерація
Ensnare (Мал. 3.12)	Сітка	асоціативний
Epicenter	Епіцентр	Калькування
Essence Flux	Флюкс	Транслітерація
Essence Shift	Есенс шифт	Транслітерація
Ether Shock	Есел шок	Транслітерація
Exorcism	Екзорцизм	Калькування
Exort	Екзорт	Транслітерація
Eye of the Storm	Шторм	Калькування
Eyes In The Forest	айз ін зе форест	Транслітерація
Fade Bolt	Болт	Транскрипція
False Promise	Фолс проміс	Транслітерація
Fan of Knives	Фан оф найфс	Транслітерація
Fatal Bonds	Банди	Транслітерація
Fate's Edict	Фейт едікт	Транслітерація
Feast	Фіст	Транслітерація
Feral Impulse	Ферал Імпульс	Транслітерація
Fervor	Фервор	Транслітерація
Fiend's Gate	Телепорт - Відкриває два портали: один поруч із	Асоціативний

	власником здібності, а другий — у вказаній точці.	
Fiend's Grip	Гріп	Транскрипція
Fiery Soul	Фієрі соул	Транслітерація
Finger of Death	Палець	Калькування
Fire Remnant	Ремнант	Транскрипція
Fire Shield	Щит	Калькування
Fire Spirits (Мал. 3.13)	Спіріти, птахи	Асоціативний
Fireball	Файрбол	Транслітерація
Fireblast	Файрбласт, бласт	Транслітерація
Firefly	Політ	Калькування
Firesnap Cookie	Печиво	Калькування
Firestorm	Файршторм	Транслітерація
Fissure	Фісура	Транслітерація
Flak Cannon	Флак	Транскрипція
Flame Cloak	Флейм клоак	Транслітерація
Flame Guard	Щит - оточує героя вогненним щитом.	Асоціативний
Flamebreak	Молотов, сулія - Герой кидає бутиль із горючою рідиною.	Асоціативний
Flamethrower	Флейм, вогонь	Калькування
Flaming Lasso	Лассо	Калькування
Flesh Golem	Голем	Калькування

Flesh Heap	Флешхіп	Транслітерація
Flux	Флюкс	Транслітерація
Focus Fire	Фокус файр, фокус	Транслітерація
Forge Spirit	Форжи	Транслітерація
Fortune's End	Форчун енд	Транслітерація
Freezing Field	Фрізінг філд	Транслітерація
Frost Arrows	Морозні стріли	Калькування
Frost Blast	Фрост бласт	Транскрипція
Frost Shield	Щит	Калькування
Frostbite	Фростбайт, заморожування, колба	Транслітерація асоціативний
Fury Swipes	Ф'юрі свайп	Транслітерація
Gale Force	Гейл форс	Транслітерація
Geminate Attack	Подвійна атака - Дозволяє герою здійснити кілька атак одночасно.	Асоціативний
Geomagnetic Grip	Геомagnetік гріп	Транслітерація
Ghost Shroud	Гост шрауд	Транслітерація
Ghost Walk	Гостволк	Транслітерація
Ghostship	Гостшип, корабель	Калькування
Ghoul Frenzy	Гуль френзі, кігті	Асоціативний
Glaives of Wisdom	Глейви	Транслітерація
Glimpse	Глімпс	Транслітерація

Global Silence	Глобал	Транскрипція
Gobble Up	Гоблап, проковтування	Транслітерація асоціативний
God's Rebuke	Щит - Герой ударяє щитом по ворогах перед собою.	Асоціативний
God's Strength	ГДС	Абревіатура
Good Juju	Гуд джуджу	Транслітерація
Grave Chill	Грейвчіл	Транслітерація
Gravekeeper's Cloak	Клоак	Транскрипція
Great Cleave	Грейт клів	Транслітерація
Greater Bash	Баш	Транслітерація
Greevil's Greed	Золото - Пасивна здібність героя, яка дозволяє отримувати більше золота ніж інші.	Асоціативний
Grow	Зростання	Калькування
Guardian Angel	Гвардіан энжл	Транслітерація
Guardian Sprint	Спрінт	Транскрипція
Gush	Гаш	Транслітерація
Gust	Гаст	Транслітерація
Hairball	Хеірбол	Транслітерація
Hammer of Purity	Хаммер	Транскрипція
Hand of God	Хенд оф год	Транслітерація

Haunt	Хаунт	Транскрипція
Headshot	Хедшот	Транслітерація
Healing Ward	Хілінг вард, вард	Транслітерація
Heartstopper Aura	Пальник - Герой випалює здоров'я ворогів.	Асоціативний
Heat-Seeking Missile	Ракети	Калькування
Heavenly Grace	Хевенлі грейс	Транслітерація
Heavenly Jump	Стрибок	Калькування
Hex	Хекс	Транслітерація
Hitch a Ride (Мал. 3.14)	Віз	асоціативний
Holy Persuasion	Холі персуейшн	Транслітерація
Homing Missile	Ракетка	Калькування
Hoof Stomp	Хуф стомп	Транслітерація
Hookshot	Хукшот	Транслітерація
Horn Toss	Тос	Транслітерація
Howl	Хавл	Транслітерація
Hunter in the Night	Хантер ин зе найт	Транслітерація
Hunter's Boomerang	Бумеранг	Калькування
Icarus Dive	Ікарус, політ	Транслітерація асоціативний
Ice Blast	Айс бласт	Транслітерація
Ice Path	Айспас	Транслітерація

Ice Shards (Мал. 3.15)	Шарди, стінка	Асоціативний
Ice Spire (Мал. 3.16)	Уламок	Асоціативний
Ice Vortex	Вортекс, поляна	Транслітерація асоціативний
Ice Wall	Айсвол	Транслітерація
Ignite	Ігнайт, пальник	Асоціативний
Illuminate (Мал. 3.17)	Ілюмінейт, задувка	Асоціативний
Illusory Orb	Орб	Транскрипція
Impale	Імпейл	Транслітерація
Impetus	Імпетус	Транскрипція
Infernal Blade	Інфернал блейд	Транслітерація
Infest	Інфест	Транскрипція
Ink Swell	Інквел	Транслітерація
Inner Beast	Інер біст	Транслітерація
Inner Fire	Інер файр	Транслітерація
Insatiable Hunger	Вампіризм - атакуючи герой відновлює собі здоров'я.	Асоціативний
Invoke	Інвок	Транслітерація
Ion Shell	Щит - Герой накладає колючий щит.	Асоціативний
Jetpack	Ранець, джетпак	Калькування
Jinada	Джинада	Транслітерація
Jingu Mastery	Джинга	Транслітерація

