

ВЫКАРЫСТАННЕ КІБЕРСПАРТЫЎНАЙ СПЕЦЫЯЛЬНАЙ ЛЕКСІКІ Ў ГУЛЬНІ “DOTA 2”

Ганчаронак М.Д., Гарбукоў В.Д.

Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь

Пятрова Н.Я. – к.філал.н., дацэнт

Артыкул прысвечаны выкарыстанню спецыяльнай лексікі ў гульні “DOTA 2”. Расказваецца пра асноўныя тэхналогіі гульні, вызначаецца яе механіка, прыводзяцца прыклады гульнявой лексікі, а таксама паведамляецца пра кіберспорт.

У апошнія дзесяцігоддзі з развіццём інфармацыйных тэхналогій гульні сталі неад’емнай часткай нашага паўсядзённага жыцця. Чалавек заўсёды адчуваў імкненне да спаборніцтва і перамогі. Людзі рознымі спосабамі высвятлялі лепшага з лепшых, аднак з развіццём тэхналогій гэта стала магчыма, не выходзячы з дому, і аднойчы з’явілася такая сфера чалавечай дзейнасці, як кіберспорт. На дадзены момант кіберспорт стаў значнай эканамічнай з’явай у першую чаргу праз сваю камерцыйную прывабнасць. Многія кампаніі ў гэтай сферы бачаць добрую перспектыву на будучыню, таму актыўна інвестуюць туды свае грашовыя сродкі.

Спынімся на паняцці кіберспорту (англ.: *cybersport, e-Sport, electronic sport*), пад якім мы разумеем сферу, звязаную са спаборніцтвамі ў камп’ютарных гульнях, дзе ўдзельнікі могуць выступаць як індывідуальныя гульцы, так і ў камандах. Існуе шмат жанраў камп’ютарных гульняў, такіх як шутэры, стратэгіі, спартыўныя сімулятары і т. п., што дазваляе карыстальнікам развіваць розныя спецыяльныя навыкі. Прызавыя фонды на турнірах могуць дасягаць велізарных грашовых сум, спаборніцтвы часта транслююцца анлайн, прыцягваючы ўвагу мільёнаў гледачоў. Акрамя таго, адзначым, што хутка плануецца, што кіберспорт будзе афіцыйна прызнаны алімпійскім відам спорту, а першыя алімпійскія турніры ў гэтай сферы ўжо адбудуцца ў 2025 годзе ў Саудаўскай Аравіі. Таксама звернем увагу, што ў кіберспорце, як і ў любой спецыяльнай галіне, ёсць свая адметная лексіка. Яна дапамагае найперш гульцам, дазваляе больш хутка і дакладна патлумачыць актуальную сітуацыю ў гульні або становішча аб’екта, а таксама павышае эфектыўнасць узаемадзеяння членаў каманды паміж сабой [1].

Адна з папулярных гульняў у кіберспорце – “DOTA 2”. Гэта камбінацыя RTS (англ. *real-time strategy*) і RPG (англ. *role-playing game*) жанраў [2]. У кожнай камандзе ў “DOTA 2” ёсць цэлы набор будаўніцтваў, якія можна разбураць у працэсе гульні. Звяртаем увагу, што галоўная мэта любой каманды ў гэтай гульні заключаецца ў разбурэнні базы праціўнікаў. Таму асноўны пласт спецыяльных слоў у “DOTA 2” звязаны з найменнымі будынкаў. Разгледзім асноўныя пабудовы, якія ўдзельнічаюць у гульні [3]:

1. *Башні*. Спецыяльныя будынкі, якія стаяць на ўсіх лініях, а таксама на кожнай базе. Яны могуць наносіць шкоду крыпам і праціўнікам;

2. *Баракі (казармы)*. Спецыяльныя будынкі, размешчаныя на кожнай базе праціўнікаў. Стаяць на ўсіх трох лініях і кожныя 30 секунд выпускаюць невялікую колькасць крыпаў блізкага і далёкага бою;

3. *Трон (крэпасць)*. Галоўны будынак у “DOTA 2”, які неабходна разбурыць для перамогі ў матчы. Стаіць у самым цэнтры базы.

4. *Фантан*. Месца з’яўлення ўсіх герояў. Размяшчаецца ў самых далёкіх баках карты (ніжнім левым і верхнім правым).

