

<p>Ця версія є робочим документом, а не фінальним варіантом.</p>	<p>У вас є пропозиція чи зауваження?</p>
<p>Історія змін</p> <p>– 28 червня 2022 року — опубліковано робочий документ словника вер. 1.0 – 26 серпня 2024 року — опубліковано робочий документ словника вер. 2.0</p>	<p>Форма для пропозицій: https://docs.google.com/forms/d/1rWxVZFKU7IThIjeN6j5yHnKBuaMKTAKK27ZKNzBR/To/edit</p>
<p>Загальне</p>	
<p>28 січня 2021 року в режимі онлайн відбувся круглий стіл «Стандартування відеоігрової термінології».</p> <p>Його організувала Національна комісія зі стандартів державної мови у співпраці з представниками українських локалізаційних компаній та спілок. Заступник Голови Комісії Володимир Мозгунов наголосив, що українська мова має функціонувати не лише в художній літературі чи науці, але й в інших сучасних сферах життєдіяльності.</p> <p>Він додав, що опрацювання стандартів державної мови є одним із пріоритетних завдань Комісії. Член Комісії Ілля Данилюк зазначив, що майбутній стандарт відеоігрової термінології має стати орієнтиром для усіх перекладачів у цій сфері.</p> <p>У дискусії взяли участь представники та представниці локалізаційних компаній і спілок, представники UnlocTeam - Multilingual Game Localization, Steam українською і PlayUA, STS-UA, SBT Localization, «Екзордіум», перекладачі, ігрові стримери та медіа.</p> <p>Вони зазначили, що у 2019 році Україна займала 46 місце зі 100 у рейтингу прибуткових країн для продажу відеоігор (https://bit.ly/39t5M8j). А обсяг ринку ігор в Україні перевищує майже у 2 рази обсяг ринку кіно (https://bit.ly/2FTzGXv). Цікавий факт: книга Панаса Мирного «Хіба ревуть воли, як ясла повні?» містить приблизно 150 000 слів, а гра Dota 2 – понад 1 500 000 слів.</p> <p>Тому стандартування відеоігрової термінології може бути додатковим поштовхом до збільшення кількості українських локалізацій відеоігор, а відповідно сприятиме формуванню і зростанню цього сегменту ринку мовних послуг.</p> <p>За підсумками круглого столу було ухвалено рішення щодо створення робочої групи з проекту стандарту відеоігрової термінології.</p> <p>Посилання на допис: https://www.facebook.com/mova.standard/posts/pfbid02LJvJHYHa2u8Jpe7S1QGbHh4BrkieB2ycbrxmjkn9eW6txbmnNF5CRZcwpo1Ksx6il</p>	
<p>Проблематика</p> <p>– Закон «Про забезпечення функціонування української мови як державної» не має жодної згадки про відеоігри, окрім як «інтерфейс програм».</p> <p>– Відсутність грантів на локалізацію відеоігрових продуктів українською мовою.</p> <p>– Відсутність усталеної термінології.</p> <p>– Низький рівень знань і відсутність навичок у новачків чи волонтерів перекладу.</p>	
<p>Для чого потрібна усталена термінологія</p> <p>– Створення структурованої термінології для відеоігор.</p> <p>– Зручність поширення та ознайомлення серед усіх учасників відеоігрової локалізації.</p> <p>– Просування української у відеоіграх на офіційному рівні. Зокрема і за підтримки держави.</p>	
<p>Про словник</p>	
<p>Тематичний обсяг: вузькоспеціалізований словник Призначення: тлумачно-перекладний Орієнтовний обсяг: 1 000–2 000 слів Поширення: «Із зазначенням авторства — Некомерційна — Розповсюдження на тих самих умовах» (CC BY-NC-SA) Оформлення: електронний словник + імовірний друкований примірник</p>	
<p>Ліцензія та поширення</p>	
<p>Ліцензія Creative Commons Із зазначенням авторства — Некомерційна — Розповсюдження на тих самих умовах</p> <p>Автор дозволяє:</p> <ul style="list-style-type: none"> – поширювати — копіювати, передавати свій твір, – змінювати — переробляти, розвивати твір. <p>Умови такі:</p> <ul style="list-style-type: none"> – автор не дозволяє використовувати свій чи змінений твір з комерційною метою (Noncommercial), – слід зберігати посилання на попередніх авторів у визначеній ними формі (Attribution), – змінений наступним співавтором твір має поширюватися на умовах цієї ж ліцензії CC BY-NC-SA (Share Alike). 	
<p>Автори Attribution</p>	
<p>UnlocTeam</p> <p>– Андрій Рабошук — редактор та керівник UnlocTeam, колишній редактор Valve. – Тарас Синюк — керівник проектів UnlocTeam, адміністратор ігрових спільнот і медіа, колишній перекладач-волонтер у Valve, ініціатор створення відеоігрової термінології.</p>	
<p>SBT Localization</p> <p>– Юрій Павлюк — керівник проектів, перекладач.</p>	

Інші

- Артем Задорожний — перекладач, технічний спеціаліст відеоігрових локалізацій.
- Андрій Мороз — ігровий проєктувальник та сценарист.
- Валентин Громов — ігровий стример та творець навколоігрового вмісту на платформах Твіч (DPaladin) та Ютуб (@DarkPaladin).
- Денис Стороняк — ігровий журналіст, перекладач, дописувач ігрового блогу den-of-games.in.ua
- Марія Стрільчук — інженерка з локалізації в CD PROJEKT RED, проєктна керівниця ігрової локалізації Cyberpunk 2077
- Марта Холоділо — співзасновниця та заступниця головного редактора порталу «Ігровимір». Дослідниця бізнесу відеоігор, косплеерка та ігрова стримерка та творчиня навколоігрового вмісту на платформі Твіч (Moontessa).
- Назар Мельничук — ігровий стример та творець навколоігрового вмісту на платформі Твіч (m3k1n)
- Олег Куліков — головний редактор ігрового порталу PlayUA, перекладач, редактор.
- Роман Виноградов — автор блогу uncensoredreview, творець відеоігрового вмісту на Ютуб-каналі «#безцензури», колишній волонтер-перекладач Steam Translation Server
- Сергій Гостман — Продюсер ігор. Брав участь в багатьох проєктах зокрема і від компанії Paradox.

Національна комісія зі стандартів державної мови (тимчасово не бере участі)

У вас є пропозиція чи зауваження?

Ваша експертиза важлива для розвитку української відеоігрової термінології!

Робоча група з проєкту стандарту відеоігрової термінології запрошує вас долучитися до вдосконалення словника. Ваші пропозиції та аргументовані зауваження допоможуть нам зробити його ще точнішим, актуальнішим та кориснішим для всієї ігрової спільноти.

Як подати пропозицію

Будь ласка, дотримуйтесь наступної структури при заповненні форми:

- Англійський термін: Вкажіть оригінальний термін англійською мовою.
- Ваша пропозиція терміну чи опису: Запропонуйте український еквівалент або уточніть чинний переклад чи визначення або ж доповніть його.
- Ваша аргументація зміни: Поясніть, чому ви вважаєте свою пропозицію більш вдалою, точною або актуальною. Врахуйте контекст використання терміну, його стилістичні особливості та потенційні труднощі перекладу та вживання.

Приклад:

- Англійський термін: achievement
- Ваша пропозиція терміну: досягнення
- Ваша аргументація зміни: Термін «ачівка», хоч і поширений серед гравців, є англіцизмом.

Пропоную використовувати український відповідник "досягнення", який є зрозумілим та відповідає стилю офіційної термінології.

Пам'ятайте:

- Ваші аргументовані відгуки є неоціненним внеском у розвиток української мови в ігровій індустрії.
- Будьте конструктивними та поважайте працю інших учасників проєкту.
- Разом ми зможемо створити словник, який стане гордістю української ігрової спільноти та сприятиме популяризації української мови серед молодого покоління.

Дякуємо за вашу участь!

Форма для пропозицій: <https://docs.google.com/forms/d/1rWxVZFKU7IThJeN6j5yHhKBuaMKTAKK27ZKNzBRYTo/edit>

#	№	Tr	Оригінал	Розділ, підрозділ	Tr	Опис	Tr	Переклад 1	Tr	Переклад 2	Tr	Переклад 3	Стосуюнок
1		2D		Відеоігрові піджанри та позначки		Указує на одну з ознак гри. Ігри у двовимірній площині (дві осі).		двовимірна (гра)		2D			
2		3D		Відеоігрові піджанри та позначки		Указує на одну з ознак гри. Ігри в тривимірній площині (три осі).		тривимірна (гра)		3D			
3		4X		Відеоігрові піджанри та позначки		Указує на одну з ознак гри. Додаткова позначка до жанру «стратегія». Ігри де за основну ціль приймається розбудова так званих імперій – досліджуй, розширюйся, використовуй, знищуй. Сам термін 4X (англ. explore, expand, exploit, exterminate)		4X		глобальна стратегія			
4		A button		Термінологія відеоігрового обладнання				кнопка A					Switch controller
5		ability		Відеоігрова термінологія		Можливість персонажа використовувати щось.		здатність					
6		ability		Відеоігрова термінологія		Властивість, особливість, що виявляється в умінні робити, здійснювати що-небудь. Наприклад, у грі Pillars of Eternity персонажі мають ряд здібностей серед яких красномовство, торгівля, сила, спритність тощо. [1] http://sum.in.ua/s/zdibnistj Див. Також perk, trait, attribute		здібність					
7		abort		Відеоігрова термінологія		Дія за значенням перервати, скасувати		перервати		скасувати			
8		about		Відеоігрова термінологія		Певні факти, дані про кого-, що-небудь. Повідомлення, вісті про кого-, що-небудь. [1] http://sum.in.ua/s/vidomosti		відомості		про			
9		acceleration		Відеоігрова термінологія		Збільшувати швидкість чого-небудь; прискорювати. [1] http://sum.in.ua/s/pryshvydshuvaty		пришвидшення		прискорення			
10		accelerometer		Відеоігрова термінологія		Пристрій відстеження руху та вібрацій. Використовується в контролерах для відстеження дій гравця.		акселерометр					
11		accept		Відеоігрова термінологія		Визнати, засвідчувати правильність, достовірність, істинність чого-небудь. [1] http://sum.in.ua/s/pidverdzhuvaty		прийняти		підтвердити			
12		access		Відеоігрова термінологія		Можливість користуватися, займатися чим-небудь тощо. [1] http://sum.in.ua/s/dostup		доступ					
13		accessibility		Відеоігровий технічний текст		Набір параметрів, які можуть допомогти людям з різноманітними вадами здоров'я отримати кращі враження від гри.		доступність					
14		accessory		Відеоігрова термінологія		Предмет, що входить до складу якогось-небудь устаткування, спорядження.		приладдя		аксесуар			
15		account		Відеоігрова термінологія		Сукупність наданої інформації про користувача, засобів та прав користувача відносно багатокористувацької системи. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D0%BB%D1%96%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B9_%D0%B7%D0%B0%D0%BF%D0%B8%D1%81		обліковий запис		акаунт			
16		accuracy		Відеоігрова термінологія		Характеристика, що визначає співвідношення влучань у що-небудь із загальної кількості спроб.		влучність		точність			
17		accuracy		Відеоігрова термінологія		Точність або достовірність майстрування предмета в грі за певним кресленням або дизайном, може впливати на його характеристики.		точність					
18		achievements		Відеоігрова термінологія		Нагорода або визнання зусиль гравця в досягненні певного поступу в грі. До прикладу провести визначену кількість часу в грі, підірвати корабель ворога ядерною бомбою, або вбити 500 курей.		досягнення					
19		acknowledgement		Відеоігрова термінологія		Перелік, згадка дотичних до процесу створення продукту.		подяки					
20		acknowledgements		Відеоігровий технічний текст		Розділ із подяками людям, що надихнули на витвір або були якимось причетні до його створення		подяки					
21		acquire		Відеоігрова термінологія		Дія, що характеризує придбання, здобуття, освоєння чогось у грі.		освоїти		здобути		придбати	
22		act		Відеоігрова термінологія		Іноді використовується для поділу цілісного контенту на логічні елементи у вигляді розділів, дій, актів.		дія		акт		розділ	
23		action		Відеоігрові жанри		Жанр відеоігор, який вимагає від гравця швидкої реакції та тактичного мислення, адже основу ігрового процесу складають сутички в реальному часі супроти ворогів зі значною кількісною перевагою.		бойовик					
24		action		Відеоігрова термінологія		Робота, діяльність, здійснення чого-небудь. [1] http://sum.in.ua/s/dija		дія					
25		action combat		Відеоігрові піджанри та позначки		Ознака, що вказує на безперершний контроль над персонажем у процесі бою на відміну від покрокових боїв.		динамічні бої					
26		action point (AP)		Відеоігрова термінологія		Одиниця дії у грі. До прикладу у деяких покрокових іграх гравці мають певну кількість одиниць активності на хід.		одиниці доступних дій (ОДД)		одиниці активності (ОА)			
27		action RPG		Відеоігрові піджанри та позначки		Указує на одну з ознак гри. Указує на певне поєднання елементів таких жанрів як «рольова гра» та «бойовик».		рольовий бойовик					
28		action slot		Відеоігрова термінологія		Виокремлена комірка під певну дію.		комірка дії					
29		action-adventure		Відеоігрові піджанри та позначки		Указує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «пригода» та «бойовик».		пригодницький бойовик					
30		adaptive trigger		Термінологія відеоігрового обладнання		Тригер, який може змінювати силу, що потрібна для його натискання.		адаптивний тригер					Загальне

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
31		advanced	Відеоігрова термінологія	Характеризує ступінь деталізації чи розвитку чогось. Наприклад у налаштуваннях під таким заголовком розташовують додаткові налаштування.	розширений	додатковий	інше (налаштування)	
32		advanced	Відеоігрова термінологія	У грі термін характеризує поліпшені характеристики чого-небудь	удосконалений			
33		advantage (on a roll)	Відеоігрова термінологія	Можливість гравця в іграх кинути двічі кістку (кістки) та вибрати ліпшу комбінацію з двох. Див. disadvantage (on a roll)	перевага (на кидок)			
34		adventure	Відеоігрові жанри	Дослідження ігрового світу та пошуки шляхів подолання перешкод (залежать від перспективи та ключових ігрових механік)	пригоди			
35		advergame	Відеоігрова термінологія	Тип ігор, метою яких є прорекламувати інший продукт.	промогра	рекламна гра		
36		agility	Відеоігрова термінологія	Одна з характеристик у грі, яка відповідає за швидкість рефлексів персонажа та легкість виконання певних дій, пов'язаних із цим показником.	спритність	рухливість	жвавість	
37		aim assist	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, що допомагає гравцю наводитися на ціль. Поліпшує влучність і захоплення цілі. Приціл може сповільнюватися за наближення до цілі. Також див. autoaim	допомога прицілюванню			
38		aimbot	Відеоігрова термінологія	Додаткове програмне забезпечення, яке самостійно наводить приціл гравця на супротивника. Дуже поширене як різновид шахрайства в мережовій стрільбі. Також див. anti-aim	бот прицілювання	аймбот		
39		aiming down sights (ADS)	Відеоігрова термінологія	Метод прицілювання, коли персонаж підіймає зброю та дивиться через приціл, але водночас бачить усе, що відбувається поза ним.	прицілювання через приціл (ПЧП)			
40		aliasing	Відеоігрова термінологія	Явище коли гравець використовує не основний свій псевдонім для гри.	псевдонім			
41		alliance	Відеоігрова термінологія	Об'єднання груп людей, організацій, держав для яких-небудь спільних дій, спільної мети. [1] http://sum.in.ua/s/sojuz	союз	альянс		
42		allied units	Відеоігрова термінологія	Певна група військових підрозділів або осіб які перебувають у союзі з гравцем.	союзні війська	союзники		
43		alpha release	Відеоігрова термінологія	Одна з початкових версій гри, що перебуває в розробці. Потрібна для виявлення проблем і поліпшення самої гри.	альфа-випуск	альфа-реліз		
44		always-on DRM	Відеоігрова термінологія	Тип керування цифровими правами (див. DRM), який вимагає постійного з'єднання з інтернетом для гри.	увімкнений DRM	увімкнений КЦП		
45		ambient	Відеоігровий технічний текст	Параметр, що відповідає за гучність звуку оточення в якому перебуває персонаж. Це можуть бути як звуки шелесту листя, виття вітру, так і музика, що призначена для глибокого занурення в гру.	оточення	гучність оточення		
46		ambient occlusion	Відеоігровий технічний текст	Техніка затінення, що використовується для розрахунку кількості й інтенсивності світла, яка доходить від фонового джерела до поверхні об'єкта — техніка тіней.	затінення оточення			
47		analog control	Відеоігровий технічний текст	Різновид керування, що здійснюється в аналоговий спосіб або спосіб, що намагається відтворити аналогову взаємодію. Як приклад, пристрій у якому береться до уваги сила натиску та кут відхилення засобів керування.	аналогове керування			
48		analog control	Відеоігрова термінологія	Тип керування, який точніше передає дію завдяки використанню аналогових пристроїв введення. Наприклад стиків (англ. sticks).	аналогове керування			
49		anime	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри виконані у візуальному стилі японської мультиплікації.	аніме			
50		anti-aim	Відеоігрова термінологія	Додаткове програмне забезпечення, яке нівелиє будь-яку шкоду завдану персонажу в грі. Найчастіше реалізується шляхом пересування областей влучання персонажа. Також див. aimbot	антиприцілювання			
51		anti-aliasing	Відеоігровий технічний текст	Технологія, що використовується в обробці зображень з метою зробити межі кривих ліній більш гладкими, прибираючи «зубці», що виникають на краях об'єктів. 1. [https://uk.wikipedia.org/wiki/Екранне_згладжування]	згладжування			
52		antidote	Відеоігрова термінологія	Речовина, яка припиняє або послаблює дію отрути. [1] http://sum.in.ua/s/protivotruta	протиотрута			
53		appearance	Відеоігрова термінологія	Набір предметів і речей, які змінюють зовнішній вигляд чогось у грі.	вигляд	зовнішність		
54		application	Відеоігрова термінологія	Програмне забезпечення, яке використовують для розв'язання певного набору завдань.	застосунок	рішення		
55		apply	Відеоігрова термінологія	Застосувати зміни в налаштуваннях або застосувати якийсь предмет до будь-чого.	застосувати			
56		arcade	Відеоігрові жанри	Цьому жанру відеоігор властиві короткі рівні та просте й інтуїтивне управління. Переважно такі ігри мають динамічну набірну складність. Термін походить з часів ігрових автоматів, де подібним іграм був властивий обмежений час сесії, а гроші переважно сплачувалися за одну спробу (регулювалася складність гри).	аркада			

# №	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосунк
57	area of effect	Відеоігрова термінологія	Певна ділянка, в межах якої застосовуються атаки, вміння, чари.	площа дії	площа ураження		
58	arena shooter	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «стрільба» в обмеженому просторі, що зветься ареною.	стрільба на арені			
59	armadillo	Відеоігрова термінологія	Гравець, який дуже повільно грає.	черепаха	равлик		
60	armaments	Відеоігрова термінологія	Сукупність засобів для ведення воєнних дій. [1] http://sum.in.ua/s/ozbrojennja	озброєння			
61	armband	Відеоігрова термінологія	Матеріал, який накладають на руку з лікувальною або захисною метою, або щоби вирізнятися з-поміж інших.	пов'язка на руку			
62	armguard	Відеоігрова термінологія	Частина обладунку, призначена для часткового захисту зап'ястя та передпліччя.	поручі			
63	armlet	Відеоігрова термінологія	Захисний або декоративний елемент, який носять на горішній частині руки.	браслет			
64	armor	Відеоігрова термінологія	Додатковий показник, який визначає зменшення отриманої персонажем шкоди.	захист			
65	armor	Відеоігрова термінологія	Бойове захисне спорядження.	обладунок	броня		
66	armor class	Відеоігрова термінологія	Рівень захисту, на який можуть впливати обладунки, броня, заклинання, характеристики тощо.	рівень захисту			
67	armor proficiency	Відеоігрова термінологія	Параметр у грі, який дозволяє ефективно використовувати наявний обладунок гравця. [1] https://www.dndbeyond.com/sources/basic-rules/equipment#armorandshields	володіння обладунком	володіння бронєю		
68	armory	Відеоігрова термінологія	Приміщення, в якому виготовляється або зберігається зброя та обладунки. http://sum.in.ua/s/zbrojarnja	зброярня			
69	armplate	Відеоігрова термінологія	Частина обладунку, призначена для часткового захисту плеча.	наручна пластина			
70	armwrap	Відеоігрова термінологія	Довгі смуги тканини, якими обмотують руки.	обмотки на руку			
71	arsenal	Відеоігрова термінологія	Див. армогу	зброярня	арсенал		
72	artifact	Відеоігрова термінологія	Предмет у грі, який має виняткові характеристики.	артефакт			
73	artificial intelligence (AI)	Відеоігрова термінологія	Набір правил (алгоритм) за допомогою яких гра підлаштовується під дії гравця.	штучний інтелект (ШІ)			
74	assault mode	Відеоігрова термінологія	Режим гри, в якому гравець (або команда) мають узяти під контроль певну місцевість чи зону.	режим штурму	штурм		
75	assault rifle	Відеоігрова термінологія	Ручна особиста автоматична вогнепальна зброя під гвинтівковий патрон, призначена для ураження живої сили супротивника в близькому бою і здатна створювати велику щільність вогню. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%B2%D1%82%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%B1%D1%96%D0%BD	штурмова гвинтівка	автоматичний карабін		
76	asset	Відеоігрова термінологія	1. Файл у якому міститься інформація, що потрібна для коректної роботи програмного забезпечення. 2. Файл, у якому міститься код або цифрові дані, що використовуються у грі. Приклад: модель каменю, музичний трек, анімація, скрипт, шейдер тощо.	цифровий ресурс			
77	assist	Відеоігрова термінологія	Допомога іншому гравцю чи персонажу	допомога	поміч	підмога	
78	asymmetric gameplay	Відеоігрова термінологія	Різновид ігроладу, за якого гравець отримує різні враження, залежно від того, за яку зі сторін він грає. Зазвичай зустрічається в багатособібних іграх, де є один дуже сильний персонаж, а проти нього виступає команда інших.	несиметричний ігролад			
79	asynchronous gameplay	Відеоігрова термінологія	Різновид ігроладу, де гравці грають неодночасно. Зазвичай це ігри, де гравець грає проти ботів, які уособлюють гравців. Приклад: мобільні ігри Gatcha, Dragon's Dogma, Blietzkrieg 3.	несинхронний ігролад			
80	attachment	Відеоігрова термінологія	Предмет у грі, який, зазвичай, є доповненням до іншого й кріпиться до нього.	прикріплення	обвіс (зброя)	модуль	
81	attack	Відеоігрова термінологія	1. Дія в грі, яка спрямована на завдання шкоди супернику. 2. Характеристика, яка визначає кількість шкоди, яку персонаж може завдати ворогу.	атака	напад	атакувати	
82	attack bonus	Відеоігрова термінологія	Характеристика, яка визначає додаткову шкоду, яку може завдати персонаж ворогу.	бонус атаки			
83	attack range	Відеоігрова термінологія	Характеристика в грі, яка визначає область у межах якої персонаж може атакувати.	дальність атаки	засяг		
84	attack roll	Відеоігрова термінологія	Кидок кісточок у грі (зазвичай дошківниці), який визначає чи може гравець влучити у ворога, чи ні.	кидок атаки			
85	attacker	Відеоігрова термінологія	Той, хто нападає.	нападник			
86	attributes	Відеоігрова термінологія	Опис, визначення істотних, характерних особливостей, ознак персонажа в грі. [1] http://sum.in.ua/s/kharakterystyka Див. Також perk, ability, trait	характеристики	властивості	риси	