Juxtapose	Ілюзії - Герой може роздробити свою сутність, створивши ілюзорну копію себе.	Асоціативний
Keen Conveyance	Телепорт - Герой телепортується у вибрану точку.	Асоціативний
Kinetic Field	Кінетік філд, поляна, басейн	Асоціативний
Kraken Shell	Кракеншел, шел	Транслітерація
Laguna Blade	Лагуна	Транскрипція
Laser	Лазер	Калькування
Last Word	Ласт ворд	Транскрипція
Latent Toxicity	Латент токсисіті	Транслітерація
Leap	Ліп, стрибок	Калькування
Leech Seed	Насіння	Калькування
Life Break	Лайф брейк	Транслітерація
Life Drain	Лайф дреін, висмоктування	Асоціативний
Light Strike Array	Лайт страйк	Транслітерація
Lightning Bolt	Болт	Транскрипція
Lightning Storm	Блискавки	Калькування
Lil' Shredder	Шредер	Транслітерація
Liquid Fire	Ліквід файр	Транслітерація
Liquid Frost	Ліквід фрост	Транслітерація

Little Friends	Літл френдс	Транслітерація
Living Armor	Лівінг армор	Транслітерація
Lucent Beam	Бім	Транслітерація
Lucky Shot	Лакішот	Транслітерація
Luminosity	Люмінісіті	Транслітерація
Lunar Blessing	Лунар блесінг	Транслітерація
Macropyre	Макрапіра	Транслітерація
Magic Missile	Меджик місл	Транслітерація
Magnetize	Магнатайз	Транслітерація
Maledict	Маледікт	Транслітерація
Malefice	Малефайс	Транслітерація
Mana Break	Мана брейк	Транслітерація
Mana Burn	Манабьорн	Транслітерація
Mana Drain	Мана дрейн	Транслітерація
Mana Shield	Щит	Калькування
Mana Void	Мана войд	Транскрипція
Marksmanship	Марксманшип	Транслітерація
Mass Serpent Ward	Варди	Транслітерація
Meat Hook	Хук	Транслітерація
Meld	Мелд	Транскрипція
Metamorphosis	Метаморфоза, мета	Транслітерація
Midnight Pulse	Пульс	Калькування

Minefield Sign	Табличка	Калькування
Mirror Image	Міроп імедж	Транслітерація
Mischief	Зовнішність - Змінює вигляд героя, перетворюючи його на дерево, предмет і т.д.	Асоціативний
Mist Coil	Місткойл	Транслітерація
Moment of Courage	Момент оф карадж	Транслітерація
Moon Glaives	Глейви	Транслітерація
Moonlight Shadow	Мунлайт	Транслітерація
Morph	Морф, перетворення	асоціативний
Mortal Strike	Мортал страйк	Транслітерація
Mortimer Kisses	Мортімер кісес, заплівка - Герой випускає кулі лави.	Асоціативний
Multicast	Мультикасти	Транскрипція
Multishot	Мультишот	Транслітерація
Mystic Flare	Містік флейр	Транслітерація
Mystic Snake	Містік снейк, змія	Калькування
Natural Order	Нечурал ордер	Транслітерація
Nature's Attendants	Нечурс атенданте	Транслітерація
Nature's Call	Енти - Герой викликає ентів.	Асоціативний
Nature's Grasp (Мал. 3.18)	Лози	Асоціативний
Nature's Guise	Нечур гіз	Транслітерація

Necromastery	Некромансері	Транслітерація
Nether Blast	Бласт	Транскрипція
Nether Strike	Незер страйк	Транслітерація
Nether Swap	Свап	Транскрипція
Nether Ward	Вард	Транскрипція
Nethertoxin (Мал. 3.19)	Незертоксін, калюжа	Асоціативний
Nightmare	Сон	Асоціативний
Nihilism	Нігілізм	Транслітерація
Nimbus	Німбус	Транскрипція
Normal Punch	Панч	Транслітерація
Nosedive	Дайв	Транслітерація
Omnislash	Омніслеш	Транслітерація
Onslaught	Розгін - Герой розганяється та біжить.	Асоціативний
Open Wounds	Опен вундз	Транслітерація
Overcharge	Оверчардж, чардж	Транслітерація
Overclocking	Оверклок	Транслітерація
Overgrowth	Овергровс	Транслітерація
Overload	Оверлоад	Транскрипція
Overpower	Оверпавер	Транслітерація
Overwhelming Odds (Мал. 3.20)	Стріли	Асоціативний

Paralyzing Cask	Каска	Транскрипція
Penitence	Пенітенс	Транслітерація
Phantasm	Фантазм	Транслітерація
Phantom Rush	Фантом раш	Транслітерація
Phantom Strike	Блінк - Герой телепортується до обраної істоти.	Асоціативний
Phantom's Embrace	Фантом, жук, привид	Транслітерація Асоціативний
Phase Shift	Шифт	Транслітерація
Pit of Malice	Піт оф маліс, поляна	Транслітерація Асоціативний
Plague Ward	Вард	Транскрипція
Planar Pocket	Планер покет	Транслітерація
Plasma Field	Плазма	Калькування
Poison Attack	Пойзон атак, запльовування	Транслітерація Асоціативний
Poison Nova	Пойзон нова, нова	Транслітерація
Poison Sting	Пойзон, отрута	Калькування
Poison Touch	Пойзон тач, отрута	Калькування
Poof	Пуф	Калькування
Pounce	Паунц, стрибок	Калькування
Power Cogs	Коги	Транскрипція
Powershot	Павершот, стріла	Транслітерація

		Асоціативний
Presence of the Dark Lord	Фір - Герой наводить жах на оточуючих його істот.	Асоціативний
Press The Attack	Прес зе атак	Транслітерація
Primal Companion (Мал. 3.21)	Панда	Асоціативний
Primal Roar	Рор	Транслітерація
Primal Split	Праймал спліт	Транслітерація
Primal Spring	Стрибок	Асоціативний
Proximity Mines	Міна	Калькування
Psi Blades	Псі блейдс	Транслітерація
Psionic Projection	Проекція	Калькування
Psionic Trap	Трапа	Транскрипція
Pulse Nova	Пульс нова	Транслітерація
Pulverize	Пульверайз	Транслітерація
Purification	Пуріфікейшн	Транслітерація
Purifying Flames	Пьюріфаїнг флеймс	Транслітерація
Quas	Квас	Транслітерація
Quill Spray	Голки	Калькування
Rage	Рейдж	Транслітерація
Rain of Destiny	Рейн, дощ	Калькування
Rampage	Рампейдж	Транслітерація