Звернем увагу, што ў гульні існуе тры асноўныя шляхі для перамяшчэння па карце. Іх падзяляюць па складанасці перамяшчэння да базы праціўніка. Два шляхі, размешчаныя па баках карты, маюць вялікую канцэнтрацыю варожых башняў, а адзін шлях па дыяганалі лічыцца самым простым з-за больш далёкай адлегласці да размяшчэння варожых башняў.

Як і ў большасці гульняў, у “DOTA 2” ёсць свой гульнявы слэнг, які апісвае гульнявыя падзеі. У Табліцы 1 разгледзім асобныя прыклады кіберспартыўнай лексікі з гульні “DOTA 2”:

Табліца 1 – Прыклады кіберспартыўных слоў у гульні “DOTA 2”

Спецыяльнае слова з галіны кіберспорту	Значэнне
<i>дроп</i>	прадмет, выбіты з монстраў
<i>грынд</i>	нудная пракачка
<i>катка</i>	матч
<i>баф</i>	пазітыўнае заклінанне, накладзенае на юніта
<i>юніт</i>	персанаж
<i>крыпы</i>	базавыя істоты

дэфаць	абараняць каго-небудзь ці што-небудзь
пушыць	атакаваць каго-небудзь ці што-небудзь

Звернемся да больш падрабязнай характарыстыкі асобных спецыяльных лексем з гульні. Так, слова *крыпы* (англ.: *creeps*) – саюзныя юніты, якія дапамагаюць гульцам прабіць шлях на базу праціўніка. Яны выходзяць на лініі разам з героямі і змагаюцца разам з імі плячом у плячо супраць варожых крыпоў і герояў. Прыклад выкарыстання слова: *Не забудзьцеся адправіць сваіх крыпоў на лінію, каб яны дапамагалі ў пушы!*

Слова *грынд* (англ.: *grind*) – гэта назва шматразовага паўтарэння адных і тыя ж дзеянняў для атрымання якой-небудзь выгоды, напрыклад, шматразовае забойства аднаго і таго ж боса або групы ворагаў на адной і той жа лакалізацыі, пры гэтым усе гэтыя дзеянні мэтанакіраваныя. Адсюль жа ўтварыўся і дзеяслоў *грындзіць*. Прыклад выкарыстання слова: *Сёння буду грындзіць, каб павысіць узровень героя!*

Тэрмін *лут* (англ.: *loot*) – спецыяльнае найменне ролевых гульняў, што абазначае ўнутрыгульнявыя каштоўнасці, атрыманыя гульцамі пасля забойства mobs або іншых гульцоў. Нам уяўляецца цікавым і слова *цімейт* (англ.: *teammate*) – гэта папулярны тэрмін у кіберспорце, які азначае партнёра па камандзе, напарніка ці аднаклубніка.

Такім чынам, у гульні “DOTA 2” мноства спецыяльных слоў, якія з’яўляюцца як неалагізмы ў сучасных мовах, у тым ліку ў беларускай, што, канечне, папаўняе яе лексічны склад. Такія спецыяльныя адзінкі дапамагаюць як звычайным, так і прафесійным гульцам лягчэй узаемадзейнічаць, не губляючы час на тлумачэнні, а некаторыя словы ці выразы становяцца ўстойлівымі і распазнавальнымі не толькі ў сферы кіберспорту. Таксама, дзякуючы гульням, у людзей з’явілася магчымасць да хуткай камунікацыі, людзі з лёгкасцю знаёмяцца паміж сабой, знаходзяць агульныя інтарэсы, тэмы для размоў, а таксама, дзякуючы камп’ютарным гульням, у першую чаргу стратэгіям, людзі могуць развіваць свае разумовыя здольнасці, мысленне, увагу, крэатыўнасць і іншыя важныя для чалавека якасці.

Спіс выкарыстаных крыніц:

1. Киберспорт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82>. – Дата доступа: 19.09.2024.
2. Dota 2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Dota_2. – Дата доступа: 19.09.2024.
3. Dota 2 Механика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://dota2.fandom.com/ru/wiki/Dota_2_%D0%92%D0%B8%D0%BA%D0%B8. – Дата доступа: 19.09.2024.

..