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
87		augmented reality (AR)	Відеоігрова термінологія	Термін, що позначає набір апаратного та програмного забезпечення, спрямованих на доповнення реальності будь-якими віртуальними елементами. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C	доповнена реальність (ДР)			
88		auto battler	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ознака вказує на присутність у грі боїв без участі гравця в автоматичному режимі.	автобої			
89		auto fire	Відеоігрова термінологія	Режим стрільби автоматичної зброї.	автоматичний вогонь			
90		auto fire	Відеоігрова термінологія	Параметр, який дозволяє вашим підрозділам стріляти, коли бачить ворога.	автострільба			
91		auto-run	Відеоігрова термінологія	1. Функція гри, коли гравцю не потрібно утримувати клавішу чи кнопку для бігу. Натомість функціонал дозволяє гравцю автоматично слідувати за чимось чи автоматично бігти. 2. Формат гри, де персонаж біжить у певному напрямку незалежно від гравця. Наприклад: Super Meat Boy Forever.	автобіг			
92		autoaim	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, що автоматично наводиться на ціль і може тримати приціл на цілі обумовлений механікою час. Також див. aim assist	автоприцілювання			
93		autobuy	Відеоігрова термінологія	Можливість у грі, яка дозволяє купувати предмети в крамниці гри за певним набором правил.	автозакуп			
94		autocrosshair	Відеоігрова термінологія	Див. auto-aim чи auto aim.	автоприцілювання			
95		autocrouch	Відеоігрова термінологія	Параметр у грі, що дозволяє автоматично присідати персонажу, якщо він наближається до перешкоди, крізь яку не пройти в повний зріст.	автоприсідання			
96		autorun	Відеоігрова термінологія	Скрипт, який запускає гру або програмне забезпечення під час під'єднання накопичувача до комп'ютера/Ігрової консолі.	автозапуск			
97		autosave	Відеоігрова термінологія	Система, яка за певних умов зберігає поступ у грі (досягнення рівня, виконання завдання, минає певний проміжок часу тощо).	автозбереження			
98		avatar	Відеоігрова термінологія	Зображення профілю або персонажа, вигляд якого можна змінювати або вибирати із заздалегідь створених.	аватар	зображення профілю		
99		award	Відеоігрова термінологія	Те, що ігровий персонаж може отримати за виконання дій або завдань. Наприклад: винагорода за виконання завдання в рольових іграх.	нагорода			
100		axis	Відеоігрова термінологія	Уявна пряма лінія, яка проходить через середину якого-небудь тіла чи простору. [1] https://sum20ua.com/Entry/Index?Wordid=14793&page=482	вісь			
101		B button	Термінологія відеоігрового обладнання		кнопка B			Switch controller
102		back button	Термінологія відеоігрового обладнання	Системна кнопка керування.	кнопка «Назад»			Xbox 360
103		background	Відеоігрова термінологія	Те, що передє певному періоду, явищу, події в грі або те, що відбувалося з персонажем, до представлення гравцю. [1] https://sum20ua.com/Entry/Index?Wordid=71596&page=2253	передісторія	походження		
104		background	Відеоігрова термінологія	Задній план картини, малюнок і т. ін. , Який підкреслює, виділяє основні елементи зображення. [1] http://sum.in.ua/s/tlo	тло	фон (щодо музики)		
105		backpack	Відеоігрова термінологія	Зазвичай місце, де ігровий персонаж зберігає свої речі.	рюкзак	ранець	наплічник	
106		backstab	Відеоігрова термінологія	Механіка в деяких іграх, де персонаж може завдати більшої шкоди або навіть одразу вбити іншого ворога ударом у спину. Наприклад серія ігор Dark Souls.	удар в спину			
107		backward compatible	Відеоігрова термінологія	Програмне забезпечення або елемент обладнання в новій ігровій системі, яке дозволяє запускати та грати ігри попереднього покоління ігрових систем.	зворотна сумісність			
108		badge	Відеоігрова термінологія	Прикраса, зазвичай у профілі гравця, що видається за здобуття якогось досягнення, виконання певної цілі або яку можна придбати. Наприклад у серії ігор Mortal Kombat за внутрішню ігрову валюту в Крипті (англ. Кrypt); Call of Duty чи Battlefield за виконання певних цілей, як от убити 5 ворогів без смертей, знищити танк із літака тощо.	значок			
109		badge	Відеоігрова термінологія	Картка з ім'ям особи, яку зазвичай видають на різних конференціях або фестивалях.	бейджик			
110		bait	Відеоігрова термінологія	Явище у багатоосібних іграх, коли одна з команд використовує предмет або гравця, щоби заманити суперника в засідку.	приманка	принада	нажива	
111		balance	Відеоігрова термінологія	Процес врівноваження різних аспектів гри для поліпшення ігроладу. Як приклад, посилення слабкішої зброї чи героїв (DoTA 2); динамічна зміна рівня складності (Half-Life 2, The Elder Scrolls: Oblivion).	рівновага			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
112		balance		Одна з функцій командної багатосоєбною гри, призначена на врівноваження команд переміщенням сильніших гравців з однієї команди до іншої або в інший спосіб.	баланс (ігровий)			
113		ban	Відеоігрова термінологія	Функція в багатосоєбних іграх, яка дозволяє закрити доступ певному гравцю до сервера чи певних ігрових функцій.	блокування			
114		banishing a player	Відеоігрова термінологія	Функція в багатосоєбних іграх, яка перериває гравцю ігрову сесію.	вигнання гравця			
115		banned	Відеоігрова термінологія	Позначка або підпис, що вказується біля заблокованого гравця. Див. ban.	заблокований			
116		banner	Відеоігрова термінологія	Полотноще певного кольору чи поєднання кольорів, часто з певним зображенням, прикріплене до держака чи шнурка. [1] http://sum.in.ua/s/stjagh	стяг			
117		banner	Відеоігрова термінологія	Інформаційна табличка / вивіска, яка має на меті прорекламувати щось. До прикладу, у крамниці Steam є вивіски, які рекламують фестивалі Steam.	вивіска	банер		
118		bar	Відеоігрова термінологія	Елемент інтерфейсу, призначений для візуального подання кількісної інформації. Як приклад, повідомлень (підпис дії, остання дія, помилки); поступ (збереження, завантаження тощо); шкала (здоров'я, досвід, енергія).	шкала	смужка		
119		barracks	Відеоігрова термінологія	Для стратегій: будівля, в якій можна тренувати бійців певного типу. Для інших ігор: спеціальна будівля, в якій розміщуються військові. [1] https://sum20ua.com/Entry/index?Wordid=39935&page=1262	казарми			
120		barrel	Відеоігрова термінологія	Невелика посудина для рідини з двома днищами й опуклими стінками, стягнутими обручами. [1] https://sum20ua.com/Entry/index?Wordid=2667&page=113	бочка	барило		
121		barrel	Відеоігрова термінологія	Частина вогнепальної зброї у вигляді труби, через яку проходить, отримуючи певний напрямок польоту куля або снаряд. [1] http://sum.in.ua/s/stvol	ствол			
122		barrier	Відеоігрова термінологія	Об'єкт, що перешкоджає проходженню чи сильно обмежує його. Як приклад, предмет або група ворогів, які заважають гравцю пройти далі.	перешкода	бар'єр	завада	
123		base building	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «стратегія» де потрібно розбудовувати власну базу.	розбудова бази			
124		base, base station	Термінологія відеоігрового обладнання	Базова станція, що виконує головну керівну роль у прийманні та передачі інформації від і до устаткування віртуальної реальності.	база, базова станція			VR
125		bash	Відеоігрова термінологія	Механіка гри, використання якої дозволяє ненадовго знешкодити ворога або суперника.	приглушення			
126		battle pass	Відеоігрова термінологія	Ігрова бізнес-модель додавання нового вмісту в змагальну гру, зазвичай представляє платний доступ до нового «сезону» гри із додатковим вмістом: персонажами, сюжетом, предметами тощо. До прикладу, DoTA 2 та Counter Strike 2 кілька разів на рік роблять подібні оновлення.	бойова перепустка			
127		battle royale	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Дії гри розгортаються на обмеженій мапі, де гравці або команди повинні знищувати одні одного до останнього вцілілого.	королівська битва			
128		battleaxe	Відеоігрова термінологія	Сокира, яку використовують для бою.	бойова сокира			
129		battlecry	Відеоігрова термінологія	Слово, речення або вигук, який може використовувати певна сторона перед або під час бою для підняття бойового духу, отримання ігрової переваги, залякування тощо.	бойовий клич			
130		battlefield	Відеоігрова термінологія	Місце, де суперники б'ються між собою.	поле бою	бойовище		
131		battlefury	Відеоігрова термінологія	Стан у якій може впадати персонаж, щоб отримати посилення здібностей.	бойова лють			
132		battlements	Відеоігрова термінологія	Отвір для стрільби у стіні оборонної споруди, бронеполіди тощо. [1] https://sum20ua.com/?Wordid=4336&page=162&searchword=%D0%B1%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%B8%D1%86%D1%8F#id_4336	бійниця			
133		battleship	Відеоігрова термінологія	Скорочення: лінійний корабель. Тип великих броньованих військових кораблів з головною батареєю, що складається з артилерії великих калібрів. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D1%96%D0%BD%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%B5%D0%BB%D1%8C	лінкор			
134		bayonet	Відеоігрова термінологія	Колуча зброя, яку звичайно насаджують на кінець дула рушниці. [1] https://sum20ua.com/Entry/index?Wordid=2187&page=96	штик-ніж	багнет		
135		beat'em all	Відеоігрові піджанри та позначки	Див. beat'em up	побий усіх			
136		beat'em up	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Мета гравця в подібних іграх – перемога над усіма супротивниками, зазвичай використовуючи атаки рукопашного бою. Має закликаний характер.	побий усіх			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
137		benchmark	Відеоігрова термінологія	Програма, яка оцінює можливості вашого пристрою відповідно до інших в її наявній базі даних. Перевірка чи замір може здійснюватися відповідно до вимог гри чи програмного забезпечення.	тест продуктивності	еталонний тест		
138		beta release	Відеоігрова термінологія	Рання версія гри, де розробники просять гравців і тестувальників повідомити про вади та недоліки перед комерційним випуском гри.	бета-випуск	бета-реліз		
139		bind	Відеоігрова термінологія	Функція, що призначена пов'язати разом дві або більше дій, послідовності, предмети тощо. Наприклад: у налаштуваннях можна призначити клавішу та дію в грі.	призначити	прив'язати		
140		bindings	Відеоігрова термінологія	Розділ у налаштуваннях гри, де можна призначити певним клавішам і кнопкам дії в грі.	призначення клавіш призначення кнопок	прив'язування клавіш прив'язування кнопок		
141		blastproof	Відеоігрова термінологія	Стійкий проти вибуху, здатний протистояти вибуху. [1] https://sum20ua.com/Entry/Index?Wordid=139271&page=296	вибухостійкий			
142		blink	Відеоігрова термінологія	Здатність миттєво переміститися на невелику відстань. Як приклад, Starcraft 2 здібність у сталкерів (англ. stalker).	перенесення	блیم		
143		bloodlust	Відеоігрова термінологія	Стан у якій може впадати персонаж, щоби збільшити завдану шкоду, зазвичай ціною зменшення захисту. Як приклад, персонаж Кривавий Жрець (Bloodseeker) з DoTA 2, що впадає у подібний стан, щойно здоров'я ворогів знижувалося до певної межі.	жага крові			
144		bloom	Відеоігровий технічний текст	Симуляція сенсора камери, за якого дуже яскраві об'єкти чи джерела світла сяють.	с'яиво			
145		blur	Відеоігровий технічний текст	Симуляція витримки камери, яка покликана створити враження розмиття зображення.	розмиття			
146		board game	Відеоігрові жанри	Жанр ігор, яким характерна дошка, на якій відбувається основна ігрова активність. У подібних іграх у більшості випадків потрібно пересувати фішки або фігури на попередньо розграфленій поверхні. Назва пішла від справжніх ігор, як-от шахи, го й нарди, коли їх почали переносити в комп'ютерний вимір.	дошківниця			
147		bonds	Відеоігрова термінологія	У відеоіграх відображає взаємні відносини, стосунки між ким-, чим-небудь. [1] https://sum20ua.com/?Wordid=35179&page=1117&searchword=%D0%B7%D0%B2#lid_35179	зв'язки			
148		bonds	Відеоігрова термінологія	Кайдани, ремці, мотузки, якими зв'язують руки та ноги людини, щоб позбавити її свободи рухів. [1] http://sum.in.ua/s/puto	пути			
149		boost	Відеоігрова термінологія	Явище у відеоіграх де щось або хтось отримує тимчасове поліпшення швидкості. Як приклад, у Need for Speed спорткар отримував пришвидшення при виконанні певних умов.	пришвидшення			
150		boost	Відеоігрова термінологія	Явище, за якого будь-хто з ігрових чи неігрових персонажів, а також будь-що з ігрових предметів (зброя, обладунки тощо) отримують поліпшення фізичних показників чи інші переваги.	підсилення			
151		booster	Відеоігрова термінологія	Набір з кількох довільних карток, які можна придбати або отримати як нагороду. Притаманне колекційним картковим іграм на кшталт Hearthstone.	набір карток			
152		booster	Відеоігрова термінологія	Віртуальний об'єкт чи щось абстрактне, що надає підсилення, якщо його підняти чи взаємодіяти з ним.	підсилювач	збільшувач		
153		borderless	Відеоігровий технічний текст	Один із різновидів показу самої програми (гри) на екрані. Зазвичай є підналаштуванням режиму «У вікні» (англ. Window mode), з яким вимикається обідок навколо вікна гри.	безрамковий			
154		borderless window	Відеоігровий технічний текст	Один із різновидів показу самої програми (гри) на екрані.	безрамкове вікно			
155		boss	Відеоігрова термінологія	Ворог, який зазвичай значно сильніший за інших, може бути унікальним. Зазвичай зустрічається в кінці певного логічного етапу, сюжетного розділу або ігрової пригоди тощо. Наприклад Безбарвний (The Colorless) з Похмурої Гавані (Gloomhaven) або Король Ліч (The Lich King) із World of Warcraft.	бос			
156		bot	Відеоігрова термінологія	1. Особливий неігровий персонаж, який діє за розробленим алгоритмом. Використовується в різних цілях як союзник чи ворог гравця – залежно від цілі. 2. Написаний сторонній код-програма, створений гравцем для отримання певної переваги тим чи іншим способом. Зазвичай класифікується як шахрайство.	бот			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
157		bottomless pit	Відеоігрова термінологія	Типова для ігор у жанрі «платформер» пастка, куди гравець може впасти, не достригнувши до іншої платформи чи поверхні. Зазвичай така пастка буквально не має дна, і гравець або вмирає й починає рівень заново, або втрачає частину здоров'я і з'являється поблизу. Як приклад, DOOM Eternal, Castlevania.	прірава	бездонна яма		
158		brawler	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Мета гравця в подібних іграх – перемога над усіма супротивниками, зазвичай використовуючи атаки рукопашного бою. Також див. beat 'em up	колотнеча			
159		breast physics	Відеоігрова термінологія	Набір алгоритмів, який відповідає за відтворення максимально наближеної до реальної фізики руху жіночих грудей під час ходіння, стрибання, бігу тощо. Як приклад, серія ігор Dead Or Alive, Bayonetta.	фізика грудей			
160		breastplate	Відеоігрова термінологія	Частина обладунку, яка чіпляється на груди. Має різноманітні розміри й форми.	нагрудник			
161		browser	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Цим іграм притаманний запуск у веббраузері. Також не помилковим вважатиметься варіант браузерна гра.	вебгра	браузерна гра		
162		buff	Відеоігрова термінологія	Див. Також boost. Переважно тимчасове посилення певних показників ігрових персонажів, їхніх здібностей, предметів тощо. Може надавати як просте посилення, так і наділяти певними особливими властивостями.	посилення	позитивний ефект		
163		bug	Відеоігрова термінологія	Помилка в коді чи скрипті, яка призвела до неочікуваної поведінки будь-якого з елементів гри, що може внеможливити подальшу взаємодію. Також див. debug.	вада	баг		
164		build	Відеоігрова термінологія	1. Зібрана (скомпільована) гра чи застосунок, які можна запустити за межами середовища розробки. 2. Певний набір ігрових налаштувань, модифікаторів, вигляду, спорядження тощо.	збірка			
165		building	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «стратегії» де за основну мету взято розбудову чогось. Як приклад, клініки, міста, космічний корабель, замок, поселення на інших планетах тощо.	побудова			
166		built-in battery	Термінологія відеоігрового обладнання	Убудований у пристрій акумулятор для його живлення. Зазвичай, не призначений для швидкої заміни.	убудований акумулятор			Загальне
167		built-in microphone	Термінологія відеоігрового обладнання	Убудований у пристрій мікрофон для голосових команд чи спілкування з іншим гравцями.	убудований мікрофон			Загальне
168		built-in speaker	Термінологія відеоігрового обладнання	Убудований у пристрій динамік для відтворення звуку.	убудований динамік			Загальне
169		bullet hell	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «стрільба» для яких характерними є ухилення гравця від величезної кількості снарядів, куль – вогню. Термін пішов із японської відеоігрової індустрії, де відомий як 弹幕.	вогневий шквал			
170		bullet sponge	Відеоігрова термінологія	Ворог, для вбивства котрого потрібно витратити неймовірно велику кількість набой. Назва йде від порівняння, що такий ворог «поглинає в себе» кулі наче губка. Також див. sponge.	губка			
171		bumper	Термінологія відеоігрового обладнання	Клавіша, що розташовується на передній частині контролера (зазвичай над тригерами).	бампер			Загальне
172		bundle	Відеоігрова термінологія	Набір ігор чи ігрових речей, які гравець може отримати разом за одне придбання. Зазвичай пов'язані однією тематикою.	комплект			
173		bunny hop	Відеоігрова термінологія	Безперервне стрибання на місці чи докола. Зазвичай відбувається в стрільбах від першої особи, щоби ускладнити влучання у гравця.	пострибування			
174		bunny hopper	Відеоігрова термінологія	Див. bunny hop.	пострибунець			
175		button mashing	Відеоігрова термінологія	1. Швидке натискання на будь-які клавіші контролера чи клавіатури без особливої стратегії в спробі названня підібрати правильне поєднання чи виконати певну дію швидше за інших. Як приклад бойовик Mortal Combat. 2. Швидке натискання однієї чи кількох кнопок для виконання певного поставленого завдання.	кнопкодавство			
176		buyback	Відеоігрова термінологія	1. Можливість повернути назад щойно продане спорядження чи предмет. Будь-яка гра у котрій реалізований умовний ринок чи крамниця. Як приклад мережева гра World of Warcraft, де гравець впродовж обмеженого часу може повернути проданий предмет за собівартістю продажі, що дозволяє уникнути помилкового продажу. 2. Можливість викупити щось за ігрову валюту. Як приклад у грі Dota 2, гравець після загибелі на полі бою власного героя, має змогу негайно повернути його до гри за золото.	викуп			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
177		cache	Відеоігрова термінологія	Особлива швидкісна пам'ять або частина оперативної пам'яті, де зберігаються копії часто використовуваних даних. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/Кеш	кеш			
178		cache	Відеоігрова термінологія	Певне захищене вмістище (контейнер, скриня, кошик, ваза тощо), яка зазвичай містить корисні гравцю предмети.	схов	схрон		
179		calibrate	Термінологія відеоігрового обладнання	Сама дія, що позиціє керування джойстика чітко на перетині двох осей координат.	калібрувати			Загальне
180		calibration	Термінологія відеоігрового обладнання	Назва дії, що позиціє керування джойстика чітко на перетині двох осей координат.	калібрування			Загальне
181		campaign	Відеоігрова термінологія	Найчастіше назва «кампанія» використовується переважно в іграх-стратегія і позначає певний послідовний набір ігрових мап, об'єднаних сюжетом. Як приклад, Civilization 5, де гравець може поринути у кампанії або ж, зіграти власну гру.	кампанія	сюжет		
182		cancel	Відеоігровий технічний текст	Скасування будь-якої дії, вибору чи повернення у попереднє меню.	скасувати			
183		capacity	Відеоігрова термінологія	Певний показник, що вказує на можливість об'єкта містити в собі щось. До прикладу, це може бути розмір сховища для речей персонажа. Як приклад, у гри Subnautica гравець володіє ранцем, який має обмежену кількість комірок для речей.	місткість			
184		caption	Відеоігрова термінологія	Текстовий підпис, який зображує голосові репліки в грі на екрані.	підпис	субтитри		
185		capture	Відеоігрова термінологія	Зазвичай режим гри, де гравцю для виконання завдання потрібно захопити ціль.	захоплення			
186		capture button	Термінологія відеоігрового обладнання		кнопка захоплення			Switch controller
187		capture point	Відеоігрова термінологія	Точка, яку потрібно захопити для здобуття перемоги у грі. Також див. capture the flag.	точка захоплення			
188		capture the flag (CTF)	Відеоігрова термінологія	Режим змагальної гри, де одній команді потрібно захопити «стяг» іншої команди й утримати його протягом певного часу. «Стягом» в іграх можуть бути різні предмети або ж споруди. Як приклад, у гри Unreal Tournament або Quake. Також див. capture point.	захоплення стяга	захоплення прапора		
189		card game	Відеоігрові жанри	Жанр ігор із застосуванням гральних карт, що характеризується випадковим початковим станом – перетасованим набором карт. Кількість колод, карт та інші аспекти ігрового процесу визначаються правилами.	картярська гра	карти		
190		card game	Відеоігрові жанри	Жанр ігор, де основу ігроладу складає правильне використання отриманого набору карток з певними властивостями. (За умови, що гра не використовує традиційну ієрархію чотиримастних гральних карт)	карткова гра	картки		
191		career mode	Відеоігрова термінологія	Режим гри здебільшого для спортивних ігор, де гравець буде кар'єру в ігровому світі, бере участь у змаганнях та турнірах тощо. Як приклад, гра FIFA або Need For Speed: Most Wanted (2003).	режим кар'єри	кар'єра		
192		carry	Відеоігрова термінологія	Дієслово. Явище, коли значно досвідченіший або ліпше споряджений гравець буквально «витагує на собі» раунд, матч чи іншу ігрову подію в багатоосібній грі.	витагувати			
193		cartridge tilting	Відеоігрова термінологія	Явище з епохи ігрових консолей, що використовували носіями ігор картриджі. Нахилення картриджа до певного кута від'єднувало його від консолі, але не до кінця. Це призводило до спотворення графіки, появи дефектів чи навіть виведення картриджа й консолі з ладу. Подібним також могли користуватися гравці, що таким чином пропускали деякі етапи гри для досягнення найшвидшого проходження, оминання складних етапів тощо.	розхитування картриджа			
194		casual	Відеоігрові жанри	Тип відеоігор, що призначений для широкій аудиторії та має на меті зайняти вільний час. Такі ігри грають час від часу, вони не складні, не вимагають надвеликих вмінь або складних мисленневих процесів.	казуальна гра			
195		challenge	Відеоігрова термінологія	Зазвичай невелике ігрове завдання, яке гравець може виконати під час виконання основних чи другорядних цілей. За виконання випробування гравець може отримати нагороду, ігрове досягнення тощо. Як приклад, у The Long Dark пройти певну кількість км.	виклик	випробування		
196		chance	Відеоігрова термінологія	Показник, який вказує на ймовірність виконання певної дії чи виникнення певної події.	імовірність	шанс		
197		character	Відеоігрова термінологія	Ігровий чи неігровий суб'єкт гри.	персонаж			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
198		character class	Відеоігрова термінологія	Клас персонажа визначає певний набір здібностей та навичок. Здебільшого використовується в рольових іграх для того, щоби визначити стиль гри гравця й дозволити йому ліпше відігравати свою роль. Найчастіше використовували класи: воїни, лучники, чарівники та цілителі.	клас персонажа			
199		charging station	Термінологія відеоігрового обладнання	Пристрій, що призначений для заряджання (зазвичай бездротових) контролерів, гарнітури, миші тощо.	зарядна станція			Загальне
200		chat	Відеоігрова термінологія	Система обміну повідомленнями між гравцями чи гравцем та грою.	чат			
201		chat window	Відеоігрова термінологія	Місце на екрані, де розташований чат.	вікно чату			
202		chatroom	Відеоігрова термінологія	Див. Chat. Такий чат має певне тематичне спрямування (критерії).	чат			
203		cheat	Відеоігрова термінологія	У багатоосібних іграх: програмне або апаратне забезпечення, що призначене для отримання переваги над іншими гравцями. В одноосібних: програмне або апаратне забезпечення чи функція гри, яка дозволяє посилити персонажа, отримати ресурси або перемогти. Може бути як у вигляді коду (Heroes of Might and Magic III, Warcraft 3 тощо), так і спеціальним перемикачем (DOOM: Eternal).	чит			
204		cheat code	Відеоігрова термінологія	Спеціальний код, який дозволяє посилити персонажа, отримати ресурси, перемогти тощо. Як приклад, Heroes Of Might and Magic III, Warcraft 3, DOOM (1993).	чит-код			
205		cheating	Відеоігрова термінологія	Використання програмного або апаратного забезпечення для отримання переваги.	використання читів			
206		checkpoint	Відеоігрова термінологія	Місце на рівні або момент під час виконання завдання, на якому зберігається поступ гравця. У разі провалу завдання або смерті персонажа, гравець розпочинає гру з тої миті (місця), а не наново. Також див. control point.	контрольна точка			
207		cheesing	Відеоігрова термінологія	Сленг. Тактика в грі, яка, на перший погляд, не вимагає ігрової майстерності для виконання. Уважається нечесною, завеликим спрощенням тощо. Як приклад, гра Street Fighters II, де ви могли використовувати постійно лише 1 комбо для перемоги опонента. У Starcraft 2, коли гравець за расу протосів (Protoss), де гравець міг поставити пілон (pylon) біля бази ворога та ставити фотонні пушки (photon cannon). Термін пішов від метафори сиру з дірочками. Що гравці немов знаходять лазівки, щоби здобути перевагу в грі. Це не можна назвати зловживанням. Також див. exploit, dupe.	лазівка	чизин		
208		chiptune	Відеоігрова термінологія	<u>Музика, в якій звук синтезується аудіочипом у реальному часі комп'ютером або ігровою приставкою раних поколінь, а не набором музичних семплів, записаних з аудіопристроїв.</u> [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B8%D0%BF%D1%82%D1%8F%D0%BD	чиптун			
209		choose your own adventure	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «пригода» для яких характерною ознакою є інтерактивність історії з багатьма розгалуженнями.	варіативна оповідь			
210		chromatic aberration	Відеоігровий технічний текст	В оптичних системах від викривлення зображень, отриманих в монохроматичному (наприклад, білому) світлі. Хроматичні викривлення зумовлені дисперсією світла в лінзах і призмах оптичної системи і виявляються в утворенні кольорової облямівки навколо контрастних елементів зображення. [1]. https://uk.wikipedia.org/wiki/Хроматична_аберація	хроматичне викривлення			
211		chromatic distortion	Відеоігровий технічний текст	Див. chromatic aberration.	хроматичне викривлення			
212		cinematic	Відеоігрова термінологія	Див. cutscene.	відеовставка			
213		cinematic trailer	Відеоігрова термінологія		кінематографічний трейлер			
214		circle button	Термінологія відеоігрового обладнання	Клавіша з позначкою «Коло».	кнопка «Коло»			DualShock
215		circle strafing	Відеоігрова термінологія	Метод пересування, коли гравець за допомогою обох стиків або клавіатури та миші пересувається навколо суперника таким чином, щоби постійно тримати його в зоні прицілу. Це дозволяє зменшити отримання шкоди від союзників і суперників, та залишити завдану вами шкоду на тому ж рівні. Також див. Strafing, strafe-running, strafe-jumping.	рух боком довкола			
216		city builder	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «стратегія» для яких характерною ознакою є розбудова та управління поселеннями.	містобудування			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
217		claim	Відеоігрова термінологія	Зазвичай елемент інтерфейсу в іграх (кнопка, напис), взаємодія з яким дозволяє забрати певні винагороди чи інші предмети або об'єкти.	отримати	забрати		
218		clan	Відеоігрова термінологія	Велике об'єднання гравців, які можуть грати разом задля досягнення певної мети.	клан			
219		clanwar	Відеоігрова термінологія	Протистояння між двома або більше ігровими кланами гравців.	кланова війна			
220		click	Термінологія відеоігрового обладнання	Натиснення на елемент керування, що видає характерний звук клацання (наприклад миша).	клацання клацнути			Загальне
221		clicking game clicker	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Іграм з цією позначкою притаманна величезна кількість клацань (мишею, клавішами тощо).	клацанка			
222		clipping	Відеоігрова термінологія	Явище, коли візуальний об'єкт порушує межі інших візуальних об'єктів, створюючи випадки візуального несприйняття фізики. До прикладу, розміщено 2 кубічних скрині, і кут однієї виходить з боку іншої чи коли волосся персонажа проходить крізь одяг чи обладунки. Також див. collision detection.	перетинання	накладання		
223		clipping	Відеоігрова термінологія	Набір засобів в ігровому руші, що призначені для утримання ігрового персонажа в межах ігрового світу. До прикладу, в CS:GO неможливо вийти за межі ігрової мапи, кордони якої позначаються певними фізичними об'єктами (гори, будівлі тощо).	межування			
224		close combat	Відеоігрова термінологія	Бій, що відбувається в межах кількох десятків метрів.	близький бій			
225		close quarters	Відеоігрова термінологія	Бій, що відбувається в межах кількох метрів.	бій упритул			
226		cloud gaming	Відеоігрова термінологія	Сервіс, який надає можливість запустити гру за допомогою обчислювальних потужностей віддаленого комп'ютера з допомогою хмарних технологій. Тобто гравець не встановлює гру в себе на комп'ютері, а лише приймає відеосигнал та передає сигнали керування на віддалений хмарний сервіс.	хмарне грання	хмарний геймінг		
227		co-op	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Режим гри, у якому кілька гравців грають разом через інтернет, локальну мережу чи з одного ігрового пристрою. У кооперативних іграх гравці завжди працюють разом задля досягнення спільної мети.	кооператив	спільна гра		
228		collectible card game	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри засновані на колекціонуванні різноманітних карток та їхньому використанні у двобою.	колекційна карткова гра			
229		collision detection	Відеоігрова термінологія	Набір програмних алгоритмів, призначений виявити зіткнення або перетинання двох або більше об'єктів. Як приклад, крок на землі, стріла влучає у персонажа, рідина проливається на землю тощо. Також див. clipping.	виявлення перетинів	виявлення зіткнення		
230		combat	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Іграм з цією позначкою притаманні різноманітні бої.	бій			
231		combat log	Відеоігрова термінологія	Частина інтерфейсу, де показують усі бойові сповіщення. Наприклад, які заклинання чи вміння було використано, скільки завдало шкоди, скільки зіткнуло здоров'я тощо. Також див. kill feed.	бойовий журнал			
232		combo	Відеоігрова термінологія	Набір певних послідовних дій, зазвичай обмежених у часі. Накопичення чого надає користь або перевагу. Як приклад, вдалі атаки накопичують множник серії ударів, що збільшує потужність атаки (WaifuGate); вдале послідовне виконання трюків чи дій накопичує множник серії, даючи більше очок (Need For Speed) [1] https://en.wikipedia.org/wiki/Combo_(video_games)	серія			
233		combo	Відеоігрова термінологія	Послідовне натискання клавіш (кнопки тощо) для застосування певного різновиду атаки. Як приклад, в іграх з рукопашним боєм це серія ударів або комбінацій натискання клавіш, що посилює атаку.	комбо			
234		combo multiplier	Відеоігрова термінологія	Величина, на яку множаться отримані від виконання певних послідовних дій очки (бали) тощо. До прикладу: За виконання послідовних трюків у перегонах Need for Speed або за виконання вдалих серій ударів у Street of Rage гравець отримує x2 очок. Також див. combo.	множник серії	множник комбо		
235		companion	Відеоігрова термінологія	Зазвичай НІП (людина, тварина, істота), який супроводжує головних героїв або утворює з ними загін чи гурт і допомагає проходити гру. Допомога може бути різною: підказки, участь у бою тощо. Приклад: додаткові персонажі в Baldure's Gate, які входять до вашого загону.	супутник			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
236		competitive mode	Відеоігрова термінологія	Наближений до реальних турнірів та чемпіонатів режим гри, де гравці змагаються між собою за звання, нагороди, гроші, призи тощо. Як приклад, великий турнір у CS:GO або Dota 2 з багатомільйонними грошовими призами для чемпіонів. Також див. Competitive gaming, e-sport	змагальний режим			
237		completionist	Відеоігрова термінологія	Гравці, які проходять у грі всі основні та додаткові пригоди й завдання та виконують всі побічні активності на 100%. Зазвичай це супроводжується розблокуванням усіх доступних досягнень.	довершувач			
238		compulsion loop	Відеоігрова термінологія	Спеціально створена циклічність ігрового процесу для подовження проведеного в грі часу за допомогою ігрових нагород, які певною мірою розкривають нові можливості. До прикладу, режим «нова гра» може давати гравцю певні переваги чи відкривати додатково якісь нагороди, які запрошують гравця до повторного проходження гри	компульсивна циклічність			
239		connect	Відеоігрова термінологія	Дія, що означає створення встановленого каналу зв'язку з хостом чи сервером.	під'єднатися			
240		console	Термінологія відеоігрового обладнання		консоль			Загальне
241		console generations	Термінологія відеоігрового обладнання		покоління консолей			Загальне
242		constitution (con)	Відеоігрова термінологія	Один з основних показників рольових ігрових уесвітів на кшталт «підземелля та дракони» (англ. Dungeons & Dragons). Зазвичай відповідає за кількість одиниць здоров'я, витривалість персонажа, опір шкоді та різним фізичним станам (отруєння, горіння тощо).	статура	витривалість		
243		content rating	Відеоігрова термінологія	Визначення рейтингу гри за обраною системою, яка зазвичай враховує кілька факторів, як-от присутність у грі сцен насилля, ненормативної лексики, надміру сексуального вмісту тощо. Багато окремих країн, зокрема країни Європейського Союзу, мають власні системи рейтингу вмісту, як-от PEGI, ESRB, CADPA тощо.	рейтинг вмісту			
244		continue	Відеоігрова термінологія	Зазвичай кнопка в інтерфейсі, яка дозволяє: 1. Продовжити гру з певного перерваного моменту, як-от після виходу з гри та повернення до неї. 2. Перейти до наступного тексту діалогу, відеовставки чи опису, якщо він організований блоками-сторінками.	продовжити	далі		
245		control panel	Термінологія відеоігрового обладнання	Цифрові панелі-пристрої з кнопками для керування.	панель керування			Загальне
246		control point	Відеоігрова термінологія	1. Певне місце чи об'єкт, які гравець має захопити або захистити протягом певного проміжку часу з можливими додатковими умовами для виграшу. 2. У змагальних іграх може бути певним місцем чи об'єктом, що уособлює певну «брану», до якої слід дістатися якомога швидше. Також див. checkpoint.	контрольна точка			
247		control point (CP)	Відеоігрова термінологія	Вид змагального режиму в командних чи спільних іграх, де гравець має захопити або захистити певне місце чи об'єкт протягом певного проміжку часу з можливими додатковими умовами для виграшу. Також див. capture the flag, capture point.	захоплення контрольної точки			
248		controller	Термінологія відеоігрового обладнання	Один із пристроїв введення.	контролер			Загальне
249		controller settings	Термінологія відеоігрового обладнання	Набір налаштувань контролера.	налаштування контролера			Загальне
250		controls	Відеоігровий технічний текст	Розділ, у якому перелічені всі можливі способи керування у грі. Зазвичай розробник надає змогу змінити/налаштувати ці способи. До прикладу: змінити призначені клавіші, налаштувати чутливість руху миші чи обернути її дію за віссю, налаштувати роботу контролерів тощо.	керування			
251		conversation tree	Відеоігрова термінологія	Див. dialogue tree.	дерево розмов			
252		conversion kit	Відеоігрова термінологія	Приладдя за допомогою якого в ігрових автоматах можна було замінити одну встановлену гру на іншу.	набір розширення			
253		cooldown	Відеоігрова термінологія	Показник, який впливає на можливість повторного застосування чи взаємодії з будь-чим, що цей показник має. До прикладу, повторне застосування чарів, здібностей, предмета, відродження після смерті, збереження стану гри тощо.	відновлення	заряджання		