Ransack	Рансак	Транслітерація
Ravage	Реведж, равага	Транслітерація
Reactive Armor	Армор	Транскрипція
Reactive Tazer	Тазер	Транскрипція
Reality	Реаліті	Транскрипція
Reality Rift	Райфт	Транслітерація
Reaper's Scythe	Коса	Калькування
Rearm	Рearм	Транскрипція
Rebound	Ребаунд	Транслітерація
Recall	Рекол	Транслітерація
Reel In	Притяжка - Герой притягує до себе противника.	Асоціативний
Reflection	Рефлексн	Транслітерація
Refraction	Рефракшн, щит	Транслітерація асоціативний
Reincarnation	Реінкарнація	Транслітерація
Relocate	Релокейт, рело	Транслітерація
Requiem of Souls	Реквієм	Транслітерація
Resonant Pulse	Пульс, щит	асоціативний Калькування
Retaliate	Реталіейт	Транслітерація
Reverse Polarity	РП	абревіатура
Reverse Time Walk	Тайм волк	Транслітерація

Rip Tide	Ріптайд	Транслітерація
Rock Throw	Камінь	Калькування
Rocket Barrage	Бараж	Транслітерація
Rocket Flare	Ракетка	Калькування
Roll Up	Рол	Транслітерація
Rolling Boulder	Ролінг Баулдер	Транслітерація
Rolling Thunder	Рол, шар	Транслітерація Асоціативний
Rot (Мал. 3.22)	Рот, смердючка	Асоціативний
Rupture	Раптура	Транслітерація
Sacred Arrow	Стріла	Калькування
Sand Storm	Санд шторм, пісок	Транслітерація Калькування
Sanity's Eclipse	Екліпс	Транслітерація
Savage Roar	Рор	Транслітерація
Scatterblast (Мал. 3.23)	Скатербласт, дробовик	Асоціативний
Scorched Earth	Поляна - Герой встеляє землю полум'ям.	Асоціативний
Scream Of Pain	Скрім	Транслітерація
Scurry	Скарі	Транслітерація
Searing Arrows (Мал. 3.24)	Вогняні стріли	Асоціативний
Searing Chains	Чейни	Транслітерація

Second Chakram	Чакрам	Транслітерація
Shackles	Шейклс, зв'язка	Транслітерація Калькування
Shackleshot	Шейкл, прив'язка	Транслітерація Калькування
Shadow Dance	Шадоу денс	Транслітерація
Shadow Poison	Пойзон, отрута	Транслітерація Калькування
Shadow Poison Release	Пойзон, отрута	Калькування
Shadow Realm	Шадоу реалм, реалм	Транслітерація
Shadow Step	Шадоу степ	Транслітерація
Shadow Strike	Кинджал - Кидає у ворогів кінджал.	Асоціативний
Shadow Walk	Інвиз -Герой стає невидимим.	Асоціативний
Shadow Wave	Вейв	Транслітерація
Shadow Word	Шадоуворд	Транслітерація
Shadowraze	Шадоурайз	Транслітерація
Shallow Grave (Мал. 3.25)	Хрест	Асоціативний
Shapeshift	Форма, перетворення	Асоціативний Калькування
Sharpshooter (Мал. 3.26)	Стріла	Асоціативний
Shield Crash	Щит	Калькування

Shield of the Scion	Шилд оф зе сіон	Транслітерація
Shockwave	Шоквейв	Транслітерація
Shrapnel	Шрапнель	Транслітерація
Shukuchi	Шикучі	Транслітерація
Shuriken Toss	Сюрікен	Калькування
Sidekick	Сайдкік	Калькування
Silence	Сайленс	Транслітерація
Silent as the Grave	Інвіз - Герой стає невидимим.	Асоціативний
Silken Bola	Уповільнення - Герой уповільнює героїв.	Асоціативний
Sinister Gaze	Сіністер гейз	Транслітерація
Skeleton Walk	Інвіз - Герой стає невидимим.	Асоціативний
Skewer	Сківер	Транслітерація
Sleeping Dart	Дротик	Калькування
Sleight of Fist	Фісти	Транслітерація
Slithereen Crush	Слізерін краш	Транслітерація
Smoke Screen	Смок, хмара	Транслітерація Калькуванням
Snowball	Сноубол, снігова куля	Транслітерація Калькування
Solar Bind	Солар байнд	Транслітерація
Solar Guardian	Солар гвардіан	Транслітерація
Song of the Siren	Сон - Усі вороги навколо героя	Асоціативний

	впадають у магічний сон.	
Sonic Wave	Сонік вейв	Транслітерація
Soul Assumption	Соул асампшн	Транслітерація
Soul Rip	Соулріп	Транскрипція
Soulbind	Соулбайнд	Транслітерація
Spark Wraith	Привид, птах	Асоціативний
Spawn Spiderlings	Павуки	Калькування
Spear of Mars	Спис	Калькування
Spectral Dagger	Дагер	Транслітерація
Spell Steal	Спел стіл	Транслітерація
Spiked Carapace	Карапаси	Транслітерація
Spin Web	Павутина	Калькування
Spinner's Snare (Мал. 3.27)	Стінка	Асоціативний
Spirit Form	Спіріт форм, форма	Транслітерація Калькування
Spirit Lance	Спис	Калькування
Spirit Link	Спіріт лінк	Транслітерація
Spirit Siphon	Сіфон	Транслітерація
Spirits	Спірітс	Транскрипція
Spit Out	Випльовування	Калькування
Splinter Blast	Сплінтер бласт	Транскрипція

Split Earth	Спліт	Транскрипція
Split Shot	Сплітшот	Транслітерація
Sproink	Споінк, стрибок	Калькування
Sprout	Спрути	Транслітерація
Stampede	Стампід	Транслітерація
Starbreaker	Старбрейкер	Транслітерація
Starstorm	Старштурм	Транслітерація
Static Field	Статік філд	Транслітерація
Static Link	Статік лінк	Транскрипція
Static Remnant	Ремнант	Транскрипція
Static Storm	Статік шторм, шторм	Транслітерація Калькування
Sticky Bomb	Бомба	Калькування
Sticky Napalm	Масло	Асоціативний
Stifling Dagger	Дагер	Транслітерація
Stone Form	Стоун форм	Транслітерація
Stone Gaze	Стоунгейз	Транслітерація
Stone Remnant	Ремнант	Транскрипція
Storm Hammer (Мал. 3.28)	Стурм хамер, рукавиця	Транслітерація Асоціативний
Storm Surge	Сурдж	Транслітерація
Stroke of Fate	Строк оф фейт	Транслітерація

Summon Familiars	Фаміл'яри, гаргулії, птахи	Транслітерація Асоціативний
Summon Spirit Bear	Ведмідь	Калькування
Summon Wolves	Вовки	Калькування
Sun Ray	Санрей, промінь	Калькування
Sun Strike	Санстрайк	Транслітерація
Sunder	Сандер	Транслітерація
Supernova (Мал. 3.29)	Супернова, нова, сонце, яйце	Транслітерація асоціативний
Surge	Сурдж	Транслітерація
Swashbuckle	Слешбакл	Транслітерація
Swiftslash	Свіфтслеш	Транслітерація
Tag Team	Таг тім	Транслітерація
Take Aim	Тейкейм	Транслітерація
Telekinesis	Телекінез	Калькування
Teleportation	Телепорт	Калькування
Tempest Double	Двійник	Калькування
Tendrils of the Deep	Тендрілс	Транскрипція
Terror Wave	Терор вейв, страх - Герой використовує хвилю страху, яка відлякує ворогів.	Асоціативний
Terrorize	Терорайз, страх - Здібність відлякує супротивників.	Асоціативний

Tether	Тізер	Транслітерація
The Swarm	Сворм, жуки	Транслітерація асоціативний
Thirst	Розгін - Чим менше здоров'я у супротивника, тим швидше рухається герой.	асоціативний
Thunder Clap	Клеп	Транслітерація
Thunder Strike	Тандер страйк	Транслітерація
Thundergod's Wrath	Тандер	Транслітерація
Tidal Wave	Вейв, хвиля	Транслітерація Калькування
Tidebringer	Тайдбрінгер	Транслітерація
Timber Chain	Чейн	Транслітерація
Time Dilation	Тайм ділейшн	Транслітерація
Time Lapse	Тайм лапс	Транслітерація
Time Lock	Тайм лок	Транслітерація
Time Walk	Тайм волк	Транслітерація
Tombstone	Томба	Транслітерація
Tornado	Торнадо	Калькування
Torrent	Торент	Транскрипція
Torrent Storm	Торенти	Транслітерація
Toss	Тос	Транслітерація
Track	Трек	Транслітерація

Trample	Стомп - Герой тяжкою ногою проходить через все і вся.	Асоціативний
Trap	Трапа	Транскрипція
Tree Dance	Три денс, залізання на дерево	Транслітерація асоціативний
Tree Grab	Дерево	Калькування
Tree Volley	Трі волей	Транслітерація
Tricks of the Trade	Трікс оф зе трейд	Транслітерація
True Form	Форма	Калькування
Unleash	Анліш	Транслітерація
Unrefined Fireblast	Файрблест	Транслітерація
Unstable Concoction (Мал. 3.30)	Колба	асоціативний
Untouchable	Антачбл	Транслітерація
Upheaval	Апхівал	Транслітерація
Uproar	Рор	Транслітерація
Vacuum	Вакуум	Калькування
Vampiric Spirit	Вампірік	Транслітерація
Vendetta	Вендетта	Калькування
Vengeance Aura	Аура	Калькування
Venomous Gale	Гель	Транслітерація
Viper Strike	Вайпер страйк	Транслітерація
Viscous Nasal Goo	Соплі	Калькування

Void	Войд	Транскрипція
Voodoo Restoration	Вуду ресторейшн	Транслітерація
Voodoo Switcheroo	Вуду	Транслітерація
Wall of Replica	Стінка	Калькування
Walrus Kick	Валрус кік	Транслітерація
Walrus PUNCH!	Валрус панч	Транслітерація
Waning Rift	Райф	Транслітерація
Warcry	Варкрай	Транслітерація
Warp Flare	Варп	Транслітерація
Warpath	Варпас	Транслітерація
Wave of Terror	Вейв	Транслітерація
Waveform	Вейв	Транслітерація
Wex	Векс	Транслітерація
Whirling Axes	Зміна сокир	Асоціативний
Whirling Death	Вірлінг дес	Транслітерація
Wild Axes	Сокири	Калькування
Will-O-Wisp	Віловісп	Транслітерація
Windrun	Віндран	Транслітерація
Winter's Curse	Курса	Транслітерація
Wolf Bite	Укус	Калькування
Wraithfire Blast	Бласт	Транслітерація
Wrath of Nature	Врейс	Транслітерація

Wukong's Command (Мал. 3.31)	Арена	Асоціативний
X Marks the Spot	Хрест	Асоціативний

ДОДАТОК Д

Декларація академічної доброчесності здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Іванчук Владислава Вадимівна,
студент(ка) 2 курсу магістратури, форми навчання денна,
факультету Іноземної Філології,
спеціальність переклад (англ),
освітньо-професійна програма переклад (англійський),
адреса електронної пошти cassblana@gmail.com, - підтверджую, що
написана мною кваліфікаційна робота на тему « АНГЛОМОВНА ЛЕКСИКА
ГЕЙМЕРСЬКИХ ДОДАТКІВ І ЇЇ ПЕРЕКЛАД УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ »
відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що
визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких
ознайомлений/ознайомлена; - заявляю, що надана мною для перевірки
електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії; - згоден/згодна на
перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у
будь-який спосіб, у тому числі за допомогою інтернет-системи, а також на
архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата 08.12.2022 Підпис



ПІБ (студент) Іванчук Владислава Вадимівна

ДОДАТОК Е**Назви героїв відповідно до їх зовнішнього вигляду у грі DOTA 2**

Малюнок 1.1



Герой відеогри DOTA 2, Bristlback - серед гравців також відомий як “Їжак”.