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
254		corruptor	Відеоігрова термінологія	Зловмисне програмне забезпечення, основна мета якого – змінити код чи елемент гри, щоб ускладнити або внеможливити її проходження. Подібне ПЗ може замінювати частини зображень, моделей персонажів, кольорові схеми, звукові ефекти, анімацію, робити рівні нескінченними, змінювати текст на незрозумілі символи тощо. Розроблювалося для псування гри тим, хто заволодів нею нелегальним шляхом. До прикладу, у гри Prince of Persia у посібнику до гри йшло пояснення які саме пляшечки треба випити, щоби мати змогу продовжити гру і не померти.	псувач			
255		cosmetics	Відеоігрова термінологія	Оздоблювальні ігрові предмети, які можна застосувати до ігрових персонажів, істот чи місця.	прикраси	оздоблення		
256		cosplay	Відеоігрова термінологія	Один із видів виступу, який полягає в наслідуванні відомих персонажів чи ідей за допомогою схожого або повністю відтвореного одягу та характерних аксесуарів.	костплей	костюмована гра		
257		cover system	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, яка дозволяє гравцю використовувати різноманітні ігрові об'єкти як укриття від ворожого вогню. До прикладу, ховатися за стінами чи столами.	система укриття			
258		coyote time	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, що дозволяє гравцю стрибнути протягом короткого проміжку після сходження з твердої поверхні. Створюється враження, ніби гравець стрибає в останню можливу мить, майже з повітря. Назва пішла від персонажа мультфільмів «веселі мелодії» (англ. Looney Toones) Койота, який часто зависав у повітрі на певний час, а потім падав униз.	койотова мить			
259		CPU	Відеоігрова термінологія	У деяких змагальних чи спільних іграх за одного з гравців може грати комп'ютер, тобто запрограмований грою алгоритм.	ШІ	комп'ютер		
260		CPU versus CPU	Відеоігрова термінологія	Ігри, в яких втручання гравця або майже, або повністю не потрібне. Також див. zero-player game.	ШІ проти ШІ	комп'ютер проти комп'ютера		
261		craft	Відеоігрова термінологія	Зазвичай кнопка-дія, за допомогою якої створюється певний предмет у гри.	змайструвати	виготовити	створити	
262		crafting	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Для ігор із цієї позначкою характерними ознаками є збирання ігрових ресурсів і виконання певних дій для створення різноманітних речей.	майстрування			
263		crafting	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, яка дозволяє створювати в грі знаряддя, зброю, допоміжні предмети, меблі, будівельні матеріали тощо.	майстрування	ремесло	виготовлення	
264		crash	Відеоігрова термінологія	Унаслідок технічної проблеми чи помилки комп'ютер, консоль чи гра або закриваються, або можуть перестати відповідати на будь-які дії. Зазвичай у таких випадках потрібно їх перезапустити.	крах	аварійне завершення		
265		create button	Термінологія відеоігрового обладнання	Кнопка, що розташована ліворуч від сенсорної панелі на контролері DualSense™. Призначення для створення зніmkів екрана, запису відео з гри та розміщення його в мережі.	кнопка «Створити»			Загальне
266		creature	Відеоігрова термінологія	Будь-яке ігрове створіння, яке може бути дружнім чи ворожим.	істота			
267		credits	Відеоігровий технічний текст	Розділ з переліком причетних до створення гри.	автори	титри		
268		creep	Відеоігрова термінологія	Впроваджений компанією Blizzard Entertainment™, Inc. у своїй відомій франшизі Warcraft® термін, який часто використовується в масових багатосібних аренних іграх. Означає будь-яку істоту/почвару, якою гравець не керує і в деяких випадках може битися, хоча це не безпосередній ворог.	крип			
269		critical damage (CD)	Відеоігрова термінологія	Кількість шкоди, яку гравець чи ворог можуть завдати критичним влучанням. Кількість критичної шкоди значно більша від звичайного показника шкоди та зазвичай вираховується у додаткових відсотках. Також див. critical hit, critical strike.	критична шкода (крит. шкода)			
270		critical hit	Відеоігрова термінологія	Удар або постріл, який гравець чи ворог може здійснити з певною ймовірністю. Такі влучання завдають значно більшої шкоди, ніж вказано в показниках шкоди зброї. Також див. critical damage, critical strike.	критичне влучання (крит. влучання)			
271		critical strike	Відеоігрова термінологія	Також див. critical damage, critical hit.	критичний удар (крит. удар)			
272		cross button	Термінологія відеоігрового обладнання	Клавіша з позначкою «Хрест».	кнопка «Хрест»			DualShock
273		cross-platform	Термінологія відеоігрового обладнання		міжплатформний			Загальне
274		crosshair	Відеоігрова термінологія	Приціл зброї переважно в іграх з видом від першої особи, щоби гравець простіше міг відцентрувати свій погляд та розуміти, куди цілитися.	приціл			
275		crowd control	Відеоігрова термінологія	Здібність або певна характеристика дії, яка дозволяє вивести з ладу або вбити швидко і водночас велику кількість ворожих істот, або ж певним чином перешкоджати їм убити гравця.	керування натовпом			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
276		custom	Відеоігрова термінологія	1. У меню позначає можливість вибору власних налаштувань без використання пропонованих грою готових наборів заданих параметрів. 2. Безпосередньо в грі може позначати якість чи тип предмета, який відрізняється від інших.	користувацький	власний	нестандартний	
277		customization	Відеоігрова термінологія	Зміна ігрових параметрів, зовнішності чи показників зброї, персонажа тощо під власні потреби або вподобання.	персоналізація	особисті налаштування	зміни	
278		customize	Відеоігрова термінологія	Кнопка-дія. Також див. customization.	персоналізувати	налаштувати	змінити	
279		cut-in	Відеоігрова термінологія	Ігрова коротка відеовставка (засвчай в іграх-поєдинках чи японських рольових іграх), яка з'являється безпосередньо перед виконанням гравцем удару чи важливої дії. У цій відеовставці засвчай показують обличчя персонажа або тіло повністю. Також див. cutscene.	вставка			
280		cutscene	Відеоігрова термінологія	Запрограмований розробниками відеоряд, засвчай пов'язаний із сюжетним поступом. Відеовставка перериває процес гри у ключових місцях, щоби донести гравцю щось важливе, підкреслити момент або просто подати наступну частину сюжетної історії. Також див. cut-in.	відеовставка			
281		cybersport	Відеоігрова термінологія	Спортивна галузь, де гравці змагаються між собою на професійному рівні у відеоіграх. Яскравим прикладом є Dota 2, League of Legends, Counter-Strike 2.	кіберспорт			
282		D-pad (directional pad)	Термінологія відеоігрового обладнання	Чотиринаправлена група клавіш, кожна з яких визначає певний напрямок (вгору, вниз, ліворуч, праворуч тощо).	хрестовина			Загальне
283		D-pad down	Термінологія відеоігрового обладнання		хрестовина вниз			Загальне
284		D-pad left	Термінологія відеоігрового обладнання		хрестовина вліво			Загальне
285		D-pad right	Термінологія відеоігрового обладнання		хрестовина вправо			Загальне
286		D-pad up	Термінологія відеоігрового обладнання		хрестовина вгору			Загальне
287		D4, D6, D8, ...	Відеоігрова термінологія	Позначення для гральних кісточок (кубиків), які використовуються переважно в настільних іграх (відеоігри можуть використовувати цифрові технології-замінники для кісточок). Цифри позначають максимальне можливе значення на одній із граней кісточки.	K4, K6, K8			
288		damage	Відеоігрова термінологія	Число, яке віднімається від одиниць здоров'я чи цілості персонажів та об'єктів в іграх або використовується для обрахунку завданих збитків.	шкода			
289		damage over time (DoT)	Відеоігрова термінологія	Певні типи завданої шкоди, які віднімають не сталу кількість одиниць здоров'я одразу, а завдають збитків упродовж певного проміжку часу. До прикладу, отруєння, опіки, обмороження тощо.	поступова шкода	шкода з часом		
290		damage per second (DPS)	Відеоігрова термінологія	Вимірювання кількості шкоди, завданої за одну секунду.	шкода за секунду (ш/с)			
291		dash	Відеоігрова термінологія	Стрімкий стрибок уперед, засвчай завдає шкоди тим, хто опинився на шляху.	ривок			
292		dashboard	Відеоігрова термінологія	Частина інтерфейсу, яка або надає короткі інформаційні витяги щодо певних показників гри чи гравця або надає швидкі посилання до детальніших даних.	панель навігації			
293		dating sim	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «симулятор» характерною ознакою яких є побудова стосунків.	симулятор побачень			
294		day one	Відеоігрова термінологія	Це перший день випуску відеоігри бодай на одній із доступних ігрових платформ. Засвчай супроводжується «патчем першого дня», який виправляє не передбачені розробником (або які неможливо було виявити без випуску) помилки.	перший день	день релізу	день виходу	
295		dead zone	Термінологія відеоігрового обладнання	У контролерах це область довкола датчиків певних елементів керування, у якій вони перестають відповідати на команди. Це робиться для того, щоб у старих контролерах стерті, старі або зламані елементи не шкодили грі.	мертва область	мертва зона		Загальне
296		deal	Відеоігрова термінологія	Дієслово, засвчай поєднується з англ. іменником damage.	здавати			
297		deal	Відеоігрова термінологія	У картярських та карткових іграх позначає роздавання карт гравцям.	роздавати			
298		death save	Відеоігрова термінологія	Найчастіше використовується в рольових іграх. Коли персонаж на початку ходу має 0 одиниць здоров'я, гравець кидає гральну кісточку, щоби перевірити, чи помер його персонаж.	рятунок від смерті			
299		death saving throw	Відеоігрова термінологія	Див. death save.	кидок рятунок від смерті			
300		deathmatch	Відеоігрова термінологія	Популярний у стрільбах і багатоосібних іграх режим матчу, у якому немає поділення на команди, а кожен грає за себе й має знищити всіх інших гравців.	бій на смерть			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосунок
301		debuff	Відеоігрова термінологія	Негативний вплив на персонажа, який послаблює певні його показники або блокує можливість виконання певних дій, атак, застосування здібностей тощо.	послаблення	негативний ефект		
302		debug	Відеоігрова термінологія	Процес пошуку й виправлення вад у грі. Також див. bug.	зневадження			
303		deck builder	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «карткова гра», характерною ознакою яких є збір своєї колоди карток для проходження гри чи участі в поєдинках з іншими гравцями.	збір колоди	складання колоди		
304		decline	Відеоігрова термінологія	Кнопка-дія відхилення чи скасування, яка застосовується в різних ситуаціях.	відхилити	відмовитися		
305		default	Відеоігрова термінологія	Щось, що визначено заздалегідь розробником. Найчастіше вживається в налаштуваннях гри.	типовий	стандартний		
306		defeat	Відеоігрова термінологія	Невиконання заданих для перемоги в грі чи матчі цілей.	поразка			
307		defender	Відеоігрова термінологія	Одна з ролей гравця в іграх, де для виконання поставлених задач потрібно захищати певну ціль.	захисник			
308		defense	Відеоігрова термінологія	Дія за значенням обороняти і оборонятися[1]. Дія за значенням захищати, захистити і захищатися, захиститися[2]. [1] http://sum.in.ua/s/oborona [2] http://sum.in.ua/s/zakhyst	оборона	захист		
309		defuse	Відеоігрова термінологія	Дія за значенням знешкодити. [1] http://sum.in.ua/s/Zneshkodzhennja	знешкодження			
310		delete	Відеоігрова термінологія	Забирати звідки-небудь геть; відкидати, вирізувати, знищувати тощо. [1] http://sum.in.ua/s/vydajaty	видалити	прибрати		
311		demo	Відеоігрова термінологія	Попередня обмежена (часом чи певними умовами) версія відеогри, що має на меті показати, продемонструвати її функціонал та можливості.	демоверсія			
312		deny	Відеоігрова термінологія	Не дозволити робити, здійснювати що-небудь. http://sum.in.ua/s/zaboronjaty	заборонити	відхилити		
313		depth of field	Відеоігровий технічний текст	Симуляція технічної характеристики об'єктива камери, діапазону, в межах якого об'єкт зображується достатньо чітко.	глибина різкості			
314		desktop	Відеоігрові жанри	Жанр ігор, що передбачає взаємодію з ігровими елементами (фішками, картками, кубиками тощо) на плоскій поверхні (звичай на столі).	настільна гра			
315		destructible environment	Відеоігрова термінологія	Елементи оточення у грі, що можуть бути пошкоджені чи цілком знищені діями гравця.	знищуване оточення	знищуване середовище		
316		details	Відеоігрова термінологія	Повна, вичерпна інформація про щось.	подробиці	докладніше		
317		developer (game)	Відеоігрова термінологія	Розробник програмного забезпечення, що спеціалізується на розробці відеоігор. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%B7%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80	розробник			
318		dexterity (dex)	Відеоігрова термінологія	Один з основних показників рольових ігрових уесвітів на кшталт «підземелля та драконів» (англ. Dungeons & Dragons). Може відповідати за спритність, можливість ухилитися від атаки, здібності крадіжки, швидкість дії тощо.	спритність (спр.)			
319		dialog tree	Відеоігрова термінологія	Діалоги в грі побудовані за принципом розгалуження, тобто гравець має можливість постійно чи в значущих місцях вибрати відповідь або репліку, і це вплине на подальшу розмову чи взаємодію з іншим персонажем.	дерево діалогів			
320		dialogue tree	Відеоігрова термінологія	Схематичне зображення розмови з персонажами, у якій гравець отримує право вибору подальшої репліки чи дії. Вибрана ним репліка чи дія створює «відгалуження» або гілку діалогу, які формують деревоподібну структуру. Найчастіше використовується у візуальних оповідях та іграх із рольовими елементами, де гравець може взаємодіяти з персонажами.	дерево діалогів			
321		dice	Відеоігрова термінологія	Гральні кубики або пластинки (з кості чи іншого матеріалу), на гранях яких вирізані цифри, вічка. [1] http://sum.in.ua/s/kistochka	кісточка (гральна)	кубик (гральний)		
322		difficulty	Відеоігрова термінологія	Визначає рівень складності, який гравець хоче подолати у грі. Що вище рівень, то складнішим стає проходження гри. До прикладу: менше часу на подолання перешкод, сильніші супротивники, обмежені ресурси, збільшена вразливість тощо.	складність			
323		difficulty level	Відеоігрова термінологія	Складовий елемент складності, за яким закріплені певні ігрові елементи, що й визначають цей рівень. Також див. difficulty.	рівень складності			
324		disable	Відеоігрова термінологія	Припинити дію чого-небудь	вимкнути			
325		disadvantage (on a roll)	Відеоігрова термінологія	Можливість гравця в іграх кинути двічі кістку (кістки) та вибрати гіршу комбінацію з двох. Також див. advantage (on a roll), dice.	завада (на кидок)	перешкода (на кидок)		