Малюнок 1.2



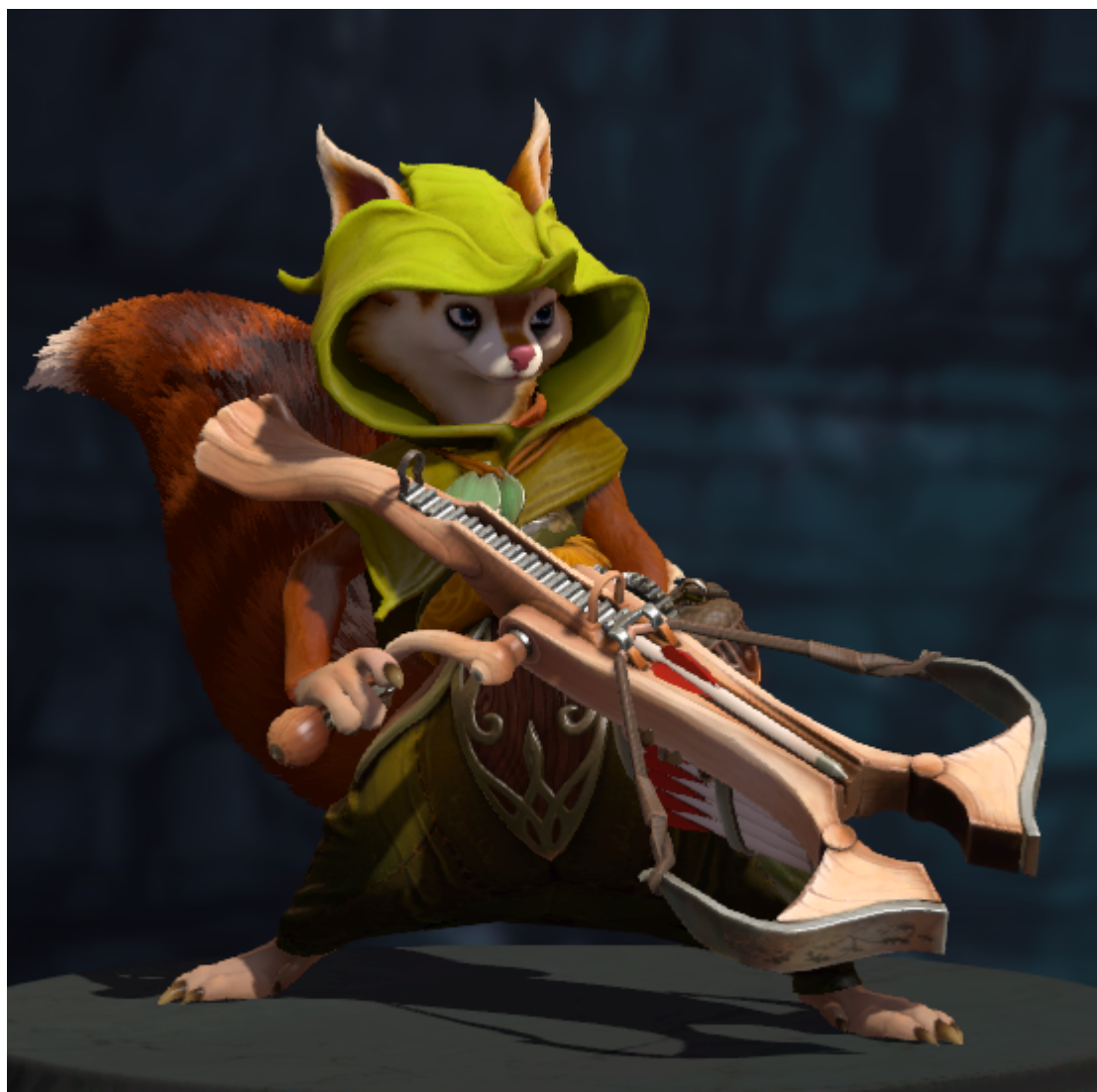
Герой відеогри DOTA 2, Enchantress - серед гравців також відома як “Коза”.

Малюнок 1.3



Герой відеогри DOTA 2, Gyrocopter - серед гравців також відомий як
“Гвинтокрил”.

Малюнок 1.4



Герой відеогри DOTA 2, Hoodwink- серед гравців також відома як “Білка”.

Малюнок 1.5



Герой відеогри DOTA 2, Іо - серед гравців також відомий як “Шар”.

Малюнок 1.6



Герой відеогри DOTA 2, Іо - коли використовується особливий косметичний предмет, називають “Куб”.

Малюнок 1.7



Герой відеогри DOTA 2, Jakiro - серед гравців також відомий як “ТХД” (THD - Two/Twin Head Dragon).

Малюнок 1.8



Герой відеогри DOTA 2, Leshrac - серед гравців також відомий як “Лісовик”.

Малюнок 1.9



Герой відеогри DOTA 2, Лусан - серед гравців також відомий як “Вовк” через одну з своїх здібностей перетворюватися на величезного вовка.

Малюнок 1.10



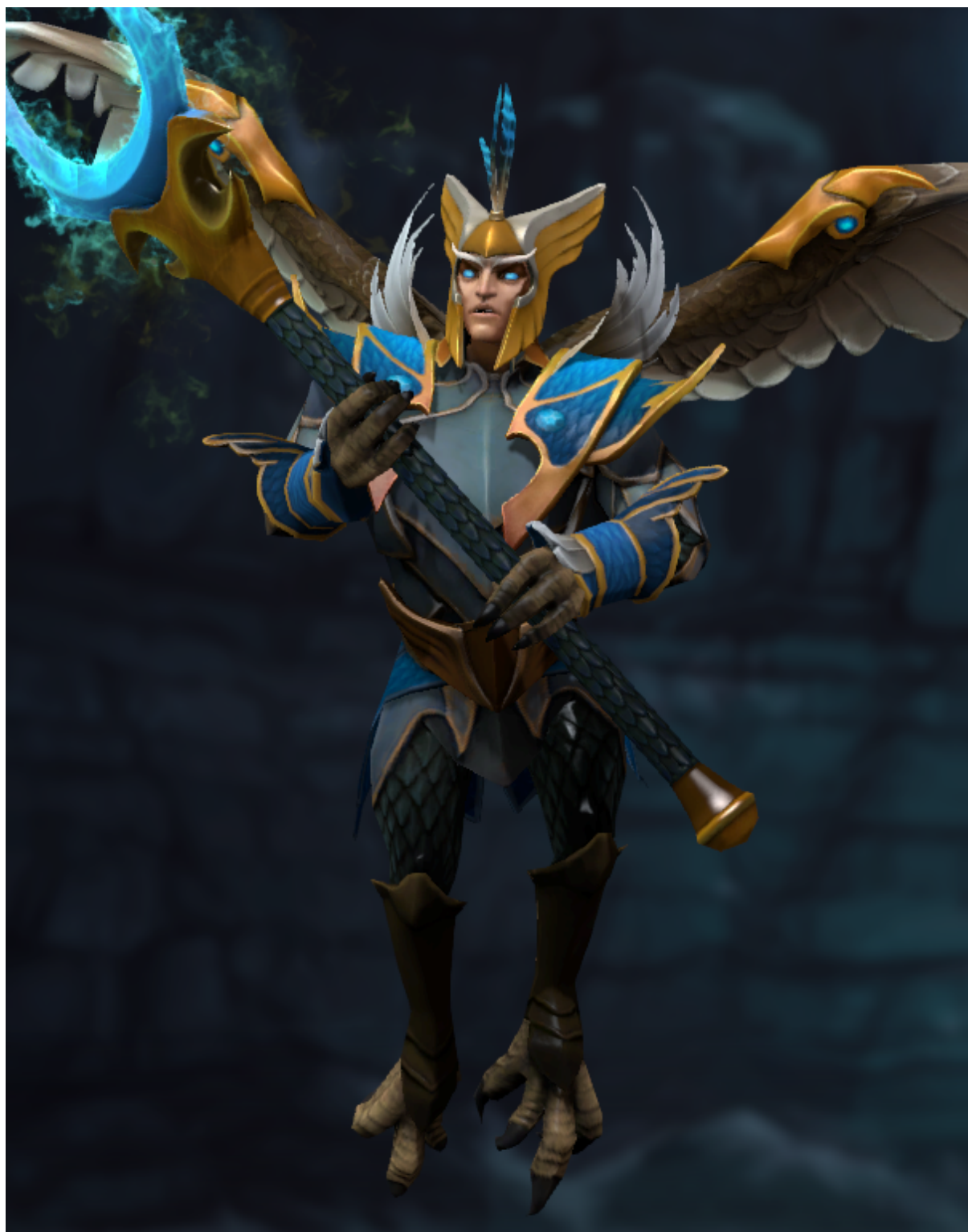
Герой відеогри DOTA 2, Monkey King - серед гравців також відомий як “Мавпа”.