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
326		discard	Відеоігрова термінологія	Визнавати, оголошувати що-небудь недійсним, незаконним, анулювати, скасувати. [1] http://sum.in.ua/s/skasovuvaty	скасувати	відхилити		
327		discard	Відеоігрова термінологія	В картярських чи карткових іграх, де є рука з картами, ця дія скидає визначену або всі карти в колоду скидання.	скинути			
328		discard pile	Відеоігрова термінологія	Колода, що містить використані карти або такі, що вийшли з гри (залежить від умов гри).	скид	колода скиду		
329		disconnect	Відеоігрова термінологія	Дія, що означає розірвання встановленого каналу зв'язку з хостом чи сервером.	від'єднатися			
330		display mode	Відеоігровий технічний текст	Уточнювальний параметр різновиду віконного режиму	режим показу			
331		dodge	Відеоігрова термінологія	Відступати, відхилитися, відскакувати тощо назад чи вбік від кого-, чого-небудь. [1] http://sum.in.ua/s/ukhylyatsya	ухилення	ухиляння		
332		dominate	Відеоігрова термінологія	Див. domination.	панувати			
333		domination	Відеоігрова термінологія	Один із режимів змагальних ігор, у якому гравцю або команді потрібно захопити та утримувати певні області довше, ніж ворогам.	панування			
334		double jump	Відеоігрова термінологія	Ігрова складова, коли персонажу гравця можна робити два стрибки один за одним, що збільшує дальність стрибка чи його висоту.	подвійний стрибок			
335		down	Термінологія відеоігрового обладнання	Напрямок для клавіш.	униз			Загальне
336		downloadable content (DLC)	Відеоігрова термінологія	Додатковий вміст гри, який завантажується окремо від основної гри й покликаний певним чином доповнити основну гру. Матеріали можуть мати абсолютно різний характер: покращені текстури, музика з гри, альтернативний вигляд персонажа, додатковий сюжет тощо.	завантажуваний вміст			
337		downtime	Відеоігрова термінологія	Зупинення роботи, викликане відсутністю організаційних або технічних умов, необхідних для виконання роботи, невідвратною силою або іншими обставинами. [1] Стаття 34 КЗпП України	простій	час простою		
338		downward compatible	Відеоігрова термінологія	Див. backward compatible.	зворотна сумісність			
339		draft	Відеоігрова термінологія	Ігровий режим, де гравці з-поміж наявних варіантів обирають персонажів, з якими гратимуть.	відбір	стадія вибору		
340		drag	Термінологія відеоігрового обладнання		перетягувати	перетягування		Жестове керування
341		draw	Відеоігрова термінологія	Ситуація у змагальних іграх, коли в гравців або команд однаковий результат.	нічия			
342		draw distance	Відеоігрова термінологія	У комп'ютерній графіці відстань промальовування (відстань візуалізації або відстань перегляду) — це максимальна відстань до об'єктів у тривимірній сцені, які зображуються механізмом візуалізації. Полігони за межами відстані промальовування не будуть зображуватися на екрані. [1] https://en.wikipedia.org/wiki/Draw_distance	відстань промальовування			
343		draw pile	Відеоігрова термінологія	Колода, що містить невикористані карти або такі, що мають зйти до гри (залежить від умов гри).	колода добору	основна колода		
344		drift	Термінологія відеоігрового обладнання		дрейф			Загальне
345		driving simulator	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, яким притаманне керування транспортними засобами. Керування робиться максимально наближеним до реальної взаємодії. Як приклад, American Truck Simulator, iRacing, Assetto Corsa	симулятор водіння			
346		drop	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, коли гравець за виконання завдання може отримати (або ні) довільну нагороду із визначеного розробником набору.	випадіння			
347		drop	Відеоігрова термінологія	Кидати що-небудь звідкись, зсередини чогось назовні або геть. [1] http://sum.in.ua/s/yukydaty	викинути	скинути		
348		drop rate	Відеоігрова термінологія	Закономірність з якою випадає та чи інша річ з якогось вмісника у грі. Вісником може виступати контейнер, скриня, ворожа істота тощо.	імовірність випадіння	шанс випадіння		
349		dropdown	Відеоігрова термінологія	Різновид списків чи меню в графічному інтерфейсі, що реалізовується шляхом розкривання списку.	розкривний	спадний		
350		dual wield	Відеоігрова термінологія	Зброя у двох руках.	двозбройність			
351		dungeon	Відеоігрова термінологія	Виокремлені рівні або ділянки, можуть бути представлені в грі різними тематичними підземеллями, печерними системами, міськими кварталами тощо. Можуть містити більшу кількість ворогів, пасток, загадок. Як правило, за проходження дають пристойні нагороди.	підземелля			
352		dungeon crawler	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «пригода» суть яких дослідження підземелля. Як приклад гра Wizardry.	блукання підземеллями			
353		dungeons & dragons	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Позначка вказує на належність гри до всесвіту «підземелля і дракони», який базується на збірці визначених правил.	підземелля та дракони			

# №	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосунок
354	dupe	Відеоігрова термінологія	Див. duping.	дублювання	копіювання		
355	duping	Відеоігрова термінологія	Практика навмисного використання вад гри для отримання копій унікальних речей у спосіб, що обходить ігрову механіку. Подібне зловживання руйнує економіку гри та призводить до порушення правил гри.	копіювання	дублювання		
356	duration	Відеоігрова термінологія	Час, період, строк, протягом якого щось діє, відбувається, існує. [1] http://sum.in.ua/s/tryvalist/	тривалість			
357	dynamic game difficulty balancing	Відеоігрова термінологія	Автоматизована зміна рівня складності гри відображена у можливостях, вміннях або поведінці гравця. Має на меті підлаштувати ігрову складність для гравця, щоби та не здавалася нудною чи легкою.	динамічна складність			
358	dynamic music	Відеоігрова термінологія	Ігрова система, яка регулює зміну гучності музики та самої музичної композиції залежно від подій, які відбуваються у грі.	динамічно змінювана музика			
359	early access	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Позначка вказує на те, що розробка гри триває, а гравці можуть зіграти в одну з ранніх версій.	дочасний доступ			
360	easter egg	Відеоігрова термінологія	Приховані, незазначені об'єкти чи функціонал у грі. До прикладу: секретні кімнати, рівні, річі.	великодка	великоденка		
361	easy mode	Відеоігрова термінологія	Режим гри, що визначає легкий рівень складності гри.	легкий режим			
362	educational	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, що мають навчальний характер.	освітня	навчальна		
363	elimination	Відеоігрова термінологія	Зазвичай назва режиму, в якому потрібно винищити всіх ворогів до останнього. Може використовуватися як в одноосібних, так і багатосібних іграх.	винищення	ліквідація		
364	elo hell	Відеоігрова термінологія	заст. Феномен, коли гравець застрягає на меншому рейтингу гри у змагальних іграх проти свої вміння та можливості через брак таких якостей у членів по команді. Властиво для ігор, що використовують Рейтингову систему Ело.	пекло ело			
365	emote	Відеоігрова термінологія	Набір жестів для вираження емоційного стану в іграх.	жест			
366	emulator	Відеоігрова термінологія	Програмне забезпечення, спроектоване для відтворення складових апаратного та програмного забезпечення ігрових систем на сучасних пристроях.	емулятор			
367	enable	Відеоігрова термінологія	Уводити в дію; пускати в хід. [1] http://sum.in.ua/s/vmykaty/	увімкнути			
368	end game endgame	Відеоігрова термінологія	Частина ігроладу, що стає доступною гравцям, що пройшли більшість наявного відеоігрового вмісту. Іншими словами ігровий процес на кінці чи прикінці гри. Етап гри (переважно у пісочницях чи мережевих іграх), коли гравець відкрив для себе більшість наявного вмісту гри, тобто максимально наблизився до повного завершення поточного вмісту гри. На такому етапі гравець сам собі визначає цілі, завдання та заняття в грі.	прикінцева гра			
369	end turn	Відеоігрова термінологія	Дія за значенням завершення ходу.	завершити хід	кінець ходу		
370	endless mode	Відеоігрова термінологія	Режим гри де перед гравцем постає виклик протриматися якомога довше проти постійної загрози з обмеженими ресурсами.	нескінченний режим			
371	episodic	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, які розбивали на окремі частини, що випускаються поступово. Як приклад, The Wolf Among Us, Batman: Shadows Edition	поєпізодна гра	епізодична гра		
372	equip	Відеоігрова термінологія	Дія, яка дозволяє спорядити якусь річ чи предмет.	спорядити	надягти		
373	equipment	Відеоігрова термінологія	Предмети озброєння, обмундирування та побутового вжитку, які можна спорядити.	спорядження	обладнання		
374	escape room	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Іграм з цією позначкою притаманний ігровий процес, що побудований на втечі із замкненого простору зазвичай шляхом розв'язання задач.	утеча з кімнати			
375	esports	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Багатокористувачські змагальні відеоігри з яких проводяться різноманітні чемпіонати та турніри.	кіберспорт			
376	esports	Відеоігрова термінологія	Див. cybersport.	кіберспорт			
377	evasion	Відеоігрова термінологія	Див. dodge.	ухиляння			
378	execution	Відеоігрова термінологія	Удар або серія ударів у грі, які в особливий спосіб остаточно вбивають непритомного, пригломшеного чи знерухомленого ворога.	страта	розправа		
379	exhaustion	Відеоігрова термінологія	Стан втоми персонажа в грі, який негативним чином впливає на дієздатність.	виснаження			
380	exile pile	Відеоігрова термінологія	Колода, що містить використані карти або такі, що вийшли з гри і їх не можна повернути до гри до кінця матчу.	колода вигнання			
381	expand	Відеоігрова термінологія	Кнопка, яка дозволяє розгорнути вікно в грі, щоб отримати більше інформації (наприклад: вікно чату, журнал бою тощо).	розгорнути	розкрити		

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
382		expand	Відеоігрова термінологія	Дія яка дозволяє розширити щось (наприклад: місце для речей, кордони королівства в грі тощо).	розширити			
383		expansion pack	Відеоігрова термінологія	Додатковий вміст до гри, що розширює її. Від «завантажуваного вмісту» відрізняється більшим масштабом.	доповнення			
384		experience	Відеоігрова термінологія	Сукупність знань, умінь, які здобуваються в грі. [1] https://sum20ua.com/Entry/index?Wordid=24273&page=815	досвід			
385		experience point (XP, EXP)	Відеоігрова термінологія	Одиниця вимірювання здобутого досвіду гравцем.	одинаця досвіду (ОД)			
386		exploit	Відеоігрова термінологія	Використання вразливості, яка не передбачалася у процесі розробки, що дозволяє отримати перевагу або порушити роботу гри. Це широкий термін, що охоплює й інші. Також див. <i>dupe</i> , <i>cheesing</i> .	зловжиток	експлоїт		
387		extra-sensory perception cheats (esp cheats)	Відеоігрова термінологія	Набір читів, які показують відстань між гравцем і ворогом, а також дозволяють бачити розташування ворога та його зброю незалежно від перешкод.	чити надчутливості			
388		fail damage	Відеоігрова термінологія	Шкода, яку отримує персонаж, якщо не може виконати певне завдання. Наприклад приготувати їжу, видобути ресурс, зламати замок тощо.	шкода за невдачу			
389		fan fiction	Відеоігрова термінологія	Аматорський твір за мотивами популярних відеоігор, літературних творів, фільмів тощо. До прикладу, <i>Paleblood Hunt</i> по світу відеоігри <i>Bloodborne</i> .	фанатське оповідання	фанатська вигадка		
390		fangame	Відеоігрова термінологія	Гра, що створена фанатами на основі іншої. Наприклад <i>Black Mesa</i> натхненна <i>Half-Life</i> , <i>Portal stories: Mel</i> натхненна грою <i>The Portal</i> .	фанатська гра			
391		fast travel	Відеоігрова термінологія	У певних іграх можливість для гравця швидко переміститися від однієї контрольної точки (<i>totem</i> – місце збереження) до іншої замість того, щоби йти ігровим світом. Наприклад у мережевій відеоігри <i>World of Warcraft: Cataclysm</i> швидке переміщення здійснювалося за допомогою пунктів переміщення з грифонами.	швидке переміщення	швидка подорож		
392		fatality	Відеоігрова термінологія	Найчастіше використовується в жанрі «двобій» (першою грою була <i>Mortal Kombat</i>). Коли у супротивника мала кількість здоров'я, гра входить в короткий стан очікування, у якому гравцю потрібно натиснути певну клавішу чи комбінацію клавіш, щоби виконати смертельний удар, що супроводжується великою жорстокістю.	фаталіті			
393		female character	Відеоігрові піджанри та позначки	Див. <i>female protagonist</i>	персонажка	жіночий персонаж		
394		female protagonist	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри у яких головний персонаж гри жіночої статі.	протагоністка	головна героїня		
395		field of view (FOV)	Відеоігровий технічний текст	Симуляція об'єктива камери, який має велику відстань між крайньою лівою і крайньою правою межами видимого зображення. Може бути як горизонтальним, так і вертикальним.	поле зору	кут огляду		
396		fighting	Відеоігрові жанри	Жанр відеоігор, основою ігрового процесу якого є поєдинок між суперниками в межах обмеженого простору, званого ареною.	двобій	поєдинок		
397		final boss	Відеоігрова термінологія	Див. <i>boss</i> .	останній бос	фінальний бос		
398		finality	Відеоігрова термінологія	Див. <i>execution</i> .				
399		finisher	Відеоігрова термінологія	Завершальний удар серії. Зазвичай видовищний та завдає значної шкоди.	завершальний удар	завершальник		
400		firerate	Відеоігрова термінологія	Одна з найважливіших тактико-технічних характеристик зброї, яка визначає її дієвість через кількість пострілів, котрі можна виконати з даного виду зброї на умовну одиницю часу (зазвичай на 1 хв). [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/Швидкострільність	швидкострільність	темп стрільби		
401		first strike	Відеоігрова термінологія	Перший удар.	перший удар			
402		first-person (fp)	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Позначка вказує на перспективу камери у відеоірі з точки зору персонажа гравця.	від першої особи			
403		first-person shooter (fps)	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «стрільба» з перспективою від першої особи. Також див. <i>first-person</i> .	стрільба від першої особи			
404		flight simulator	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, яким притаманне керування літальними засобами на кшталт літаків, планерів, дирижаблів тощо. Як приклад <i>Microsoft Flying Simulator</i> .	симулятор польотів			
405		flying simulator	Відеоігрові піджанри та позначки	Див. <i>flight simulator</i>	симулятор польотів			
406		fog of war	Відеоігрова термінологія	Технологія закривання ігрової мапи та поля від гравця непрозорим або пів прозорим шаром, що створює ефект «дальності бачення». Коли персонаж гравця наближається до прихованої туманом війни області на потрібну відстань, туман «відступає», тобто зникає. Це явище найпоширеніше застосовується в стратегіях та <i>MOBA</i> . До прикладу, <i>Dota 2</i> , <i>Songs of Conquest</i> , <i>Heroes of Might and Magic</i> .	туман війни			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосунок
407		follow mode	Відеоігрова термінологія	Ігровий режим-наказ для певних ніпів або персонажа, який змінює їхній алгоритм поведінки, щоби вони постійно слідували за кимось. До прикладу, Left 4 Dead, Warframe тощо	режим супроводу			
408		forage	Відеоігрова термінологія	Процес збору іжі з природних ресурсів, як-от збирання ягід із кущів. Найчастіше використовується в стратегіях та іграх на виживання. Серія ігор Age of Empires.	збір їжі			
409		forarm	Відеоігрова термінологія	Див. forend.				
410		forend	Відеоігрова термінологія	Передня частина ложа вогнепальної зброї.	цівка			
411		formation slot	Відеоігрова термінологія	В іграх, де гравець може тактично розставляти своїх персонажів, можуть існувати особливі комірки-ролі, яким призначається певний персонаж. Так загін отримує певну формацію. До прикладу, на передню лінію виставляються потужні воїни, а на лінію позаду – чарівники й стрільці.	комірка розташування			
412		frag	Відеоігрова термінологія	скор. Від fragmented Інша назва для вбивства ворога (гравця чи неігрового персонажа), переважно в багатоосібних стрільбах на аренних стрільбах від першої особи. Термін пішов з жаргону американської армії і вперше був застосований у серії відеоігор Doom. У відеоігрі Quake завдання надшкоди ворогу призводило до того, що той вибухав на шмаття під час смерті – порівняння з вибухом осколкової гранати.	фраг			
413		frame rate	Відеоігровий технічний текст	Швидкість, з якою пристрій формування зображення показує послідовні зображення, які називаються кадрами.	частота кадрів			
414		frames per second	Відеоігровий технічний текст	Кількість кадрів/зображень, яку програма показує за секунду реального часу.	кадри за секунду			
415		fraud	Відеоігрова термінологія	Незаконний спосіб здобути собі майно, персональну інформацію тощо іншого гравця.	шахрайство			
416		free look	Відеоігрова термінологія	1. Можливість вільно пересуватися ігровою мапою аж до її запрограмованих меж, але при цьому з можливістю «пролітати» текстури об'єктів безпосередньо на мапі. Початково вільний огляд використовувався розробниками для тестування та відлагодження мапи під час її створення. Зараз різними способами гравці в деяких іграх також можуть отримати доступ до вільного огляду. 2. Можливість за допомогою миші чи певних кнопок контролера озиратися ігровим персонажем на 360° по всіх осях, тобто дивитися в будь-який бік.	вільний огляд			
417		free to play (f2p)	Відеоігрові жанри	Різновид поширення ігор, що дає безкоштовний доступ до більшої частини їхнього вмісту. У таких різновидах монетизацію вносять у різні елементи гри (мікроплатежі або вбудована реклама), залишаючи саму гру та значну її частину безкоштовною.	вільний доступ			
418		freemium	Відеоігрова термінологія	Бізнес-модель розповсюдження гри. Гру можна безплатно завантажити та грати в неї, але доступ до певних особливих предметів, оздоблень, подій потрібно купувати за реальні гроші.	обмежено безкоштовна	обмежено безплатна		
419		freeware	Відеоігрова термінологія	Бізнес-модель розповсюдження гри. Гру можна безплатно завантажити та грати в неї без жодних обмежень.	безплатна			
420		freezecam	Відеоігрова термінологія	Функція, яка забороняє ігровій камері реагувати на дії гравця й залишатися на одному місці. Часто використовується для створення знімків, коли тло потрібно лишити в певному ракурсі, а далі гравець підлаштує потрібну позу. Як приклад, у Warframe є система створення знімків у певному тематичному тривимірному середовищі.	фіксування камери			
421		friendly fire	Відеоігрова термінологія	Можливість завдати шкоди власному загону, союзникам, гравцям своєї команди тощо.	ураження своїх			
422		fullscreen	Відеоігровий технічний текст	Один із різновидів показу самої програми (гри) на екрані. Гра розгорнута на весь екран без усіляких рамок та контурів. Користувач бачить лише гру.	на весь екран	повноекранний		
423		fullscreen window	Відеоігровий технічний текст	Один із різновидів показу самої програми (гри) на екрані. Подібний до звичайного режиму на весь екран, але є рамки вікна та верхня смужка з назвою програми/гри	вікно на весь екран	повноекранне вікно		
424		G.U.I. (graphical user interface)	Відеоігровий технічний текст	Графічна оболонка, за допомогою якої гравець взаємодіє з грою.	інтерфейс	графічний інтерфейс		
425		gambling	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Категорія азартних ігор.	азартна гра			
426		game as a service	Відеоігрова термінологія	Ігри які створені для сталого отримання прибутку завдяки додаванню нового вмісту. Вони продовжують монетизуватися (давати дохід розробникам) тривалий час після випуску гри й заохочують гравців до внутрішньогрових придбань. Як приклад, World of Warcraft, Warframe тощо.	ігросервіс	сервісна гра		

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
427		game balance	Відеоігрова термінологія	Певний набір програмних правил гри, які регулюють рівновагу між різними показниками всіх персонажів, предметів та об'єктів гри. Ігровий баланс визначає складність, інтерес та плавність ігрової гри. До прикладу, в стратегічних іграх ШІ може розвиватися відповідно до вашого розвитку, щоб гра не видавалася занадто легкою, ані занадто важкою. Або в багатосібних іграх розробники намагаються збалансувати всіх персонажів, щоб у гравців не відпало бажання взагалі не користуватися котримись із них. Ідеальний ігровий баланс персонажів у багатосібних іграх – з будь-яким вибраним персонажем за певних умов можна перемогти.	ігровий баланс	ігрова рівновага		
428		game design	Відеоігрова термінологія	Частина роботи над розробкою відеогри, яка полягає в проектуванні ігрових систем, циклів та окремих механік, які при взаємодії з гравцем складатимуть ігрову гру. Може включати також проектування рівнів, оповіді та завдань, хоча зазвичай ці елементи розробки виділяють в окремі галузі. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B9_%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD	ігрове проектування	ігровий дизайн		
429		game engine	Відеоігровий технічний текст	Програма або сукупність програм, що відповідають за технічні аспекти гри.	ігровий рушій			
430		game localization	Відеоігрова термінологія	Сукупність дій, призначених для поширення гри на різні географічні ринки. Ігрова локалізація може містити такі етапи (не обов'язково всі): текстова локалізація, озвучення, зміна текстів та різних елементів (адаптація) під регіональні вимоги й контекст, зміна текстур, розширення підтримки шрифтів тощо.	ігрова локалізація			
431		game mechanics	Відеоігрова термінологія	Система правил і способів реалізації певної взаємодії гравця і гри. Структурний елемент ігрової гри. Приклад: механіка стрільби, механіка стрибка, механіка зрубання дерева тощо.	ігрова механіка			
432		game mode	Відеоігрова термінологія	Визначений розробниками набір установлених ігрових механік та ігрової гри, за якими гравець взаємодіє з грою. До прикладу, це може бути одноосібна або багатосібна гра, гра на виживання чи «пісочниця» (нескінченна гра) тощо.	режим гри	ігровий режим		
433		game over	Відеоігрова термінологія	Завершення гри в разі програшу гравця, яке зазвичай супроводжується відповідним повідомленням або виокремленим екраном із цим написом.	кінець гри	гру завершено		
434		game pass	Відеоігрова термінологія	Доступ до визначеного набору ігор в певній ігровій крамниці. До прикладу, придбання Game Pass у Xbox (2023 рік) дає можливість грати в низку нових та старих ігор, які визначив розробник.	ігрова перепустка			
435		game port	Відеоігрова термінологія	Перенесена гра з однієї ігрової платформи на іншу. До прикладу, перенесення гри God of War із playstation 4 на ПК.	перенесення гри	ігровий порт		
436		game save	Відеоігрова термінологія	Збереження поточного ігрового стану для можливості в майбутньому його відтворити. Залежно від гри, може бути автоматичним (створюється грою) або ручним (створюється гравцем). Зберігається персонаж, рівень, на якому він перебуває, отримані / зібрані речі. Також див. game save file.	збереження гри	ігрове збереження		
437		game save file	Відеоігрова термінологія	Файл збереження поточного ігрового стану для можливості в майбутньому його відтворити. Також див. game save.	ігрове збереження	файл ігрового збереження		
438		game session	Відеоігрова термінологія	Кількість часу, яку гравець витрачає на гру разово. До прикладу, в середньому ігровий сеанс гравця Warframe становить 2-3 години.	ігровий сеанс	ігрова сесія		
439		gamepad	Термінологія відеоігрового обладнання		геймпад			Загальне
440		gameplay	Відеоігровий технічний текст	1. Структура та спосіб взаємодії гравця з ігровими системами та з іншими гравцями. Є одним з елементів відеогри, нарівні з оповіддю, графікою, музикою. Саме ігрову гру відрізняє від інших медіа (кіно, літератури тощо). 2. Також вживається у значенні самого процесу взаємодії з грою, як приклад: «Я записав 15 хвилин ігрової гри». [1] https://www.merriam-webster.com/dictionary/gameplay	ігрову гру	геймплей		
441		gamer	Відеоігровий технічний текст	Людина, яка грає в комп'ютерні ігри. Іноді сама гра звертається до людини як до гравця.	гравець	геймер		
442		gamer	Відеоігрова термінологія	Особа, яка грає у відеоігри.	гравець	геймер		
443		gating	Відеоігрова термінологія	Складова ігрового дизайну, яка визначає, настільки новому гравцю важко ознайомитися з оточенням, зброєю, персонажами та загалом світом гри.	поріг входження			
444		gauge	Відеоігрова термінологія	Див. bar				