Малюнок 1.11



Герой відеогри DOTA 2, Pangolier - серед гравців також відомий як "Кіт".

Малюнок 1.12



Герой відеогри DOTA 2, Skywrath Mage - серед гравців також відомий як “Півень”.

Малюнок 1.13



Герой відеогри DOTA 2, Slardar - серед гравців також відомий як “оселедець”.

Малюнок 1.14



Герой відеогри DOTA 2, Undying - серед гравців також відомий як “Зомбі”.

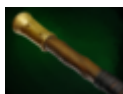
ДОДАТОК Ж**Назви предметів відповідно до їх зовнішнього вигляду у грі DOTA 2**

Малюнок 2.1



Предмет відеогри DOTA2, Pupil's Gift - серед гравців також відомий як “Яблуко”.

Малюнок 2.2



Предмет відеогри DOTA2, Quarterstaff - серед гравців також відомий як “Палиця”.

Малюнок 2.3



Предмет відеогри DOTA2, Quelling Blade - серед гравців також відомий як “Сокира”.

Малюнок 2.4



Предмет відеогри DOTA2, Quickening Charm - серед гравців також відомий як “Собака”.

Малюнок 2.5



Предмет відеогри DOTA2, Phoenix Ash - серед гравців також відомий як “Крило фенікса”.

Малюнок 2.6



Предмет відеогри DOTA2, Royal Jelly - серед гравців також відомий як “Мед”.

ДОДАТОК 3

Назви унікальних здібностей героїв відповідно до їх зовнішнього вигляду у грі DOTA 2

Передмова



Для деяких здібностей потрібна ворожа ціль. Щоб продемонструвати їхній візуальний ефект, який відображає їхню розмовну назву серед гравців, ми використовували внутрішньоігрову ціль, яка зображена на малюнку вище.

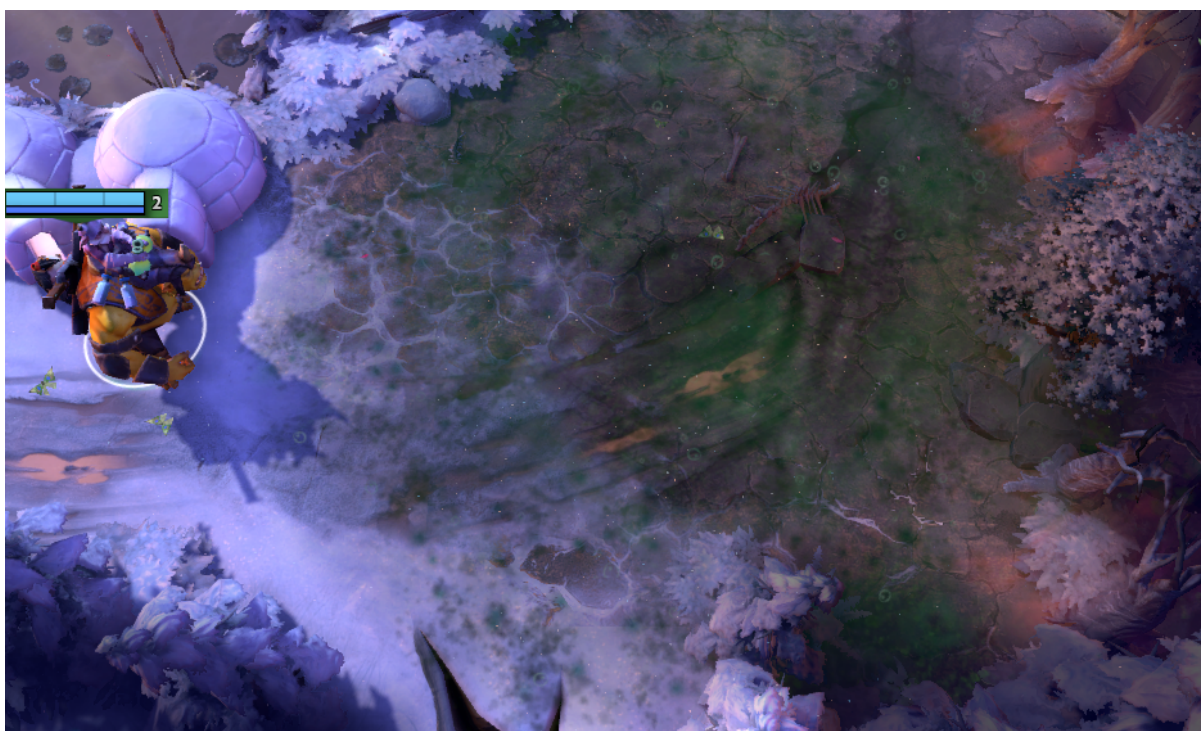


Для деяких здібностей потрібна союзна ціль. Ми використовували ігрового героя - Іо.