# №	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
445	gesture	Відеоігрова термінологія	Дія персонажа, яка дозволяє передати емоції гравця. Також див. emotе.	жест			
446	glitch	Відеоігрова термінологія	Короткострокова незапланована помилка, яка ускладнює або внеможливіє проходження гри загалом або її певної частини.	глюк	перебій		
447	god game	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «симулятор» де гравцю належить відіграти роль бога.	симулятор бога			
448	god mode	Відеоігрова термінологія	Явище у гри, коли за допомогою посилення певних параметрів, режиму гри чи просто читкоду здоров'я персонажа не зменшується внаслідок отриманої шкоди чи іншого впливу.	режим бога			
449	gone gold	Відеоігрова термінологія	Етап розробки гри чи іншого програмного забезпечення, коли продукт повністю готовий до випуску. Раніше готову гру записували на золотому диску, який потім колювався на інші носії для продажу. У відеоігрову індустрію термін прийшов з музичної індустрії, де платівки, касети та диски «йшли на золото».	пішло на золото			
450	graphic content filter	Відеоігрова термінологія	Можливість блокування або затушовування у грі певних елементів насилля чи небажаного вмісту.	фільтр зображуваного вмісту			
451	grasp	Термінологія відеоігрового обладнання	Функція хапання або захоплення об'єкта за допомогою натискання певної кнопки чи використання жести в контролерах віртуальної реальності, якщо це можливо	схопити	хапати		VR: Oculus, Quest
452	grief	Відеоігрова термінологія	Навмисно завдана шкода гравцем іншим гравцям у багатоосібних іграх. Це може проявлятися у вбивстві союзників, ламанню/вкраденню корисних предметів і ресурсів та будь-чому, що має на меті зашкодити іншим гравцям насолоджуватися грою.	шкідництво			
453	grind	Відеоігрова термінологія	Постійне повторення ігрових дій, як-от участь у битвах, виконання завдань, убиство інших персонажів, торгівля, з єдиною метою – здобути якомога більше ігрових ресурсів чи одиниць досвіду. На відміну від англ. Farm, який є добровільним чи бодай трохи примемний, це не про видобування ресурсів, а про примус до марудних повторюваних дій.	марудництво	марудити		
454	grip	Термінологія відеоігрового обладнання	Підставка, що призначена для тримання геймерських аксесуарів. Може виконувати супровідні функції на кшталт підзарядження.	тримач			Nintendo Switch
455	grip	Термінологія відеоігрового обладнання	Широка педалеподібна клавіша з тильного боку контролера.	хват			Загальне
456	gyro move	Термінологія відеоігрового обладнання		рух гіроскопом			Загальне
457	gyro pitch	Термінологія відеоігрового обладнання		тангаж гіроскопа			Загальне
458	gyro roll	Термінологія відеоігрового обладнання		крен гіроскопа			Загальне
459	gyro yaw	Термінологія відеоігрового обладнання		рискання гіроскопа			Загальне
460	hack	Відеоігрова термінологія	Процес зламу замків або обходу захисного ПЗ чи входження у захищені системи.	зламування	злам		
461	hack and slash	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «бойовик» де гравці мають дістатися до мети долаючи купу ворогів на своєму шляху. Також цим іграм властива велика кількість фізичного насилля.	ріж і рубай	рубанина		
462	hacker	Відеоігрова термінологія	Користувач, який використовує вразливість гри для зламу її даних в корисливих цілях.	зламник			
463	handheld console	Термінологія відеоігрового обладнання	Консоль для користування якою не потрібно під'єднувати додатково периферійні пристрої (монітор, телевізор, контролер тощо).	портативна консоль			Загальне
464	haptic haptic feedback	Термінологія відеоігрового обладнання	Передача тактильних відчуттів залежно від дій чи подій у грі. До прикладу, у ігровому контролері Dualsense™ від Sonі містяться два вібромотори, що відповідають за передачу подібних відчуттів. Вібрації відтворюють через вібрацію певні події: тремтіння землі, віддача різної зброї, смерть персонажа тощо.	тактильний відгук			Загальне
465	hard mode	Відеоігрова термінологія	Ускладнений режим, який додає особливі умови до гри. До прикладу, вороги стають сильнішими, здоров'я гравця зменшується, кількість набойів та аптечок стає дуже обмеженою. Як приклад, в іграх Left for Dead значно зменшується кількість набойів, розкиданих на рівнях.	складний режим			
466	hardcore	Відеоігрова термінологія	Режим гри надвисокої складності, який додає певні складні умови гри. Як приклад у Diablo на цьому рівні складності гравець після смерті мусить почати гру спочатку.	надскладний режим	скрута		
467	head bob	Відеоігровий технічний текст	Симуляція похитування голови під час руху. Застосовується в іграх з виглядом від першої особи.	хитання головою			
468	head-mounted display	Термінологія відеоігрового обладнання	Див. headset	шолом			Загальне

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
469		head-up display	Відеоігровий технічний текст	Усі системні інформаційні елементи які гравець майже постійно бачить на екрані під час гри. Це можуть бути показники рівня здоров'я й чарів персонажа, кількість боєприпасів у зброї та вибрана зброя тощо. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/HUD_(відеоігри)	проекційний інтерфейс			
470		headset	Термінологія відеоігрового обладнання	Пристрій для показу зображення та відтворення звуку віртуальної реальності.	шолом			VR
471		headset jack	Термінологія відеоігрового обладнання	Роз'єм у шоломі віртуальної реальності, куди можна під'єднати пристрої для введення та виведення звуку.	аудіороз'єм шолома			VR
472		headshot	Відеоігрова термінологія	Термін, що описує пряме влучання в голову. Як приклад CS:GO де цим терміном описують влучанням пострілу в голову, що майже завжди є смертельним.	постріл у голову	влучання в голову	у голову	
473		heal over time (HOT)	Відеоігрова термінологія	Ефект зцілення, який відновлює здоров'я поступово протягом певного часу.	поступове зцілення	зцілення з часом		
474		health	Відеоігрова термінологія	Характеристика, яка показує запас здоров'я персонажа у цифрах або графічно. Вимірюється зазвичай в одиницях здоров'я (ОЗ).	здоров'я			
475		health bar	Відеоігрова термінологія	Візуальна презентація показника здоров'я персонажа.	шкала здоров'я			
476		health points	Відеоігрова термінологія	Показник здоров'я персонажа у вигляді умовних одиниць.	одиниці здоров'я (ОЗ)	очки здоров'я (ОЗ)		
477		health potion	Відеоігрова термінологія	Зілля, використання якого відновлює втрачені умовні одиниці здоров'я.	зілля зцілення			
478		healthshot	Відеоігрова термінологія	Річ для відновлення здоров'я у вигляді медшприца. На приклад CS:GO.	медичний шприц	медшприц		
479		heat map	Відеоігрова термінологія	Статистичні дані щодо певних аспектів гри у вигляді кольорової теплової схеми. До прикладу, на рівні збирається статистика, де гравець помирає, і потім це показується як теплокарта, щоби визначити найважливіші та найпростіші місця. Або в змагальних ігрових стрільбах показується теплокарта влучань у персонажа, щоби побачити статистику влучності.	тепломапа	теплокарта		
480		hex	Відеоігрова термінологія	Місце на ігровому полі, що розбите на шестигранні поля.	поле	сота	гекс	
481		hidden object	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання жанрів «логіка» та «оказійна гра». У таких іграх гравцю доведеться шукати різні речі.	приховані об'єкти	пошук об'єктів		
482		hit	Відеоігрова термінологія	Позначення будь-якого влучання у ворога або персонажа.	влучання			
483		hit marker	Відеоігрова термінологія	Візуальне зображення влучання в гри.	показчик влучання			
484		hit points	Відеоігрова термінологія	Див. health.	одиниці здоров'я	очки здоров'я		
485		hitbox	Відеоігрова термінологія	Невидимі межа чи межі цілі в гри, перетин яких сприймається як влучання у ціль. Примітка: За допомогою суфікса -ищ в українській мові утворюють слова на позначення території – родовище, попелище, сховище.	область влучання	влучалище		
486		hold	Термінологія відеоігрового обладнання	Натискання й утримання протягом певного часу елементу керування у вигляді клавіші чи кнопки.	утримувати	затиснути		Загальне
487		horde mode	Відеоігрова термінологія	Режим гри з нескінченим напливом ворогів, головною метою в якому є протриматися якнайдовше.	режим орди	режим навали		
488		horror	Відеоігрові жанри	Жанр відеоігор, що має на меті налякати та нажахати користувача різноманітними ігровими прийомами, як-от криваві сцени, різкі звуки чи зміна зображення, моторошна атмосфера й сюжет тощо.	жахи			
489		host	Відеоігрова термінологія	Гравець або ігровий пристрій в багатоосібній гри, до якого приєднується решта гравців для спільної гри мережею.	творець	власник	хост	
490		hyper casual	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Іграм з цією позначкою притаманний надпростий інтерфейс та наднизький поріг розуміння ігрового процесу.	гіперказуальна гра			
491		ignore	Відеоігрова термінологія	Навмисно не помічати кого-, чого-небудь, не звертати уваги на когось, щось. [1] http://sum.in.ua/s/ignovuaty	ігнорувати	відхилити		
492		immersive sim	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, що покликані максимально занурити гравця в події.	імерсійний симулятор			
493		immortal	Відеоігрова термінологія	Характеристика персонажа у гри, який не може померти або живе вічно.	безсмертний	нетлінний		
494		immunity	Відеоігрова термінологія	Умовне позначення, яке показує повну або часткову невразливість об'єкта до певного типу шкоди.	невразливість	іmunітет		
495		in-app purchase	Відеоігрова термінологія	Один із видів мікротранзакцій у гри. Придбання ігрового предмета, оздоблення, певного посилення тощо.	внутрішньоігрове придбання			
496		indie	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри створені окремими особами або маленькими командами розробки, незалежно від фінансової підтримки великих видавців. Або ігри створені за фінансової підтримки видавців, але з повною свободою та власним баченням остаточного продукту.	інді			
497		infinite health	Відеоігрова термінологія	Див. god mode.	нескінченне здоров'я			

# №	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
498	infinite life	Відеоігрова термінологія	Див. <i>god mode</i> .	нескінченне життя			
499	input lag	Відеоігрова термінологія	Проміжок часу між натисканням кнопки або клавіш гравцем і відтворенням дії в грі.	затримка введення			
500	instant death	Відеоігрова термінологія	Швидка смерть персонажа від певних учинків чи подій. Незалежно від кількості здоров'я.	миттєва смерть			
501	intelligence	Відеоігрова термінологія	Один з основних показників рольових ігрових уесвітів на кшталт «підземелля та дракони» (англ. <i>Dungeons & Dragons</i>). Зазвичай відповідає за кількість одиниць мани або чарів, заклинань, опрацювання ігрових текстів та знань про ігровий світ, роботу зі складними пристроями тощо.	розум	інтелект		
502	interact	Відеоігрова термінологія	Часто кнопка в інтерфейсі, яка відповідає за виконання певної дії з об'єктом, біля якого вона виникає. До прикладу, подібна з'являється у <i>Warframe</i> за наближення до інтерфейсу терміналів.	взаємодіяти			
503	interactive film	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Відеоіграм з цією позначкою притаманний кінематографічний стиль подання у якому гравцеві дозволяють обрати розвиток сюжету.	інтерактивний фільм			
504	interactive movie	Відеоігрові піджанри та позначки	Див. <i>interactive film</i>	інтерактивний фільм			
505	interface	Відеоігровий технічний текст	Засіб зручної взаємодії користувача з інформаційною системою.	інтерфейс			
506	intimidation	Відеоігрова термінологія	Один із показників рольових ігрових уесвітів на кшталт «підземелля та дракони» (<i>Dungeons & Dragons</i>). Зазвичай відповідає за наявність додаткових варіантів взаємодії персонажа з іншими, які містять елементи залякування. Як приклад, в <i>Age of Decadence</i> гравці можуть залякати в діалозі людину, щоб отримати від неї більше золота за виконання завдання.	залякування			
507	inventory	Відеоігрова термінологія	Віртуальне або фізичне місце в ігровому уесвіті, яким володіє гравець. Може містити всі чи обмежену кількість зброї, предметів, майна, книг, статей, заклинання тощо – усе, що гравець може підібрати, придбати чи створити. Залежно від гри, може набувати вигляду торби, сумки, скрині чи взагалі бути невидимим візуально.	речі	залежно від гри: торба, сумка тощо		
508	invert x camera axis	Відеоігровий технічний текст	Зворотна дія під час зміни положення джойстика керування за горизонталлю.	обернути камеру за віссю x			
509	invert y camera axis	Відеоігровий технічний текст	Зворотна дія під час зміни положення джойстика керування за вертикаллю.	обернути камеру за віссю y			
510	invincibility	Відеоігрова термінологія	Див. <i>god mode</i> .	невразливість			
511	invisible	Відеоігрова термінологія	Стан в якому персонажа складніше або взагалі неможливо побачити (наприклад, сфера невидимості в серії ігор <i>DOOM</i> або режим невидимості костюма в серії ігор <i>Crysis</i>).	невидимий			
512	invulnerability	Відеоігрова термінологія	Див. <i>god mode</i> .	невразливість			
513	ironsight	Відеоігрова термінологія	Невеликий виступ на кінці дула, взаємальної зброї для прицілювання. [1] https://sum20ua.com/?WordId=53074&page=1693&searchword=%D0%BC%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B0#id_53074	мушка			
514	isometric	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Зображення відеоігри подається під кутом, що створює відчуття тривимірності.	ізометрична			
515	join	Відеоігрова термінологія	Дія яка дозволяє долучитися або приєднатися до ігрової сесії, кімнати, сервера тощо.	приєднатися	долучитися		
516	joypad	Термінологія відеоігрового обладнання		джойпад			Загальне
517	joystick	Термінологія відеоігрового обладнання		джойстик			Загальне
518	kick	Відеоігрова термінологія	Дія яка дозволяє розпочати голосування або вигнати гравця з ігрової сесії, кімнати, сервера тощо.	вигнати			
519	kick player	Відеоігрова термінологія	Див. <i>kick</i> .	вигнати гравця			
520	kill feed	Відеоігрова термінологія	Частина інтерфейсу (переважно в багатоосібних іграх), де показують сповіщення смертей. Наприклад, сповіщення про вбивства у <i>CS:GO</i> . Також див. <i>combat log</i> .	стрічка вбивств			
521	kill ratio	Відеоігрова термінологія	Співвідношення між кількістю убивств, які зробив гравець, із кількістю його смертей. Також див. <i>kill-death ratio</i> .	співвідношення убивств			
522	kill screen	Відеоігрова термінологія	Екран, який показується в грі, якщо виникає непередбачуваний збій у роботі програми. Наприклад, <i>Vastion</i> , якщо видалити частину літер, які використовуються грою.	екран смерті			
523	kill stealing	Відеоігрова термінологія	Убивство ворога, якого от-от мав убити інший гравець. Зазвичай із метою отримати винагороду без докладання особливих зусиль. Наприклад, у грі <i>DoTA 2</i> убивство ворожого персонажу дає досвід та золото вбивці.	крадіжка вбивства	присвоєння вбивства		

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
524		kill streak	Відеоігрова термінологія	Показує скільки вбивств здійснив гравець за одне ігрове життя чи часовий проміжок.	серія вбивств			
525		kill-death ratio	Відеоігрова термінологія	Див. <i>kill ratio</i> .	співвідношення вбивств до смертей	співвідношення в/с		
526		kit	Відеоігрова термінологія	Сукупність базових здібностей і вмінь персонажа. Наприклад, у грі <i>Pillars of Eternity</i> залежно від раси та виду персонажа початкові характеристики, вміння набувають певних базових значень.	набір			
527		knock-back	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка під час використання якої гравця відкидає в протилежному від використання напрямку. Наприклад, гармата Гауса в грі <i>DOOM (2016)</i> або баліста в <i>DOOM Eternal</i> .	відкидання			
528		ladder	Відеоігрова термінологія	Режим гри де гравцю треба поступово подолати ворогів, щоби дістатися верхівки.	сходження			
529		ladder	Відеоігрова термінологія	Таблиця в якій зібрані найкращі результати в певній категорії (найшвидше проходження, найбільше очок за проходження тощо).	таблиця лідерів			
530		laner	Відеоігрова термінологія	Гравець, який відіграє свою роль на одній лінії. Наприклад, у грі <i>DOTA 2</i> мапа має 3 основні напрямки (лінії).	гравець лінії			
531		last man standing	Відеоігрова термінологія	Різновид режиму «бій на смерть», де гравцю потрібно залишитися останнім уцілим на умовній мапі. Цей режим притаманний змагальним іграм піджанру «королівська битва».	останній герой			
532		launcher	Відеоігровий технічний текст	Комп'ютерна програма, яка допомагає користувачеві знаходити та запускати інші комп'ютерні програми. Крім того, запускар може запускати інші програми з попередньо заданими параметрами запуску.	запускар			
533		leaderboard	Відеоігрова термінологія	Див. <i>ladder</i> .	таблиця лідерів			
534		left	Термінологія відеоігрового обладнання	Напрямок для клавіш.	уліво			Загальне
535		left grip	Термінологія відеоігрового обладнання		лівий хват			Switch controller
536		left Joy-Con gyro move	Термінологія відеоігрового обладнання		рух гіроскопом лівого Joy-Con			Switch controller
537		left Joy-Con gyro pitch	Термінологія відеоігрового обладнання		тангаж гіроскопа лівого Joy-Con			Switch controller
538		left Joy-Con gyro roll	Термінологія відеоігрового обладнання		крен гіроскопа лівого Joy-Con			Switch controller
539		left Joy-Con gyro yaw	Термінологія відеоігрового обладнання		рискання гіроскопа лівого Joy-Con			Switch controller
540		left Joy-Con lower grip (SR)	Термінологія відеоігрового обладнання		лівий нижній хват Joy-Con (SR)			Switch controller
541		left Joy-Con upper grip (SL)	Термінологія відеоігрового обладнання		лівий верхній хват Joy-Con (SL)			Switch controller
542		left mouse button (LMB) (mouse 1)	Термінологія відеоігрового обладнання	Основна кнопка, що розташована ліворуч на поверхні миші.	ліва кнопка миші (ЛКМ)			Загальне
543		left shoulder (L)	Термінологія відеоігрового обладнання		лівий бампер (L)			Switch controller
544		left shoulder (L1)	Термінологія відеоігрового обладнання		лівий бампер (L1)			Загальне
545		left shoulder button	Термінологія відеоігрового обладнання		лівий бампер			Switch controller
546		left stick click	Термінологія відеоігрового обладнання		клацання лівого стика			Загальне
547		left stick move down	Термінологія відеоігрового обладнання		рух лівим стиком униз			Загальне
548		left stick move left	Термінологія відеоігрового обладнання		рух лівим стиком уліво			Загальне
549		left stick move right	Термінологія відеоігрового обладнання		рух лівим стиком управо			Загальне
550		left stick move up	Термінологія відеоігрового обладнання		рух лівим стиком угору			Загальне
551		left stick movement	Термінологія відеоігрового обладнання		рух лівого стика			Загальне
552		left trigger	Термінологія відеоігрового обладнання		лівий тригер			Switch controller
553		left trigger (L2)	Термінологія відеоігрового обладнання		лівий тригер (L2)			Загальне
554		left trigger (L2) full pull	Термінологія відеоігрового обладнання		повний натиск лівого тригера (L2)			Загальне
555		left trigger (ZL)	Термінологія відеоігрового обладнання		лівий тригер (ZL)			Switch controller
556		left trigger (ZL) full pull	Термінологія відеоігрового обладнання		повне натискання лівим тригером (ZL)			Switch controller
557		left trigger click	Термінологія відеоігрового обладнання		клацання лівим тригером			Switch controller
558		legacy	Відеоігрова термінологія	Характеристика режиму гри, у якому гравець має доступ лише до предметів, речей, здібностей тощо, які були доступні на початкових етапах розвитку гри.	класичний			
559		let's play	Відеоігрова термінологія	Опублікований запис відео або пряма трансляція, під час яких гравець проходить гру і коментує її.	нумограй			
560		level	Відеоігрова термінологія	1. Певна місцевість, поверх чи етап підземелля. Кілька рівнів можуть утворювати світ. У деяких іграх можуть бути присутні додаткові або секретні рівні. 2. Умовний індикатор або показчик досвіду персонажа в рольових іграх, який зростає протягом гри для покращення здібностей персонажа.	рівень			
561		level	Відеоігрова термінологія	Раунд чи хвиля в одноосібних іграх, які слугують показником складності.	етап			

# №	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
562	level design	Відеоігрова термінологія	Створення рівнів (локації, мап, оточення, завдань на них тощо) для гри. Є важливим процесом розробки, оскільки це один із тих факторів, які безпосередньо створюють атмосферу гри.	проектування рівнів			
563	level editor	Відеоігрова термінологія	Знаряддя (зазвичай складова ігрового рушія), за допомогою якого проєктувальники створюють рівні й ігрове оточення.	редактор рівнів			
564	level gating	Відеоігрова термінологія	Застосоване розробниками обмеження доступу до певної частини ігрового вмісту (предмет, місцина тощо) до досягнення певного рівня X. Також див. gating, level.	рівневе обмеження			
565	level scaling	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, де з рівнем гравця змінюються різні показники оточення (рівні неігрових персонажів або ворогів, їхня сила, показники предметів). Таким чином відбувається підлаштування складності гри.	масштабування рівня	підлаштування рівня		
566	level up	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка для посилення персонажа або отримання додаткових переваг, які можуть полегшувати проходження гри.	підвищення рівня			
567	level up	Відеоігрова термінологія	Напис в інтерфейсі гри, який позначає, що гравець здобув новий рівень.	новий рівень			
568	life	Відеоігрова термінологія	Індикатор кількості спроб гравця досягти певної мети й не схибити. Утрата всіх життів зазвичай призводить до закінчення гри. Наприклад, у бойовиках у гравця є кілька спроб, щоби здолати труднощі на своєму шляху. У рольових іграх у гравця є зазвичай одне життя, але йому дається можливість «перезавантажитися» у разі фатальної помилки. З ігор можна назвати: Wolfenstein 3D, серія Mortal Kombat, серія Street of Rage тощо.	життя			
569	lifesteal	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, за допомогою якої персонаж віднімає певну кількість здоров'я в іншого персонажа й лікує себе. Наприклад, у Warframe ударом певної зброї персонаж відновлює собі здоров'я на певний відсоток від завданої ворогу шкоди.	життєкрадство	вампіризм		
570	light gun	Термінологія відеоігрового обладнання	Особливий вид контролера, який дозволяє гравцю цілитися на екран для взаємодії з грою. Наприклад, до гри Duck Hunt йшов пістолет, який дозволяв цілитися у качок на екрані.	світловий пістолет			Загальне
571	link controller	Термінологія відеоігрового обладнання	Дія, що під'єднує контролер до іншого пристрою на програмному рівні.	поєднати контролер			Загальне
572	load	Відеоігрова термінологія	Ігрова функція, яка дозволяє завантажити поступ гри з того місця, де гравець завершив попередню ігрову сесію або з того моменту, де він зберіг свій поступ.	завантаження			
573	loadout	Відеоігрова термінологія	Певний набір спорядження, здібностей, рис, речей, які матиме персонаж перед початком завдання, раунду чи упродовж гри. Ігри, які мають цю механіку зазвичай дозволяють гравцю мати кілька заготовлених комплектів спорядження. Наприклад, у грі Warframe ви маєте різні «виряди» у яких гравець обирає зброю, ворфрейму та їхню конфігурацію.	виряд	комплект спорядження		
574	local co-op	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Режим гри, у якому кілька гравців грають разом через локальну мережу чи з одного ігрового пристрою. У кооперативних іграх гравці завжди працюють разом задля досягнення спільної мети.	локальний кооператив	локальна спільна гра		
575	local multiplayer	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Режим гри, у якому кілька гравців грають разом через локальну мережу чи з одного ігрового пристрою. У багатоосібних іграх гравці не обов'язково грають спільно.	локальна багатоосібна гра			
576	location	Відеоігрова термінологія	Певне місце, в якому відбуваються ігрові події.	місцевість	місцина	локація	
577	location	Відеоігрова термінологія	Місце, на яке гра чи ігровий персонаж вказують гравцю й заохочують його туди дістатися.	розташування			
578	location locked	Відеоігрова термінологія	Сповіщення про ігрову механіку, яка штучно обмежує відвідування тої чи іншої місцевості. Для потрапляння туди потрібно виконати певну ігрову умову. Наприклад, у масштабних багатоосібних іграх різні ігрові події в окремих місцях можуть бути закритими, поки гравець не досяг певного рівня.	закрита місцевість	закрита місцина	закрита локація	
579	lockpicking	Відеоігрова термінологія	Ігрова характеристика або вміння, яке дозволяє користуватися відмикачками, щоби зламувати замки дверей, скринь тощо.	злам замків	відмикання		
580	log out	Відеоігрова термінологія	Дія, за допомогою якої гравець виходить зі свого облікового запису. Використовується в ігрових крамницях, ігрових сервісах та багатоосібних іграх.	вийти з облікового запису	вийти		
581	logic	Відеоігрові жанри	Жанр відеоігор, основу ігрового процесу яких складає розв'язання поставлених завдань шляхом їх обдумування, уважного пошуку підказок і схованих деталей.	логічна гра			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
582		longplay	Відеоігрова термінологія	Запис проходження гри від початку до кінця. Зазвичай без будь-яких коментарів чи пояснень, і має на меті бути корисним для людей, які не можуть здолати певні моменти в грі. Також див. <i>let's play</i> .	довгограй		повне проходження	
583		loot	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на присутність у грі великої кількості речей для збирання.	здобич			
584		loot	Відеоігрова термінологія	Зазвичай контекстна взаємодія, яка дозволяє оглянути якусь ємність або тіло в пошуках здобичі.	обшукати	зібрати		
585		loot	Відеоігрова термінологія	Речі, які може підібрати гравець під час гри з наступним використанням чи продажем.	здобич			
586		loot box	Відеоігрова термінологія	Модель монетизації продажу чи дарування випадкових предметів гравцю за певний поступ. Зазвичай має вигляд скрині, яка розкривається та видає один або кілька випадкових предметів.	скарбничка	лутбокс		
587		loot system	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка розподілення між гравцями здобичі за виконання певного завдання, убивства боса тощо. Має на меті вирівняти шанси кожного учасника заgonу отримати хороші речі, оскільки використовує систему випадковості або ранжування розділення здобичі.	система здобичі			
588		looter shooter	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «стрільба» з широким представленням різноманітної здобичі, яку гравець може здобувати різними шляхами.	стрільба задля здобичі			
589		lore	Відеоігрова термінологія	Скупність знань про ігровий всесвіт. До нього можуть входити: витяги з книг, статей, знання про світ та устрій, про істот тощо.	світпис	лор		
590		lore keeper	Відеоігрова термінологія	Особа, що записує, зберігає, систематизує та наповнює скупність знань про світ.	світписець			
591		lore master	Відеоігрова термінологія	Особа, що чудово володіє знаннями про світ.	світознавець			
592		magic	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, яка дозволяє використовувати фантастичні, надприродні здібності персонажів, як от створення вогняних куль, зцілення чарами тощо.	чари	магія		
593		magic points (MP)	Відеоігрова термінологія	Графічна презентація показника магії персонажа у вигляді умовних одиниць.	очки чарів очки магії	одиниці чарів одиниці магії		
594		main menu	Відеоігрова термінологія	Головний екран інтерфейсу в грі, з яким гравець може діяти. Зазвичай містить можливості почати, продовжити чи завантажити гру, налаштувати певні параметри, переглянути перелік творців гри, вийти з гри тощо.	головне меню			
595		mana	Відеоігрова термінологія	Див. <i>magic points</i> .	манна			
596		manacost	Відеоігрова термінологія	Необхідна кількість мани для застосування чарів чи здібностей.	затрати манни	манотрата		
597		management	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Іграм з цією позначкою притаманне управління різноманітними сферами діяльності.	менеджмент	управління		
598		manic shooter	Відеоігрові піджанри та позначки	Див. <i>bullet hell</i>	вогневий шквал			
599		map	Відеоігрова термінологія	Візуальне схематичне чи графічне відтворення ігрової місцевості для полегшення орієнтування. Залежно від гри ігрові мапи можуть бути відкритими одразу повністю, або ж розкриватися поступово, коли гравець відвідує ту чи іншу місцевість. Також див. <i>maprer, mapping</i> .	мапа			
600		mapper	Відеоігрова термінологія	Люди чи програми, що відповідають за творення, проектування ігрових зон (мап). Також див. <i>map, mapping</i> .	мапороб			
601		mapping	Відеоігрова термінологія	Створення ігрових зон (мап) розробниками чи спільнотою для їхнього подальшого використання у грі. Також див. <i>maprer, map, level design</i> .	мапотворення	створення мап		
602		massively multiplayer	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на присутність у грі великої кількості гравців.	масштабна мережева гра			
603		massively multiplayer online (MMO)	Відеоігрові жанри	Тип мережевих відеоігор, що має на меті створення ігрового процесу з великою кількістю одночасних гравців у межах одного ігрового сервера чи сеансу. Особливими відзнаками від багатоосібних є обов'язкова наявність Інтернету й великої кількості гравців (від сотень до десятків і сотень тисяч).	масштабна мережева гра	масштабна багатоосібна гра		
604		massively multiplayer online role-playing	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на присутність у грі великої кількості гравців, які грають через мережу в межах одного сервера.	масштабна мережева рольова гра			
605		match 3	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Цим іграм притаманне виставлення однакових елементів в певній послідовності.	три в ряд			
606		matchmaking	Відеоігрова термінологія	Алгоритм змагальних ігор, який шукає розпочатий або створює новий матч для гри й набирає в команди гравців за певними критеріями.	підбір гравців	пошук матчу		

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
607		matchmaking rating (MMR)	Відеоігрова термінологія	Алгоритм рейтингової системи змагальних (кіберспортивних) ігрових дисциплін, який визначає навички та здібності гравця на основі його результативності в попередніх іграх для подальшого пошуку (підбору) матчів, що відповідають рівню вміння гравця. У деяких іграх також використовується для доступу до певних ігрових режимів. Також див. <i>matchmaking</i> .	рейтинг підбору гравців	рейтинг пошуку матчів		
608		maxed out	Відеоігрова термінологія	Досягнення максимального доступного рівня поліпшення персонажа чи предмета, також може бути словесне про максимальний запас певних предметів. Наприклад, гравець зібрав максимум набоїв для поточної зброї.	максимум	максимальний ґатунок		
609		medkit	Відеоігрова термінологія	Пристрій або набір медичних засобів, який має одне призначення: відновити здоров'я персонажа в грі. Залежно від механік гри реалізація цього може відбуватися різними способами.	аптечка			
610		melee	Відеоігрова термінологія	Позначення рукопашного чи ближнього бою. Може стосуватися видів зброї, воїнів, типів атаки тощо.	рукопашний	ближній бій (ББ)		
611		menu button	Термінологія відеоігрового обладнання	Системна кнопка керування.	кнопка «Меню»			Xbox One
612		mesh	Відеоігрова термінологія	Віртуальний список вершин, які складають структуру полігональних об'єктів та поверхонь, що використовуються для створення ігрової моделі.	сітка	меш		
613		metagame	Відеоігрова термінологія	Системи в ігровій, що прямо не пов'язані з основними механіками, але можуть вплинути на довгостроковий поступ гравця подальшу гру чи майбутні повторні проходження. Часто це особлива ігрова валюта, розвиток персонажа, розблокування здібностей чи спорядження. До прикладу, в спільних багатосісних іграх на кшталт <i>Warframe</i> метагрою вважається підбір максимально дієвого спорядження під певні ситуації, які полегшують проходження певних видів завдань або створюють бездоганну зброю. У спрощених <i>Roar</i> -подібних іграх метагрою є розблокування здібностей, які полегшать наступні ігрові сесії. У карткових іграх метагрою вважається збір дієвих колод.	метагра			
614		metastory	Відеоігрова термінологія	Зібрана до купи історія конкретного ігрового всесвіту з усіма можливими знаннями про нього, історіями всіх персонажів та сюжетних ліній.	метаісторія			
615		metroidvania	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, що базуються на ігровій складовій серії ігор «metroid» та «castlevania».	метроїдванія			
616		microconsole	Термінологія відеоігрового обладнання	Консолі, які зазвичай мають недороге обладнання та дешевші за повноцінні консолі. Див. <i>console</i> .	мікроконсоль			Загальне
617		microtransaction	Відеоігрова термінологія	Бізнес-модель гри, за якої гравці можуть купувати в самій грі різні предмети та послуги. Найчастіше використовується в іграх із вільним доступом, як-от <i>Warframe</i> , <i>DotA 2</i> , <i>League of Legends</i> , <i>Destiny 2</i> , <i>CS:GO</i> тощо. Також див. <i>in-app purchase</i> .	мікротрансакція			
618		middle mouse button (MMB) (mouse 3)	Термінологія відеоігрового обладнання	Кнопка, що розташована між правою та лівою кнопками на верхній миші. У сучасних мишах, що функцію покладають на клацання коліщатком. 1. Певна ціль для гравця, яку він має досягти для подальшого розвитку подій чи загального поступу в грі. Гра може мати як послідовні, так і паралельні віхи. 2. Робочий термін для позначення етапу в розробці.	середня кнопка миші (СКМ)			Загальне
619		milestone	Відеоігрова термінологія	1. Певна ціль для гравця, яку він має досягти для подальшого розвитку подій чи загального поступу в грі. Гра може мати як послідовні, так і паралельні віхи. 2. Робочий термін для позначення етапу в розробці.	віха	основний етап		
620		miniboss	Відеоігрова термінологія	Див. <i>boss</i> .	мінібос			
621		minigame	Відеоігрова термінологія	Убудована в основну гру невелика гра. Може використовуватися розробниками з різними цілями: для подовження часу гри; для збільшення кількості активностей у грі; як нагороду за проходження певної віхи чи знаходження таємного місця або рівня тощо. До прикладу, серія ігор <i>Assassin Creed</i> , <i>Kingdom Come: Deliverance</i> , <i>The Witcher</i> має багато мініігор, як-от різні варіації ігор із картами чи кісточками, перегони, кулачні бої тощо.	мінігра			
622		minimap	Відеоігрова термінологія	Зменшена й спрощена, часто схематична версія ігрової мапи, яку гравець може завжди бачити на екрані. На цій мапі в реальному часі показується поточне розташування гравця. До прикладу, у <i>Warframe</i> , <i>Need For Speed: Most Wanted</i> гравець може бачити схематичне зображення частини мапи й своєю мітку на ній, а також мітки поблизу.	мінімапа			
623		minus button	Термінологія відеоігрового обладнання		кнопка -			Switch controller
624		miscellaneous	Відеоігрова термінологія	Зазвичай це назва категорії, до якої відносять усі предмети, які не потрапляють в інші основні категорії.	різне	інше		

# №	Тр Оригінал	🔗 Розділ, підрозділ	Тр Опис	🔗 Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	🔗 Стосунок
625	miss	Відеоігрова термінологія	Механіка або індикатор промаху удару, атаки тощо.	промах			
626	mission	Відеоігрова термінологія	Відокремлений ігровий рівень чи певне завдання у відкритому світі гри, які мають початкові та кінцеві умови.	завдання	місія		
627	mob	Відеоігрова термінологія	Вороги зі штучним інтелектом (ворожі неігрові персонажі), які можуть пересуватися в межах певної місцини. Уперше термін було використано в текстових іграх, де вороги були рухомим (мобільними). У сучасних іграх може стосуватися й статичних ворогів не наділених особистістю.	ворог	моб		
628	mobility	Відеоігрова термінологія	Ігрова характеристика, яка зазвичай відповідає за дальність ходу персонажа в покрокових стратегіях або швидкості руху персонажів.	рухливість			
629	mode	Відеоігрова термінологія	Виокремлений набір налаштувань ігрового процесу та ігрових механік. У гри з кількома режимами кожен має свою конфігурацію, яка встановлює свої ігрові умови. Наприклад, у Death Trash є режими складності, які полегшують чи ускладнюють гру; у Song of Conquest є режими проходження історії (кампанії) та режими гри проти інших гравців тощо.	режим			
630	modification (mod)	Відеоігрова термінологія	Доповнення до гри, яке може мати різні формати та способи додавання у гру. Створене для зміни, поліпшення чи заміщення певних функцій гри. Може бути як офіційно підтримуване розробниками, так і створене фанатами гри неофіційно.	модифікація	скор. мод.		
631	modifier	Відеоігрова термінологія	Певний набір ігрового коду, загорнутий у віртуальний ігровий предмет чи окремі параметр, який може змінити як характеристики персонажа чи предметів, так і повністю змінювати ігровий механік, додаючи певні умови гри. До прикладу, у Rogue-подібних іграх це можуть бути ефекти/явища, що роблять ворогів неразливими до певного типу шкоди.	змінник	модифікатор		
632	modify	Відеоігрова термінологія	Контекстна дія, за допомогою якої можна змінити певний аспект гри: зовнішність персонажа, характеристики зброї тощо.	змінити	модифікувати		
633	motion blur	Відеоігровий технічний текст	Симуляція витримки камери, яка покликана створити враження природного швидкого руху.	розмиття в русі			
634	motion control	Термінологія відеоігрового обладнання	Ігрова система, яка дозволяє гравцю керувати ігровим персонажем за допомогою фізичних рухів. Найпопулярнішою була система Nintendo Wii.	керування рухами			Загальне
635	motion sensor	Термінологія відеоігрового обладнання	Набір сенсорів, які дозволяють відстежувати відносне положення гравця чи обладнання. До прикладу: положення шолома віртуальної реальності, контролера, людини.	сенсор руху	давач руху		Загальне
636	mount	Відеоігрова термінологія	Ігрова тварина, істота чи механізм, на яких персонаж може пересуватися ігровим світом. Залежно від контексту гри, варто вживати іздова тварина, транспорт (для механізмів) або назву тварини. Якщо ж це різна сукупність істот та механізмів — варто вживати іздове створіння. До прикладу, у World of Warcraft це будуть іздові створіння, а у Kingdom Come: Deliverance — просто коні.	іздове створіння			
637	mouse sensitivity	Відеоігровий технічний текст	Див. чутливість (sensitivity).	чутливість миші			
638	mouselook	Відеоігровий технічний текст	Метод роздивляння довкола у гри за допомогою миші. Окремо використовувався в старих іграх, коли традиційним методом огляду слугували певні клавіші.	огляд мишею			
639	move	Термінологія відеоігрового обладнання	Відхилення стика від початкового положення.	рух рухати			Загальне
640	move down	Термінологія відеоігрового обладнання	Напрямок руху.	рух вниз			Загальне
641	move left	Термінологія відеоігрового обладнання	Напрямок руху.	рух уліво			Загальне
642	move points	Відеоігрова термінологія	Значення, яке використовується для визначення дальності пересування персонажа в іграх із покроковими елементами.	одиниці руху	очки руху		
643	move right	Термінологія відеоігрового обладнання	Напрямок руху.	рух управо			Загальне
644	move up	Термінологія відеоігрового обладнання	Напрямок руху.	рух угору			Загальне
645	movement	Відеоігрова термінологія	В іграх із покроковими елементами позначає черговість ходу персонажів чи сторін.	хід			
646	movement	Відеоігрова термінологія	Ігрова характеристика, яка відповідає за дальність та можливість ходу персонажа, особливо в іграх із покроковими елементами.	рух			
647	movement	Відеоігрова термінологія	Параметр у налаштуваннях гри, який призначає пересування персонажа на певні кнопки.	переміщення			
648	multi user dungeon	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Тип текстових багатоосібних відеоігор з віртуальним світом, що поєднує елементи рольової гри, ігор жанру «ріж і рубай», інтерактивної оповіді та чату.	багатоосібне підземелля			

# №	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
649	multi-load games	Відеоігрова термінологія	Ігри (переважно у 1980-х), які завантажували в пам'ять консолі чи комп'ютера лише одну частину за раз за допомогою різних касет, дискет чи дисків. До прикладу, декілька пізніх ігор Final Fantasy (7-9 частини) продавалися на 2-4 дисках.	ігри з послідовним завантаженням			
650	multidash	Відеоігрова термінологія	Ігрова властивість персонажа, предмета, вміння чи закляття, які дозволяють здійснити поспіль кілька ривків уперед (у стрибку чи на землі).	серійний ривок	мультиривок		
651	multiplatform	Відеоігрова термінологія	Див. cross-platform.	мультиплатформний			
652	multiplayer	Відеоігрові піджанри та позначки	Режим гри, у якому двоє та більше гравців грають одночасно в одному ігровому сеансі. Вони можуть як змагатися один з одним, так і працювати разом задля досягнення спільної мети.	багатоосібний			
653	multiplayer online battle arena (MOBA)	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Піджанр відеоігор-стратегій в реальному часі, де гравець контролює тільки одного персонажа в складі однієї з двох протидіючих команд.	багатоосібна мережева бойова арена (БМБА)			
654	multiple character control	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, яка дозволяє гравцю керувати кількома персонажами одночасно або по чергові. До прикладу, у гри Baldur's Gate III гравець може вказувати, який персонаж куди йде. У гри Brothers: a Tale of Two Sons гравець одночасно з одного пристрою виведення керує двома героями.	керування кількома персонажами			
655	multiple endings	Відеоігрова термінологія	Специфіка гри, яка дозволяє кілька разів її проходити й отримувати різне завершення, залежно від виконання гравцем певних умов чи здійснених виборів.	кілька кінцівок	кілька завершень		
656	multiplier	Відеоігрова термінологія	В іграх, де є рахунок, це може бути матеріальний або віртуальний елемент ігрової механіки, який збільшує або помножує отримані бали. Як приклад, це може бути множник шкоди від заточування меча тощо.	множник			
657	mute	Відеоігрова термінологія	Функція в змагальних чи багатоосібних іграх, яка дозволяє вимкнути звуки (мікрофонів себе та інших гравців, оточення чи інших звуків), а також вимкнути сповіщення ігрового чату.	заглушити	вимкнути		
658	nerf	Відеоігрова термінологія	Зміна до ігрових механік, ігроладу, характеристик персонажа тощо (зазвичай на зменшення чи послаблення), що впливають на ігрову рівновагу.	послаблення			
659	new game +	Відеоігрова термінологія	Режим гри, який зазвичай стає доступним після першого проходження і дозволяє знову пройти гру за сюжетом із певними додатковими перевагами. До прикладу, у The Vagrant під час наступного проходження персонажа лише свій рівень та здобуті вміння, а також спорядження.	нова гра+			
660	no-scope	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, коли гравець стріляє у ворога зі снайперської гвинтівки без прицілювання.	без прицілу			
661	noclip mode	Відеоігрова термінологія	Дозволений або не дозволений розробниками чит, який дозволяє гравцям проходити крізь будь-які поверхні й перепони, як-от стіни, обмеження рівня чи мапи, землю тощо.	режим «привид»	проникнення		
662	non-player character (NPC)	Відеоігрова термінологія	Ігровий персонаж або істота, якими гравець не може управляти безпосередньо. Зазвичай це роблять алгоритми гри.	неігровий персонаж (НІП)			
663	nonlinear gameplay	Відеоігрова термінологія	Проектування гри, за якого гравець має кілька визначених способів проходження. Зазвичай притаманний рольовим іграм, особливо з відкритими світами.	нелінійний ігролад			
664	note highway	Відеоігрова термінологія	Візуальне відтворення нотного стану в ритмічних музичних іграх, де гравцю потрібно вчасно натиснути відповідну клавішу ритму, мелодії, ударних тощо під час прослуховування певної композиції. До прикладу Guitar Hero, Piano Tiles.	нотна доріжка			
665	objective	Відеоігрова термінологія	Ігрова задача, яка ставиться перед гравцем для виконання. Може бути короткотривалою чи довготривалою, як-от мета пригод чи великих завдань.	ціль	мета		
666	occlusion	Відеоігровий технічний текст	У комп'ютерній графіці цей термін відноситься до двох понять: Ситуація, в якій два об'єкти розташовані приблизно на одній лінії і один об'єкт, розташований ближче до віртуальної камери або вікна перегляду (англ. viewport), частково або повністю закриває видимість іншого об'єкта. У графічному конвеєрі (англ. graphics pipeline) використовується «оклюзійне обрізання» (англ. occlusion culling) для видалення прихованих поверхонь перш ніж до них почнуть застосовуватися растровизація і шейдери.	затіннення	перекривання		
667	offhand	Відеоігрова термінологія	Зброя, яку зазвичай персонаж бере в іншу, не основну руку.	додаткова зброя			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
668		offline	Відеоігровий технічний текст	Позначає стан присутності користувача в мережі. Користувач поза мережею, не має зв'язку з Інтернетом тощо. Обернене до англ. <i>online</i> .	не в мережі			
669		on-rails shooter	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Піджанр відеоігор-стрільба, де гравець не контролює рух персонажу ігровим світом та має стріляти в різноманітні цілі.	тип	рейкова стрільба		
670		one-shot-kill	Відеоігрова термінологія	Явище, що описує можливість гравця вбити ворога одним пострілом, що не є звичним процесом у конкретній грі.	убивство з одного пострілу			
671		one-trick poni	Відеоігрова термінологія	Явище, коли гравець постійно вибирає одного й того ж персонажа серед великої кількості інших і відмовляється змінювати щось.	гравець одного героя	однолюб		
672		online	Відеоігровий технічний текст	Позначає стан присутності користувача в мережі. Користувач поза мережею, не має зв'язку з Інтернетом тощо. Обернене до англ. <i>offline</i> .	у мережі			
673		online co-op	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Режим гри, у якому кілька гравців грають разом через інтернет. У кооперативних іграх гравці завжди працюють разом задля досягнення спільної мети.	мережевий кооператив	мережева спільна гра		
674		open world	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Для таких ігор характерним є відкритий світ, де гравець сам обирає куди рушати.	відкритий світ			
675		options	Відеоігровий технічний текст	Переважно перемикальні вибори різноманітних налаштувань.	параметри			
676		options button	Термінологія відеоігрового обладнання		кнопка «Параметри»			Загальне
677		original soundtrack (OST)	Відеоігрова термінологія	Музична композиція або набір композицій, що використовуються в грі.	саундтрек	музичний супровід		
678		outpost	Відеоігрова термінологія	Виокремлене місце в ігровому світі, може бути на в'їзді в місто тощо. Зазвичай має охоронні загоони всередині.	застиава	аванпост	фортеця	
679		overheat	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, коли гравець зцілює понад 100 % здоров'я собі або іншому персонажу.	надлікування	перелікування		
680		overlay	Відеоігровий технічний текст	Нашарування поверх основного інтерфейсу чи програми, що розширює можливості керування або подання. Вікно, частина вікна, графічний елемент тощо, який накладається на основний інтерфейс, щоби надати додаткову інформацію.	оверлей	нашарування		
681		overload	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка чи явище надмірного зарядження або спрямування потоку енергії в об'єкт, що може мати різний вплив.	перевантаження			
682		overload	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, коли гравець має межу ваги, яку може переносити без шкоди. Якщо він перетинає цю межу, то отримує негативні ефекти.	перевантаження			
683		overpowered	Відеоігрова термінологія	Характеристика предмета, уміння чи персонажа, які стають настільки потужними, що ламають ігрову рівновагу.	надпотужний			
684		overworld	Відеоігрова термінологія	У платформерах це назва ігрових рівнів, події яких відбуваються над землею.	надземний світ			
685		overworld	Відеоігрова термінологія	В іграх із відкритими світами та багатосвітними іграми це назва рівня або місцевості, яка є певним центром і зв'язує інші світи чи рівні.	міжсвіття			
686		pad	Термінологія відеоігрового обладнання		трекпад			Загальне
687		paddle	Термінологія відеоігрового обладнання	Педальоподібна клавіша позаду контролера.	лопатка			Загальне
688		pair controller	Термінологія відеоігрового обладнання	Дія, що під'єднує контролер до іншого пристрою на програмному рівні.	утворити пару з контролером			Загальне
689		parkour	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Для таких ігор характерним є елементи паркуру.	паркур			
690		parry	Відеоігрова термінологія	Своєчасне відбиття або блокування атаки ворога, яке не має негативного впливу на персонажа. До прикладу, у <i>For Honor</i> , серії <i>Dark Souls</i> тощо.	парирування	відбиття		
691		particle(s)	Відеоігровий технічний текст	Використовуваний у комп'ютерній графіці спосіб подання об'єктів, що не мають чітких геометричних меж.	частка(-и)			
692		party	Відеоігрова термінологія	1. У багатосвітних та змагальних іграх це група людей, які разом виконують поставлене завдання. 2. У рольових односвітних іграх це група персонажів, якими може керувати гравець.	загін	гурт	група	
693		party game	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, що найкраще грати в компанії кількох людей на вечірці.	гра для вечірок			
694		party-based RPG	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Піджанр рольових ігор, де гравець прямо або опосередковано керує групою персонажів.	гуртова рольова гра			
695		patch	Відеоігрова термінологія	Набір оновлень, змін, доповнень та виправлень помилок, які розробник додає у свою гру після її випуску.	оновлення	патч		
696		pause	Відеоігрова термінологія	Ігрова функція, яка дозволяє тимчасово або повністю зупинити ігрову сесію, щоби гравець мав змогу без шкоди своєму поступу в грі зайнятися іншими справами: пошукати щось в інтернеті, поспілкуватися, поїсти тощо.	зупинити гру	пауза		