Малюнок 3.1



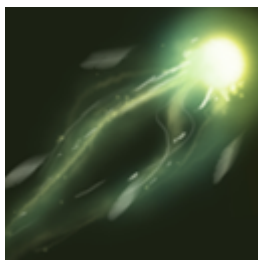
Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Alchemist, Acid Spray - серед гравців також відома як “Калюжа”.

Розпорошує у зазначеній області хмару кислоти. [31]

Малюнок 3.2



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Skywrath Mage, Arcane Bolt - серед гравців також відома як “Птахи”. Герой випускає у ворога повільний заряд магичної енергії. [31]

Малюнок 3.3

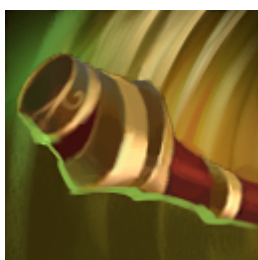


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Тіпу, Avalanche - серед гравців також відома як “Гречка”. Завалює вказану область камінням. [31]

Малюнок 3.4



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Monkey King, Boundless Strike - серед гравців також відома як “Палиця”. Герой збільшує свою палицю і б'є їм по землі. [31]

Малюнок 3.5



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Dark Willow, Bramble Maze - серед гравців також відома як “Кущі”. Герой зачаровує обрану область, де росте лабіринт із кущів терни. [31]

Малюнок 3.6

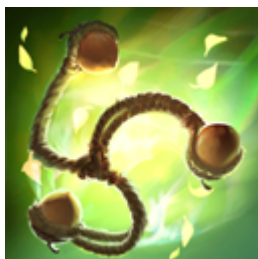


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Clinkz, Burning Army - серед гравців також відома як “Скелетики”. Герой закликає армію вогняних скелетів-лучників. [31]

Малюнок 3.7



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Hoodwink, Bushwhack - серед гравців також відома як “Сітка”.

Герой кидає сітку-пастку. [31]

Малюнок 3.8

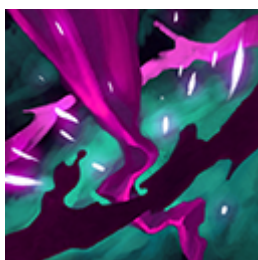


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Ancient Apparition, Cold Feet - серед гравців також відома як “Заморожування”. Накладає на ворога морозне закляття. [31]

Малюнок 3.9

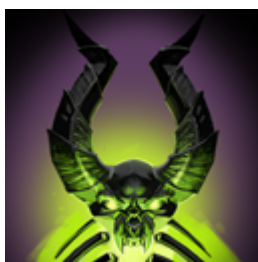


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Dark Willow, Cursed Crown - серед гравців також відома як “Квіти”. Герой насилає на супротивника стародавнє закляття фей. [31]

Малюнок 3.10

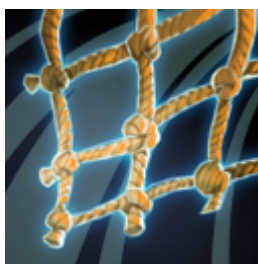


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Pugna, Deserify - серед гравців також відома як “астрал”.
Могутнє закляття вигнання уповільнює обрану істоту, позбавляє її можливості атакувати чи бути атакованою. [31]

Малюнок 3.11



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Меєро, Earthbind - серед гравців також відома як “Сітка”. Кидає у вказану область сітку. [31]

Малюнок 3.12



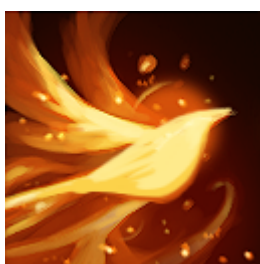
Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Naga Siren, Ensnare - серед гравців також відома як “Сітка”.

Перериває дії цілі, а також обплутує її сіткою, не даючи рухатися та телепортуватись. [31]

Малюнок 3.13



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Phoenix, Fire Spirits - серед гравців також відома як “Птахи”.

Закликає 4 вогняні духи, які кружляють навколо героя. [31]

Малюнок 3.14

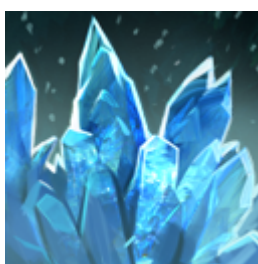


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Centaur Warrunner, Hitch a Ride - серед гравців також відома як “Віз”. Герой закидає союзника у візок за собою. [31]

Малюнок 3.15

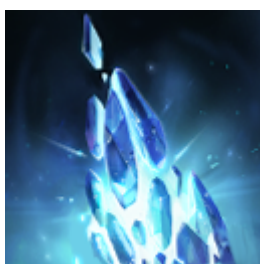


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Tusk, Ice Shards - серед гравців також відома як “Стінка”. Герой стискає уламки льоду в кулю холодної енергії. [31]

Малюнок 3.16

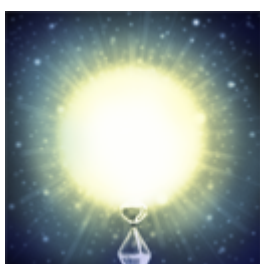


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Lich, Ice Spire- серед гравців також відома як “Уламок”. Створює у вказаній точці крижаний шпиль. [31]

Малюнок 3.17

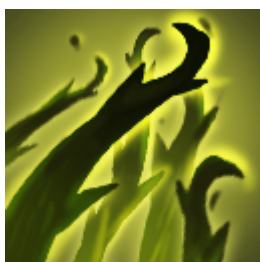


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Keeper of the Light, Illuminate- серед гравців також відома як “Задувка”. Створює перед собою хвилю світлої енергії. [31]

Малюнок 3.18

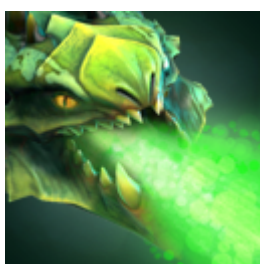


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Treant Protector, Nature's Grasp - серед гравців також відома як "Лози". Простягає лози до вказаної області. [31]

Малюнок 3.19



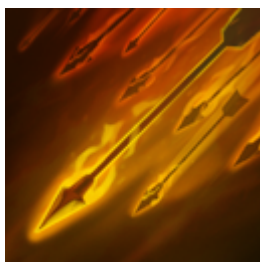
Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Viper, Nethertoxin - серед гравців також відома як “Калюжа”.