# №	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
697	penalty	Відеоігрова термінологія	Ігровий змінник, який додає певне послаблення персонажу гравця чи має негативний вплив на ігролад.	штраф			
698	perception	Відеоігрова термінологія	Одна з основних характеристик персонажа в рольових іграх, яка відповідає за можливість помічати приховані та дрібні деталі в ігровому світі та діалогах, недоступну за відсутності або низького рівня цієї характеристики.	уважність	сприйняття	пильність	
699	performance	Термінологія відеоігрового обладнання	Оцінка потужності пристрою та його відповідності вказаним технічним вимогам гри.	швидкодія	продуктивність		Загальне
700	performance	Відеоігрова термінологія	Оцінка дій гравця у змагальних іграх, яка показує, наскільки добре чи погано особа грає, та зазвичай має низку підкатегорій, за якими ця оцінка визначається. До прикладу, у xdefiant майстерність гравця визначається влучністю, кількістю допомог союзникам, співвідношенням убивств/смертей, убивств/загальної кількості пострілів тощо.	продуктивність	результативність		
701	perk	Відеоігрова термінологія	Особливі переваги чи недоліки, які гравець обирає для свого персонажа від миті отримання до завершення ігрової сесії чи остаточної смерті персонажа. Залежно від гри та контексту можуть застосовуватися ті чи інші подані варіанти. Також див. attribute, ability, trait.	особливість	риса		
702	permadeath	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує, що гравець має лише одне життя на ігровий сеанс.	незворотна смерть			
703	personal digital assistant (PDA)	Відеоігрова термінологія	Одна з ігрових механік зазвичай у вигляді певного мобільного пристрою, який містить важливу для гравця інформацію: про речі в його наявності, наявні цілі та завдання, мапу, сторінку персонажа та розділи світознання про світ гри. До прикладу, у Subnautica на такому планшеті можна дізнатися про доступні креслення, про істот підводного світу тощо.	особистий електронний помічник (ОЕП)	кишеньковий портативний комп'ютер (КПК)		
704	pinch	Термінологія відеоігрового обладнання		щипати	щипок		Жестове керування
705	pitch	Термінологія відеоігрового обладнання	Кутовий рух тангажу контролера щодо його осевого центру. Один з трьох кутів (крен, тангаж і ролінг).	тангаж			Загальне
706	platform	Термінологія відеоігрового обладнання	Набір зв'язного програмного забезпечення та пристроїв, що утворюють цілісне середовище.	платформа			Загальне
707	platformer	Відеоігрові жанри	Жанр відеоігор, для якого властива наявність перешкод у вигляді різноманітних платформ і пасток, а також обмежені дії ігрового персонажа. Метою ігрового процесу є проходження ігрових перешкод (зазвичай від простих рівнів до надзвичайно складних) та збирання різноманітних речей.	платформер			
708	plus button	Термінологія відеоігрового обладнання		кнопка +			Switch controller
709	point & click	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри з цією позначкою засновані на керуванні за допомогою ігрового вказівника.	вказати й клацнути			
710	pool	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Стосується більярду, але варто розрізняти його різновиди: більярд, пул, снукер тощо. Часто під цим терміном мається на увазі гра, що відповідає одному з наведених різновидів.	більярд			
711	post-apocalyptic	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Дії гри відбуваються після глобальної катастрофи.	постапокаліпсис			
712	preset	Відеоігровий технічний текст	Попередні налаштування у вигляді заготовок параметрів ігрового світу, персонажів тощо.	шаблон			
713	press	Термінологія відеоігрового обладнання	Натиснення на елемент керування.	натискання натиснути			Загальне
714	procedural generation	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, що використовують алгоритмічні методи задля генерування рівнів або мап.	процедурна генерація			
715	pull	Термінологія відеоігрового обладнання	Натиснення до упору.	натискання натиснути			Загальне
716	puzzle	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри піджанру «логічна гра», в яких потрібно вирішувати різноманітні головоломки.	головоломка			
717	puzzle-platformer	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Піджанр ігор, що поєднують елементи жанру «логіка» та «платформер».	головоломка-платформер			
718	racing	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Піджанр спортивних ігор для яких характерне змагання на швидкість за допомогою певних транспортних засобів.	перегони			
719	real-time strategy	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Піджанр ігор-стратегій де ігровий процес відбувається не покроково (в режимі реального часу).	стратегія в реальному часі			
720	rebind	Відеоігрова термінологія	Функція, що призначена перепід'язати разом дві або більше дій, послідовності, предмети тощо. Наприклад: у налаштуваннях можна перепризначити клавішу та дію в грі.	перепризначити	переприв'язати		
721	refresh rate	Відеоігровий технічний текст	Швидкість, з якою пристрій формування зображення здатен його оновлювати	частота оновлення			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
722		resolution	Відеоігровий технічний текст	Величина, що визначає кількість пікселів на одиницю площі (або одиницю довжини). Це впливає на чіткість зображення та його розміри.	роздільність			
723		resource management	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Іграм з цією позначкою притаманне <управління/розподіл> ресурсами(-ів).	управління ресурсами			
724		retrogaming	Відеоігрова термінологія	Збирання та гравання в ігри зі старих консолей чи комп'ютерів, які вже давно вибули з офіційних продажів.	стара школа			
725		rhythm	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. В іграх з цією позначкою дії слід виконувати відповідно до ритму.	ритм			
726		rhythm game	Відеоігрові піджанри та позначки	Різновид ігор, де дії слід виконувати відповідно до ритму. Також див. Rhythm	ритмогра			
727		right	Термінологія відеоігрового обладнання	Напрямок для клавіш.	управо			Загальне
728		right grip	Термінологія відеоігрового обладнання		правий хват			Switch controller
729		right Joy-Con gyro move	Термінологія відеоігрового обладнання		рух гіроскопом правого Joy-Con			Switch controller
730		right Joy-Con gyro pitch	Термінологія відеоігрового обладнання		тангаж гіроскопа правого Joy-Con			Switch controller
731		right Joy-Con gyro roll	Термінологія відеоігрового обладнання		крен гіроскопа правого Joy-Con			Switch controller
732		right Joy-Con gyro yaw	Термінологія відеоігрового обладнання		рискання гіроскопа правого Joy-Con			Switch controller
733		right Joy-Con lower grip (SL)	Термінологія відеоігрового обладнання		правий нижній хват Joy-Con (SL)			Switch controller
734		right Joy-Con upper grip (SR)	Термінологія відеоігрового обладнання		правий верхній хват Joy-Con (SR)			Switch controller
735		right mouse button (RMB) (mouse 2)	Термінологія відеоігрового обладнання	Основна кнопка, що розташована праворуч на поверхні миші.	права кнопка миші (ПКМ)			Загальне
736		right shoulder (R)	Термінологія відеоігрового обладнання		правий бампер (R)			Switch controller
737		right shoulder (R1)	Термінологія відеоігрового обладнання		правий бампер (R1)			Загальне
738		right shoulder button	Термінологія відеоігрового обладнання		правий бампер			Switch controller
739		right stick click	Термінологія відеоігрового обладнання		клацання правим стиком			Загальне
740		right stick move down	Термінологія відеоігрового обладнання		рух правим стиком униз			Загальне
741		right stick move left	Термінологія відеоігрового обладнання		рух правим стиком уліво			Загальне
742		right stick move right	Термінологія відеоігрового обладнання		рух правим стиком управо			Загальне
743		right stick move up	Термінологія відеоігрового обладнання		рух правим стиком угору			Загальне
744		right stick movement	Термінологія відеоігрового обладнання		рух правим стиком			Загальне
745		right trigger	Термінологія відеоігрового обладнання		правий тригер			Switch controller
746		right trigger (R2)	Термінологія відеоігрового обладнання		правий тригер (R2)			Загальне
747		right trigger (R2) full pull	Термінологія відеоігрового обладнання		повний натиск правого тригера (R2)			Загальне
748		right trigger (ZR)	Термінологія відеоігрового обладнання		правий тригер (ZR)			Switch controller
749		right trigger (ZR) full pull	Термінологія відеоігрового обладнання		повне натискання правим тригером (ZR)			Switch controller
750		right trigger click	Термінологія відеоігрового обладнання		клацання правим тригером			Switch controller
751		Rogue-like	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Піджанр ігор, в яких рівні генеруються інакше після кожного їхнього перезавантаження, весь поступ гравця скидається до початкового. Піджанр утворений від відеогри Rogue (Роуг).	Роуг-подібна			
752		Rogue-lite Roguelite	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Спрощена версія Роуг-подібної гри. Характерні певні елементи спрощення на кшталт збережень поступу.	спрощена Роуг-подібна			
753		roll	Термінологія відеоігрового обладнання	Кутовий рух крену контролера щодо його осевого центру. Один з трьох кутів (крен, тангаж і рискання).	крен			Загальне
754		rotate	Термінологія відеоігрового обладнання		обертати	оберт		Жестове керування
755		RPG	Відеоігрові жанри	Жанр відеоігор, одними з визначальних атрибутів якого є розгалужена система прогресії ігрового персонажа, система діалогів, яка дозволяє впливати на перебіг подій гри, кілька принципово різних шляхів подолання ігрових перешкод та великий наголос на світотворенні й сюжеті, який окрім основної кампанії містить і декілька побічних ліній.	рольова гра			
756		runner	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Особливістю цих ігор є біг.	забіг			
757		sandbox	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри де гравець має можливість створювати, змінювати або знищувати своє оточення без заданої мети.	пісочниця			
758		saturation	Відеоігровий технічний текст	Ступінь візуальної відмінності хроматичного кольору від рівного по світлості сірого.	насиченість			
759		screen space ambient occlusion	Відеоігровий технічний текст	Техніка, яка використовується для ефективного розрахунку затінення простору в реальному часі.	затінення оточення екранного простору (zooen)	SSAO		
760		screen space global illumination	Відеоігровий технічний текст	Техніка, яка використовується для ефективного розрахунку освітлення від глобального джерела (наприклад, Сонця).	глобальне освітлення екранного простору	SSGI		

# №	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
761	screen space reflection	Відеоігровий технічний текст	Техніка, яка використовується для ефективного розрахунку віддзеркалення об'єктів.	віддзеркалення екранного простору	SSR		
762	scroll wheel	Термінологія відеоігрового обладнання	Коліщатко в пристрої, яке переважно застосовується ПЗ для прокручування або швидкого перемикання. Наприклад, прокручування тексту в грі, перемикання між різною зброєю тощо.	коліщатко			Загальне
763	select button	Термінологія відеоігрового обладнання		кнопка «Вибрати»			Загальне
764	sensitivity	Відеоігровий технічний текст	Чутливість сенсора миші або джойстика геймпаду.	чутливість			
765	settings	Відеоігровий технічний текст	Набір ігрових установок, які визначають якість зображення, гучність різних звукових елементів, використання грою тих чи інших клавіш клавіатури або кнопок контролера тощо.	налаштування			
766	share button	Термінологія відеоігрового обладнання		кнопка «Поділитися»			Загальне
767	shoot 'em up	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Мета гравця в подібних іграх – винищення всіх супротивників, використовуючи зброю.	перестріляй усіх			
768	shooter	Відеоігрові жанри	Жанр відеоігор, основна частина ігрового процесу якого складається зі стрільби у ворогів.	стрільба	стрілянка		
769	side scroller	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Особливістю ігор із цієї позначкою є ігровий процес, що відбувається з видом збоку. На екрані об'єкти разом з персонажем, як правило, рухаються в горизонтальному напрямі. Також див. Vertical Scroller	горизонтальне прокручування			
770	simulation	Відеоігрові жанри	Жанр відеоігор, що мають на меті відтворити щось через ігровий процес. Це можуть бути містобудівельні симулятори, симулятори літаків і потягів, хірургів чи пожежників, ба навіть симулятори побачень.	симулятор			
771	singleplayer	Відеоігрові піджанри та позначки	Режим гри, у якому гравець грає один проти комп'ютерного світу.	одноосібний			
772	slasher	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «бойовик» де гравці мають дістатися до мети долаючи велику кількість ворогів на своєму шляху. Гравець володіє холодною зброєю і механіка гри заохочує до проведення серій ударів та вбивств.	січа			
773	smartware	Термінологія відеоігрового обладнання	Фізичні пристрої, які мають вбудовані давачі, а також програмне забезпечення та можуть здійснювати передачу й обмін даними між фізичним світом і комп'ютерними системами в автоматичному режимі. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%85%D0%82%D1%82_%D1%80%D0%B5%D1%82_%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%B9	смарт-пристрої	розумні пристрої		Загальне
774	soulslike	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, яким притаманний набір характеристик та особливостей відеоігри Demon's Souls.	соулс-подібна			
775	sound effects volume (SFX)	Відеоігровий технічний текст	Класифікація гучності звуків, які супроводжують активність у грі (стрільба, хода, взаємодія з об'єктами тощо).	гучність звукових ефектів			
776	space sim	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Піджанр відеоігор-симуляторів, що мають на меті відтворити щось пов'язане з космосом через ігровий процес.	космічний симулятор			
777	split screen	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ознака вказує на можливість віртуально розділення екрана на декілька точок зору. Часто можна зустріти в різноманітних кооперативних іграх.	розділений екран			
778	sponge	Відеоігрова термінологія	Ворог, для вбивства котрого необхідно завдати неймовірно великої кількості шкоди. Назва йде від порівняння, що такий ворог «поглинає в себе» кулі наче губка. Також див. bullet sponge.	губка			
779	sports	Відеоігрові жанри	Жанр відеоігор, присвячених відтворенню спортивних ігор. Футбол, баскетбол, хокей, перегони тощо.	спорт			
780	spread	Термінологія відеоігрового обладнання		розтягувати	розтягування		Жестове керування
781	square button	Термінологія відеоігрового обладнання	Клавіша з позначкою «Квадрат».	кнопка «Квадрат»			DualShock
782	standing only	Термінологія відеоігрового обладнання	Положення гравця у шоломі віртуальної реальності.	лише стоячи			VR
783	start button	Термінологія відеоігрового обладнання	Системна кнопка керування.	кнопка «Старт»			Xbox 360
784	stash	Відеоігрова термінологія	Див. cache.				
785	stealth	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ознака вказує на присутність у грі елементів скрадання та непомітного досягнення цілей.	скрадання	скритність		
786	Steam controller	Термінологія відеоігрового обладнання		контролер Steam			Switch controller
787	stick analog stick	Термінологія відеоігрового обладнання	Аналоговий елемент керування контролера, що призначений для відхилення точки у двовимірній площині. За замовчуванням точка постійно повертається у своє типове положення.	стик			Загальне
788	stick click	Термінологія відеоігрового обладнання		клацання стиком			Steam controller

#	№	Тр Оригінал	🔍 Розділ, підрозділ	Тр Опис	🔊🔇🔊🔇	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	🔗 Стосунок
789		stick move down	Термінологія відеоігрового обладнання			рух стиком униз			Steam controller
790		stick move left	Термінологія відеоігрового обладнання			рух стиком уліво			Steam controller
791		stick move right	Термінологія відеоігрового обладнання			рух стиком управо			Steam controller
792		stick move up	Термінологія відеоігрового обладнання			рух стиком угору			Steam controller
793		stick movement	Термінологія відеоігрового обладнання			рух стиком			Switch controller
794		story mode	Відеоігрова термінологія	Див. <i>campaign</i> .		сюжет			
795		story rich	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Для цих ігор характерним є детальний та пропрацьований сюжет всесвіту, персонажів тощо.		насичений сюжет			
796		strafe-jumping	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, коли гравець може рухатися ліворуч та праворуч без необхідності повертати персонажа в той бік. У цьому випадку гравець рухається зигзагоподібно, підстрибуючи. Механіка властива іграм на рушіі Quake чи похідних від нього. Також див. <i>strafing, strafe-running, circle strafing</i> .		рух боком зі стрибками			
797		strafe-running	Відеоігрова термінологія	Ігрова механіка, коли гравець може рухатися ліворуч та праворуч без необхідності повертати персонажа в той бік. У цьому випадку гравець рухається зигзагоподібно, використовуючи клавіші руху вперед або назад та клавіші руху ліворуч чи праворуч, що дозволяє бігти швидше. Швидкість при такій механіці дорівнювала кореню квадратному з 2 для бігу та квадратному кореню з 3 для літання. Одними з перших ігор, де можна було застосувати таку механіку вважаються <i>Pathways into Darkness, Goldeneye 007, Perfect Dark, Catacomb 3D, Wolfenstein 3D</i> . Також див. <i>strafing, strafe-jumping, circle strafing</i> .		рух боком із бігом			
798		strategy	Відеоігрові жанри	Жанр відеоігор, ігровий процес яких зосереджений довкола генерування, організації та розподілу певних ресурсів з метою досягнення довготривалої кінцевої мети (залежно від різновиду гри)		стратегія			
799		strategy RPG	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «рольова гра» та «стратегія».		стратегічна рольова гра			
800		survival	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Головним завданням гравця є вижити або вціліти зазвичай в небезпечному середовищі або за скрутних умов.		виживання			
801		survival horror	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «жахи» та «виживання».		виживання серед жаху			
802		swipe	Термінологія відеоігрового обладнання	Проведення в одну зі сторін на сенсорній панелі.		проведення провести			Загальне
803		system specs	Термінологія відеоігрового обладнання	Декларовані системні характеристики цифрового продукту або пристрою.		системні характеристики			Загальне
804		tabletop	Відеоігрові жанри	Жанр ігор, що передбачає взаємодію з ігровими елементами (фішками, картками, кубиками тощо) на плоскій поверхні (зазвичай на столі).		настільна гра			
805		tactical	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ознака, що вказує на необхідність застосування тактичного мислення.		тактична			
806		tactical RPG	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «рольова гра» та «тактична гра».		тактична рольова гра			
807		tap	Термінологія відеоігрового обладнання	Коротке натискання на сенсорний елемент керування.		доторк торкнутися			Загальне
808		tap	Термінологія відеоігрового обладнання	Коротке натискання на елемент керування у вигляді клавіші чи кнопки.		коротке натискання швидко натиснути			Загальне
809		team deathmatch	Відеоігрова термінологія	Див. <i>deathmatch</i> .		командний бій на смерть			
810		team-based	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри зосереджені на тісній взаємодії гравців в команді.		командна гра			
811		text-based	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Основним елементом ігор із цієї позначкою є ігровий процес, що переважно заснований на текстові.		текстова			
812		third person	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Позначка вказує на перспективу камери у відеоігрі позаду персонажа гравця.		від третьої особи			
813		third-person shooter	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри жанру «стрільба» з перспективою від третьої особи (<i>англ. third person</i>).		стрільба від третьої особи			
814		thumbstick	Термінологія відеоігрового обладнання	Див. <i>stick</i>		стик			Загальне
815		time management	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Іграм з цієї позначкою властиві елементи управління, де головним ресурсом є час.		організація часу			
816		top-down	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Цим іграм притаманна перспектива камери згори під кутом 90 градусів.		вид згори			
817		top-down shooter	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «стрільба» та «вид згори».		стрільба з видом згори			
818		touch	Термінологія відеоігрового обладнання	Миттєвий легкий дотик до сенсорної панелі.		дотик доторкнутися			Загальне

# №	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
819	touchpad	Термінологія відеоігрового обладнання	Вказівний пристрій введення, що застосовують, частіше за все, у ноутбукх і контролерах. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B0%D1%87%D0%BF%D0%B0%D0%B4	сенсорна панель			Загальне
820	touchscreen	Термінологія відеоігрового обладнання	Пристрій для введення інформації, що є екраном, який реагує на дотики до нього. [1] https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D0%BD%D1%81%D0%BE%D1%80%D0%B0%D0%B8%D0%B9_%D0%B5%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%BD	сенсорний екран			Загальне
821	tower defense	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Іграм з цією позначкою притаманний ігровий процес, що заснований на захисті ключового об'єкта умовними «вежами», які розставляють на шляху хвиль ворогів.	захист вежами			
822	trading card game	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри засновані на колекціонування різноманітних карток та їхньому використанні у двобоях. , Те саме, що див. collectible card game	колекційна карткова гра			
823	train simulator	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, яким притаманне керування потягами. Як приклад Train Simulator Classic.	симулятор потягів			
824	trial	Відеоігрова термінологія	Також див. challenge.	випробування			
825	triangle button	Термінологія відеоігрового обладнання	Клавіша з позначкою «Трикутник».	кнопка «Трикутник»			DualShock
826	trigger	Термінологія відеоігрового обладнання	Спускова клавіша з певною довжиною ходу.	триг'єр			Загальне
827	turn-based	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ознака, що вказує на покроковий ігровий процес.	покрокова гра			
828	turn-based combat	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «бій» та «покрокова гра».	покрокові бої			
829	turn-based strategy	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «стратегія» та «покрокова гра».	покрокова стратегія			
830	turn-based tactics	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «тактика» та «покрокова гра».	покрокова тактична гра			
831	tweak	Відеоігрова термінологія	Зміна до ігрових механік, ігроладу, характеристик персонажа, освітлення, технічної роботи системи тощо.	підкрутити	змінити	зміна	
832	twin stick shooter	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ознака вказує, на застосування одночасно двох стиків у жанрі «стрільба».	стрільба стиками			
833	unbind	Відеоігрова термінологія	Функція, що призначена прибрати зв'язок між двома або більше діями, послідовностями, предметами тощо. Наприклад: у налаштуваннях можна прибрати виконання дії для клавіші. Також див. bind.	відв'язати			
834	up	Термінологія відеоігрового обладнання	Напрямок для клавіш.	угору			Загальне
835	vanities (vanity item)	Відеоігрова термінологія	Див. cosmetics.				
836	vehicle shooter	Відеоігрові піджанри та позначки	Див. Vehicular combat	стрільба на транспорті			
837	vehicular combat	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. У грі присутні різноманітні бої на транспортних засобах.	бої на транспорті			
838	vertical scroller	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Особливістю ігор із цією позначкою є ігровий процес, що відбувається з видом збоку. На екрані об'єкти разом з персонажем, як правило, рухаються у вертикальному напрямі. Також див. Side Scroller	вертикальне прокручування			
839	view button	Термінологія відеоігрового обладнання	Системна кнопка керування.	кнопка «Перегляд»			Xbox One
840	visual novel	Відеоігрові жанри	Жанр відеоігор, в якому гравець через набір статичних зображень і текстів пізнає історію. Подібним іграм не властиві складні ігрові механіки, а історія зазвичай будується на основі прийнятих гравцем рішень (наперед визначених грою).	візуальна оповідь			
841	volume	Відеоігровий технічний текст	Величина звуку від того чи іншого ігрового явища, предмета або істоти. Параметр у налаштуваннях.	гучність			
842	vsync	Відеоігровий технічний текст	Синхронізація частоти кадрів з частотою вертикальної розгортки дисплея.	вертикальна синхронізація			
843	walking simulator	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Ігри, яким притаманне пересування гравця здебільшого пішки для вирішення різноманітних головоломок чи дослідження оточення. Як приклад Dear Esther.	симулятор ходіння	симулятор ходьби		
844	wargame	Відеоігрові піджанри та позначки	Указує на одну з ознак гри. Різновид стратегічних ігор, зокрема, настільних і відеоігор, які відтворюють військові дії. Як правило, поділяються на історичні, вигадані, фентезійні, та науково-фантастичні.	воєнна гра			
845	widescreen	Відеоігровий технічний текст	Тип дисплея (телевізору або екрана), який має коефіцієнт співвідношення своєї ширини до висоти, як приклад 16:9 (різше 16:10) тощо. Цьому режимові характерна альбомна орієнтація.	широкоекранний			

#	№	Тр Оригінал	Розділ, підрозділ	Тр Опис	Тр Переклад 1	Тр Переклад 2	Тр Переклад 3	Стосуюнок
846		window mode	Відеоігровий технічний текст	Один із різновидів показу самої програми (гри) на екрані. Гра розгортається не на весь екран, а на визначену користувачем величину. Зазвичай вікно має виразний обідок. А вгорі є непрозора смуга з назвою гри.	у вікні			
847		window with border	Відеоігровий технічний текст	Один із різновидів показу самої програми (гри) на екрані. Зазвичай є підналаштуванням режиму «У вікні» (англ. window mode), з яким обідок навколо вікна гри лишається видимим.	вікно з рамкою			
848		windowed mode	Відеоігровий технічний текст	Уточнювальний параметр різновиду віконного режиму	режим показу			
849		wireless controller	Термінологія відеоігрового обладнання	Контролер для підключення якого не потрібен дріт. Також див. controller.	безпроводний контролер			Загальне
850		X button	Термінологія відеоігрового обладнання		кнопка X			Switch controller
851		Y button	Термінологія відеоігрового обладнання		кнопка Y			Switch controller
852		yaw	Термінологія відеоігрового обладнання	Куттовий рух ристання контролера щодо його осьового центру. Один з трьох кутів (крен, тангаж і ристання).	рискання			Загальне

Автори | Attribution

UnlocTeam:

- Рабощук Андрій — засновник та редактор UnlocTeam, редактор в Steam Translation Server: Ukraine (STS-UA).
- Синюк Тарас — адміністратор і керівник проєктів UnlocTeam, адміністратор ігрових спільнот і медіа, Steam Translation Server: Ukraine (STS-UA).