Герой покриває землю нижчим токсином. [31]

Малюнок 3.20

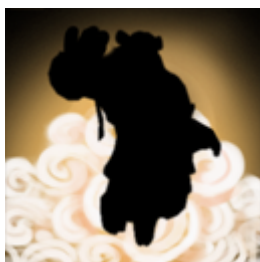


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Legion Commander, Overwhelming Odds - серед гравців також відома як "Стріли". обертає чисельну перевагу ворога проти нього самого. [31]

Малюнок 3.21

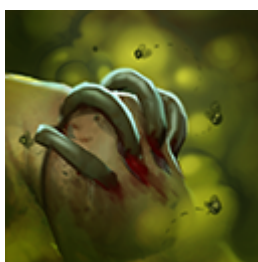


Ігрова іконка здібності.

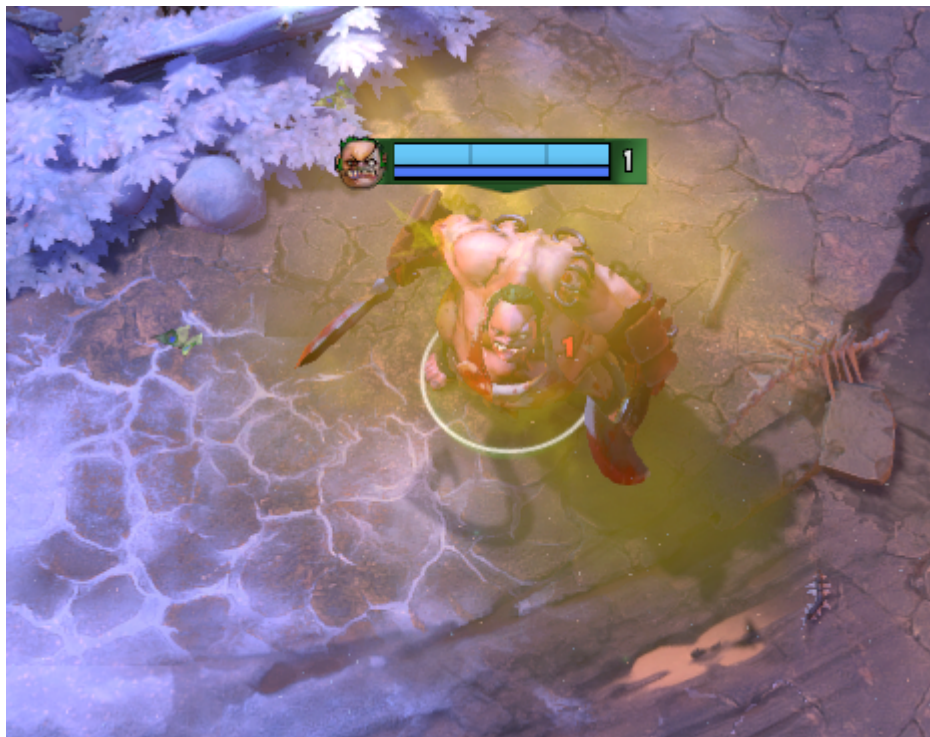


Здібність героя Brewmaster, Primal Companion - серед гравців також відома як “Панда”. Створює одного з воїнів, залежно від поточної стійки. [31]

Малюнок 3.22

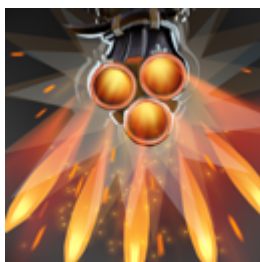


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Pudge, Rot - серед гравців також відома як “Смердючка”. отруйна хмара. [31]

Малюнок 3.23



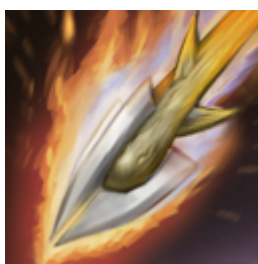
Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Snapfire, Scatterblast - серед гравців також відома як “Дробовик”.

Герой стріляє з дробовика. [31]

Малюнок 3.24



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Clinkz, Searing Arrows - серед гравців також відома як “Вогняні стріли”. Наповнює стріли героя вогнем, збільшуючи їх шкоду. [31]

Малюнок 3.25

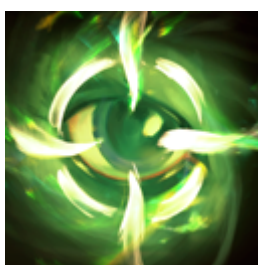


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Dazzle, Shallow Grave - серед гравців також відома як “Хрест”. Накладає на союзника священний захист, що не дозволяє йому померти. [31]

Малюнок 3.26



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Hoodwink, Sharpshooter - серед гравців також відома як “Стріла”.

Герой готує смертельний постріл зі свого арбалета. [31]

Малюнок 3.27

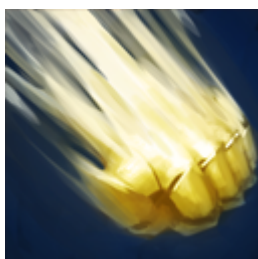


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Broodmother, Spinner's Snare - серед гравців також відома як "Стінка". Герой може створити невидимі лінії з павутиння. [31]

Малюнок 3.28



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Sven, Storm Hammer - серед гравців також відома як “Рукавиця”.

Герой вивільняє всю міць своєї магичної рукавиці. [31]

Малюнок 3.29



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Phoenix, Supernova - серед гравців також відома як “Яйце”. Герой припиняє своє життя заради шансу переродитись. Він перетворюється на сонце, що горить. [31]

Малюнок 3.30

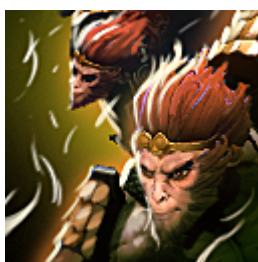


Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Alchemist, Unstable Concoction - серед гравців також відома як “Колба”. Герой починає струшувати колбу з гримучою сумішшю, яку можна кинути у ворожого героя. [31]

Малюнок 3.31



Ігрова іконка здібності.



Здібність героя Monkey King, Wukong's Command - серед гравців також відома як "арена". Герой створює кругову формацію солдатів, які розходяться з його розташування. [31]

ДОДАТОК И

Цензура в Німеччині