SBT:

- Софія Шуль — редакторка та одна із засновниць ГО «Локалізаційна спілка "Шлякбित्रаф"».
- Тетяна Чередничок — керівниця проєктів та редакторка ГО «Локалізаційна спілка "Шлякбित्रаф"».

Екзордіум — вільні локалізатори:

- Артем Задорожній — відеоігровий перекладач, технічний спеціаліст відеоігрових локалізацій, учасник спільноти «Екзордіум — Вільні Локалізатори».

Інші:

- Громов Валентин — ігровий стример та творець навколоігрового вмісту (Dark Paladin), працює у сфері розробки відеоігор.
- Куліков Олег — головний редактор PlayUA, відеоігровий перекладач.
- Швецов Денис — журналіст, відеоблогер, диктор, актор озвучування, автор ютуб-проєктів «Rendaros UA», «Ігротрейлер UA» та «Дивнобачення 2.0».
- Зінченко Михайло — Product Manager проєкту World of Warplanes у київській студії компанії Wargaming. Понад 6 років був продюсером на проєкті World of Warplanes.

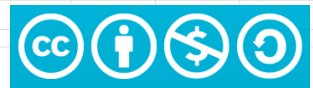
Національна комісія зі стандартів державної мови у складі:

- Володимир Мозгунов
- Ілля Данилюк
- Орися Демська
- Любов Щітка
- Катерина Журба
- Тамара Гуменюк

№	Оригінал	Переклад 1	Переклад 2	Коментар	Тип
1	2D	Двовимірний (гра)		Позначка, що вказує на гри у двовимірній площині (дві осі).	Відеоігрові піджанри та позначки
2	3D	Тривимірний (гра)		Позначка, що вказує на гри у тривимірній площині (три осі).	Відеоігрові піджанри та позначки
3	4X	4X	Глобальна стратегія	Піджанр жанру «стратегія». Ігри де основною метою є розбудова так званих імперій. Сам термін 4X — Explore, Expand, Exploit, Exterminate	Відеоігрові піджанри та позначки
4	Cross Button	Кнопка «Хрест»		Кнопка з позначкою «Хрест»	Термінологія відеоігрового обладнання
5	A Button	Кнопка A		Кнопка на контролері з позначкою у вигляді латинської A	Термінологія відеоігрового обладнання
6	Acknowledgements	Подяки		Розділ із подяками людям, зобраили участь у створенні гри або надихнули на це. https://en.wikipedia.org/wiki/Acknowledgment_(creative_arts_and_sciences)	Відеоігровий технічний текст
7	Action	Бойовик		Жанр відеоігор, який вимагає від гравця швидкої реакції й тактичного мислення[1], аде основу ігрового процесу становлять сутиччи в реальному часі супроти ворогів зі значною кількісною перевагою.	Ігрові жанри
8	Action RPG	Рольовий бойовик		Позначка, що вказує на поєднання елементів жанрів «рольова гра» та «бойовик».	Відеоігрові піджанри та позначки
9	Action-Adventure	Пригодницький бойовик		Позначка, що вказує на поєднання елементів жанрів «пригода» та «бойовик».	Відеоігрові піджанри та позначки
10	Adaptive trigger	Адаптивний тригер		Тригер може пристосовуватися до курків зброї і задавати силу натискання	Термінологія відеоігрового обладнання
11	Adventure	Пригоди	Пригодницька гра	Жанр відеоігор[1] з елементами дослідження ігрового світу та пошуків шляхів подолання перешкод (залежать від перспективи та ключових ігрових механік) 1. Пригодницька відеогра [Електронний ресурс] // Wikipedia. – 2021. – Режим доступу до ресурсу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Пригодницька_відеогра .	Ігрові жанри
12	Ambient (sound)	Оточення		Звуки ігрового оточення, напрямом та джерело яких зазвичай важно або неможливо визначити.	Відеоігровий технічний текст
13	Ambient Occlusion	Затінення оточення		Модель затінення, яка використовується в тривимірній графіці й дозволяє додати реалістичності зображення з допомогою обчислення інтенсивності світла, що доходить до точки певної поверхні.	Відеоігровий технічний текст
14	Analog control	Аналогове керування		1. https://uk.wikipedia.org/wiki/Ambient_occlusion Керування з допомогою механічного впливу. При цьому віді керування обробляються аналогові сигнали. Їх обробка здійснюється безперервно функціональними елементами системи. (DIN 19237)	Відеоігровий технічний текст
15	Anime	Аніме		Позначка, що вказує на виконання гри у візуальному стилі японської мультиплікації.	Відеоігрові піджанри та позначки
16	Anti-Aliasing	Згладжування		Технологія, що використовується в обробці зображень з метою зробити межі кривих ліній більше гладкими, прибираючи «зубці», що виникають на краях об'єктів. 1. https://uk.wikipedia.org/wiki/Екране_згладжування	Відеоігровий технічний текст
17	Arcade	Аркада		Цьому жанру відеоігор властиві короткі рівні та просте й інтуїтивне управління. Переважно такі ігри мають динамічну набірну складність. Термін походить з часів ігрових автоматів[1], де подібним іграм був властивий обмежений час сесії, а гроші переважно сплачувалися за одну спробу (регулювалося складність гри). 1. Аркада (гра) [Електронний ресурс] // Wikipedia. – 2021. – Режим доступу до ресурсу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Аркада_(гра) .	Ігрові жанри
18	Arena Shooter	Стріляюча арена		Піджанр жанру «стрілянка». Ігри де події розгортаються в обмеженому просторі, що звється ареною.	Відеоігрові піджанри та позначки
19	Auto battler	Автомат		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ознака вказує на присутність у гри боїв без участі гравця в автоматичному режимі.	Відеоігрові піджанри та позначки
20	B Button	Кнопка B		Кнопка на контролері з позначкою у вигляді латинської B	Термінологія відеоігрового обладнання
21	Back Button	Кнопка «Назад»		Системна кнопка керування	Термінологія відеоігрового обладнання
22	Base Building	Розбудова бази		Піджанр жанру «стратегія». Ігри де потрібно розбудовувати власну базу.	Відеоігрові піджанри та позначки
23	Base, Base Station	База, базова станція		Базова станція, що виконує головну роль у приміанні та передачі інформації від і до устаткування віртуальної реальності	Термінологія відеоігрового обладнання
24	Battle Royale	Корольовська битва		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ді гри розгортаються на обмеженій мапі, де гравці або команди повинні знищувати одні одного до останнього виживого.	Відеоігрові піджанри та позначки
25	Beat 'em up	Побити всіх		Піджанр жанру «бойовик» ігри де основною метою є перемога над всіма супротивниками, зазвичай із використанням атак рукопашного бою.	Відеоігрові піджанри та позначки
26	Bloom	Світіння		Ефект використовують розробники ігор для створення ефекту розмитості світла на яскравих гранях сцени, пересмикування камерою під час зйомки, а також для додавання більшої кінематографічності зображенню. 1. https://uk.wikipedia.org/wiki/Bloom	Відеоігровий технічний текст
27	Blur	Розмиття		Розмиття зображення для надання кінематографічного ефекту чи симуляції особливостей зору людини.	Відеоігровий технічний текст
28	Board Game	Дошківниця		Жанр ігор, у яких основна ігрова активність відбувається на дошці. У подібних іграх у більшості випадків потрібно пересувати фішки або фігури на попередньо розграфленій поверхні. Назва пішла від справжніх ігор, як-от шахи, го й нарди, коли їх почали переносити в комп'ютерний вимір. 1. https://uk.wikipedia.org/wiki/Ігри_на_спеціальній_дошці	Ігрові жанри
29	Borderless	Безрамковий		Один із рівнівдіє показу самої програми (гри) на екрані. Зазвичай є підналаштуванням режиму «У вікно» (window mode), з яким вимикається обідок навколо вікна гри.	Відеоігровий технічний текст
30	Borderless window	Безрамкове вікно		Один із рівнівдіє показу самої програми (гри) на екрані.	Відеоігровий технічний текст
31	Browser	Вебра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Цим іграм притаманний запуск у веббраузері. Також не помилковим вважатиметься варіант браузерна гра.	Відеоігрові піджанри та позначки
32	Building	Будування		Піджанр жанру «стратегія». Ігри де основною метою є розбудова чогось (клініки, міста, космічний корабель, замок, поселення на інших планетах тощо).	Відеоігрові піджанри та позначки
33	Built-in battery	Вбудований акумулятор		Див. визначення «акумулятор».	Термінологія відеоігрового обладнання
34	Built-in microphone	Вбудований мікрофон		Див. визначення «мікрофон».	Термінологія відеоігрового обладнання
35	Built-in speaker	Вбудований динамік		Див. визначення «динамік»	Термінологія відеоігрового обладнання
36	Bullet Hell, Manic shooter	Шалений обстріл	Пекло з куль	Піджанр жанру «стрілянка». Ігри де основною метою є ухилення гравця від величезної кількості снарядів.	Відеоігрові піджанри та позначки
37	Bumper	Бампер		Кнопка, що розташована на передній частині контролера (зазвичай над т	Термінологія відеоігрового обладнання
38	Calibrate	Калібрувати		Для за значенням калібрувати. Калібрувати // Словник української мови : в 11 т. — К. : Наукова думка, 1970—1980.	Термінологія відеоігрового обладнання
39	Calibration	Калібрування		Набір регулювальних дій/функцій, які дозволяють системі перевірити та виправити за потреби відхилення від необхідних показників.	Відеоігровий технічний текст
40	Cancel	Скасувати		Зазвичай це кнопка в інтерфейсі, яка дозволяє скасувати певну дію гравця.	Відеоігровий технічний текст
41	Capture Button	Кнопка захоплення		Функціональна кнопка контролера, що відповідає за програмне захоплення екрана пристрою. Типовою функціональною реалізацією є створення знімка екрана або запису відео.	Термінологія відеоігрового обладнання
42	Card Game	Картярська гра		Жанр ігор із застосуванням гральних карт, що характеризується виглядомі початковою станією — перетасованим набором карт. Кількість колод, карт та інші аспекти ігрового процесу визначаються правилами. 1. https://uk.wikipedia.org/wiki/Картярська_гра	Ігрові жанри
43	Card Game	Карткова гра		Жанр ігор, де основу ігроводу складає правильне використання отриманого набору карток з певними властивостями. (за умови, що гра не використовує традиційну ієрархію чотиримисних гральних карт) 1. https://uk.wikipedia.org/wiki/Колецькіна_карткова_гра	Ігрові жанри
44	Casual	Оказійна гра	Каузальна гра	Тип відеоігор, що призначений для широкої аудиторії та має на меті зайняти вільний час. Такі ігри грають час від часу, вони не складні, не вимагають надвеликих витрат або складних мисленнєвих процесів. 1. https://uk.wikipedia.org/wiki/Каузальна_відеогра	Ігрові жанри
45	Charging station	Зарядна станція		Станція для заряджання пристроїв з акумуляторами.	Термінологія відеоігрового обладнання
46	Choose Your Own Adventure	Варіативна оповідь		Піджанр жанру «пригода». Ігри де основною ознакою є інтерактивність історії з багатьма розгалуженнями.	Відеоігрові піджанри та позначки
47	Circle Button	Кнопка «Коло»		Кнопка з позначкою «Коло»	Термінологія відеоігрового обладнання



№	Оригінал	Переклад 1	Переклад 2	Коментар	Тип
100	Grip	Тримач		Підставка, що призначена для тримання геймерських аксесуарів. Може виконувати супровідні функції на штатні підзарядження.	Термінологія відеоігрового обладнання
101	Grip	Хват		Широка педаляційна клавиша з тильного боку контролера	Термінологія відеоігрового обладнання
102	Gyro Move	Рух гіроскопом		Позначення дії на рух контролера довкола своєї осі. Зазвичай сам пристрій гіроскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
103	Gyro Pitch	Тангаж гіроскопа		Позначення дії на рух контролера довкола своєї однієї з осей — тангаж. Зазвичай сам пристрій гіроскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
104	Gyro Roll	Крен гіроскопа		Позначення дії на рух контролера довкола своєї однієї з осей — крен. Зазвичай сам пристрій гіроскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
105	Gyro Yaw	Рискання гіроскопа		Позначення дії на рух контролера довкола своєї однієї з осей — рискання. Зазвичай сам пристрій гіроскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
106	Hack and Slash	Трощи-рубай		Піджанр жанру «бойовик». Ігри де основною ознакою є використання зброї ближнього бою.	Відеоігрові піджанри та позначки
107	Handheld console	Портативна консоль	Ручна консоль	Див. визначення «консоль». Для цього різновиду характерний невеликий розмір та можливість грати у будь-якому місці без додаткових пристроїв.	Термінологія відеоігрового обладнання
108	Haptic (haptic feedback)	Тактильний відгук		Фізична реакція приводів контролера на події в грі. Гравець відчуває вібрацію або схожі тактильні взаємодії з контролером.	Термінологія відеоігрового обладнання
109	Head bob	Хитання головою		Параметр в іграх здебільшого з видом від першої особи, який хитає зображення, імітуючи хитання невеликої хитання головою під час ходи.	Відеоігровий технічний текст
110	Head-up display	Поверхневий інтерфейс		Усі системні інформаційні елементи які гравець майже постійно бачить на екрані під час гри. Це можуть бути позначки рівня здоров'я і чарів персонажа, кількість боєприпасів у зброї та вибрана зброя тощо.	Відеоігровий технічний текст
111	Headset	Шолом		Пристрій для показу зображення та відтворення звуку віртуальної реальності	Термінологія відеоігрового обладнання для віртуальної реальності
112	Headset jack	Аудіопорт шолома		Роз'єм шолома для під'єднання звукового вводу.	Термінологія відеоігрового обладнання
113	Hidden Object	Приховані об'єкти		Жанр відеоігор, що має на меті налякати та нажахати користувача різноманітними ігровими прийомками, як-от криваві сцени, різкі звуки чи зміна зображення, моторозна атмосфера й сюжет тощо.	Відеоігрові піджанри та позначки
114	Horror	Жахи		Жанр відеоігор, що має на меті налякати та нажахати користувача різноманітними ігровими прийомками, як-от криваві сцени, різкі звуки чи зміна зображення, моторозна атмосфера й сюжет тощо.	Ігрові жанри
115	Hyper casual	Надоказийна гра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Грам з цією позначкою притаманний надпростий інтерфейс та наднизький поріг розуміння ігрового процесу.	Відеоігрові піджанри та позначки
116	Immersive sim	Симулятор із зануренням		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ігри жанру «симулятор» характерною ознакою яких є відтворення якомога більшої кількості різних аспектів та надання гравцю вільного вибору.	Відеоігрові піджанри та позначки
117	Indie	Інді		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ігри створені окремими особами або маленькими командами розробки, незалежно від фінансової підтримки великих видавців. Або ігри створені за фінансової підтримки видавців, але з повною свободою та власним баченням остаточного продукту.	Відеоігрові піджанри та позначки
118	Interactive film/movie	Інтерактивний фільм		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Відеоіграм з цією позначкою притаманний кінематографічний стиль подання у якому гравцеві дозволяють обрати розвиток сюжету.	Відеоігрові піджанри та позначки
119	Interface	Інтерфейс		Засіб зручної взаємодії користувача з інформаційною системою, показ на екрані необхідної користувачу інформації	Відеоігровий технічний текст
120	Invert X camera axis	Обернути камеру за віссю X			Відеоігровий технічний текст
121	Invert Y camera axis	Обернути камеру за віссю Y			Відеоігровий технічний текст
122	Isometric	Ізометрична		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Зображення відеоігри подається під кутом, що створює відчуття тривимірності.	Відеоігрові піджанри та позначки
123	Joypad	Джойпад		Див. визначення «хрестовина». Назва «хрестовини» у для Nintendo Switch	Термінологія відеоігрового обладнання
124	Joystick	Джойстик		Пристрій-руч'я для керування у відеоіграх; важіль на підставці, який можна відхилити у двох площинах. На важелі можуть бути різного роду гашетки і перемикачі, клавиші 1. https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA	Термінологія відеоігрового обладнання
125	Launcher	Запускач		Комп'ютерна програма, яка допомагає користувачеві знаходити та запускати інші комп'ютерні програми. Крім того, запускач може запускати іншу програму з попередньо заданими параметрами запуску.	Відеоігровий технічний текст
126	Left	Уліво		Напрямок для клавіш	Термінологія відеоігрового обладнання
127	Left Grip	Лівий хват		Див. визначення «хват».	Термінологія відеоігрового обладнання
128	Left Joy-Con Gyro Move	Рух гіроскопом лівого Joy-Con		Позначення дії на рух контролера довкола своєї осі. Зазвичай сам пристрій гіроскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
129	Left Joy-Con Gyro Pitch	Тангаж гіроскопа лівого Joy-Con		Позначення дії на рух контролера довкола своєї однієї з осей — тангаж. Зазвичай сам пристрій гіроскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
130	Left Joy-Con Gyro Roll	Крен гіроскопа лівого Joy-Con		Позначення дії на рух контролера довкола своєї однієї з осей — крен. Зазвичай сам пристрій гіроскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
131	Left Joy-Con Gyro Yaw	Рискання гіроскопа лівого Joy-Con		Позначення дії на рух контролера довкола своєї однієї з осей — рискання. Зазвичай сам пристрій гіроскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
132	Left Joy-Con Lower Grip (SR)	Лівий нижній хват Joy-Con (SR)		Див. визначення «хват».	Термінологія відеоігрового обладнання
133	Left Joy-Con Upper Grip (SL)	Лівий верхній хват Joy-Con (SL)		Див. визначення «хват».	Термінологія відеоігрового обладнання
134	Left mouse button (LMB)	Ліва кнопка миші (ЛКМ)		Функціональна кнопка миші.	Термінологія відеоігрового обладнання
135	Left Shoulder (L)	Лівий бампер (L)		Див. визначення «бампер».	Термінологія відеоігрового обладнання
136	Left Shoulder (L1)	Лівий бампер (L1)		Див. визначення «бампер».	Термінологія відеоігрового обладнання
137	Left Shoulder Button	Лівий бампер		Див. визначення «бампер».	Термінологія відеоігрового обладнання
138	Left Stick Click	Клацання лівого стика		Позначення дії на натиснення стика. Зазвичай подібно дія супроводжується з характерним звуком клацання у механічних клавішах. Див. визначення «стик».	Термінологія відеоігрового обладнання
139	Left Stick Move Down	Рух лівим стиком вниз		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик».	Термінологія відеоігрового обладнання
140	Left Stick Move Left	Рух лівим стиком вліво		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик».	Термінологія відеоігрового обладнання
141	Left Stick Move Right	Рух лівим стиком вправо		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик».	Термінологія відеоігрового обладнання
142	Left Stick Move Up	Рух лівим стиком вгору		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик».	Термінологія відеоігрового обладнання
143	Left Stick Movement	Рух лівого стика		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик».	Термінологія відеоігрового обладнання
144	Left Trigger	Лівий тригер		Див. визначення «тригер».	Термінологія відеоігрового обладнання
145	Left Trigger (L2)	Лівий тригер (L2)		Див. визначення «тригер».	Термінологія відеоігрового обладнання
146	Left Trigger (L2) Full Pull	Повне натиснення лівого тригера (L2)		Позначення дії на затиснення тригера до упору. Див. визначення «тригера».	Термінологія відеоігрового обладнання
147	Left Trigger (ZL)	Лівий тригер (ZL)		Див. визначення «тригер».	Термінологія відеоігрового обладнання
148	Left Trigger (ZL) Full Pull	Повне натиснення лівим тригером (ZL)		Позначення дії на затиснення тригера до упору. Див. визначення «тригера».	Термінологія відеоігрового обладнання
149	Left Trigger Click	Клацання лівим тригером		Позначення дії на клацання тригером. Клацання зазвичай видає типовий звук. Див. визначення «тригер».	Термінологія відеоігрового обладнання
150	Light gun	Світловий пістолет		Ігровий контролер у вигляді зброї.	Термінологія відеоігрового обладнання
151	Local Co-Op	Локальна спільна гра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Режим гри, у якому кілька гравців грають разом через локальну мережу чи з одного ігрового пристрою. У кооперативних іграх гравці завжди працюють разом задля досягнення спільної мети.	Відеоігрові піджанри та позначки
152	Local Multiplayer	Локальна багатоосібна гра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Режим гри, у якому кілька гравців грають разом через локальну мережу чи з одного ігрового пристрою. У багатоосібних іграх гравці не обов'язково грають спільно.	Відеоігрові піджанри та позначки
153	Logic	Логічна гра	Гра на логіку	Жанр відеоігор, основу ігрового процесу яких складає розв'язання поставлених завдань шляхом їх обдумування, уважного пошуку підказок і схованих деталей. 1. https://en.wikipedia.org/wiki/Logic_games	Ігрові жанри
154	Loot	Здобич		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Вказує на присутність у грі великої кількості речей для збирання.	Відеоігрові піджанри та позначки
155	Management	Менеджмент		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Грам з цією позначкою притаманне управління різноманітними сферами діяльності.	Відеоігрові піджанри та позначки



№	Оригінал	Переклад 1	Переклад 2	Коментар	Тип
212	Rhythm	Ритмогра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. В іграх з цією позначкою дії слід виконувати відповідно до ритму.	Відеоігрові піджанри та позначки
213	Right	Управо		Напрямок для клавіш	Термінологія відеоігрового обладнання
214	Right Grip	Правий хват		Див. визначення «хват».	Термінологія відеоігрового обладнання
215	Right Joy-Con Gyro Move	Рух проскопом правого Joy-Con		Позначення дії на рух контролера докола своєї осі. Зазвичай сам пристрій проскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
216	Right Joy-Con Gyro Pitch	Тангаж проскопа правого Joy-Con		Позначення дії на рух контролера докола своєї однієї з осей — тангаж. Зазвичай сам пристрій проскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
217	Right Joy-Con Gyro Roll	Крен проскопа правого Joy-Con		Позначення дії на рух контролера докола своєї однієї з осей - крен. Зазвичай сам пристрій проскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
218	Right Joy-Con Gyro Yaw	Рискання проскопа правого Joy-Con		Позначення дії на рух контролера докола своєї однієї з осей — рискання. Зазвичай сам пристрій проскопу вбудований у пристрій.	Термінологія відеоігрового обладнання
219	Right Joy-Con Lower Grip (SL)	Правий нижній хват Joy-Con (SL)		Див. визначення «хват».	Термінологія відеоігрового обладнання
220	Right Joy-Con Upper Grip (SR)	Правий верхній хват Joy-Con (SR)		Див. визначення «хват».	Термінологія відеоігрового обладнання
221	Right mouse button (RMB)	Права кнопка миші (ПКМ)		Функціональна кнопка миші.	Термінологія відеоігрового обладнання
222	Right Shoulder (R)	Правий бампер (R)		Див. визначення «бампер».	Термінологія відеоігрового обладнання
223	Right Shoulder (R1)	Правий бампер (R1)		Див. визначення «бампер».	Термінологія відеоігрового обладнання
224	Right Shoulder Button	Правий бампер		Див. визначення «бампер».	Термінологія відеоігрового обладнання
225	Right Stick Click	Клацання правим стиком		Позначення дії на натиснення стика. Зазвичай подібна дія супроводжується з характерним звуком клацання у механічних клавішах. Див. визначення «стик».	Термінологія відеоігрового обладнання
226	Right Stick Move Down	Рух правим стиком вниз		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик»	Термінологія відеоігрового обладнання
227	Right Stick Move Left	Рух правим стиком вліво		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик»	Термінологія відеоігрового обладнання
228	Right Stick Move Right	Рух правим стиком вправо		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик»	Термінологія відеоігрового обладнання
229	Right Stick Move Up	Рух правим стиком вгору		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик»	Термінологія відеоігрового обладнання
230	Right Stick Movement	Рух правим стиком		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик»	Термінологія відеоігрового обладнання
231	Right Trigger	Правий тригер		Див. визначення «тригер».	Термінологія відеоігрового обладнання
232	Right Trigger (R2)	Правий тригер (R2)		Див. визначення «тригер»	Термінологія відеоігрового обладнання
233	Right Trigger (R2) Full Pull	Повне натиснення правого тригера (R2)		Позначення дії на затиснення тригера до упору. Див. визначення «тригер»	Термінологія відеоігрового обладнання
234	Right Trigger (ZR)	Правий тригер (ZR)		Див. визначення «тригер».	Термінологія відеоігрового обладнання
235	Right Trigger (ZR) Full Pull	Повне натиснення правим тригером (ZR)		Позначення дії на затиснення тригера до упору. Див. визначення «тригер»	Термінологія відеоігрового обладнання
236	Right Trigger Click	Клацання правим тригером		Позначення дії на клацання тригером. Клацання зазвичай видає типовий звук. Див. визначення «тригер»	Термінологія відеоігрового обладнання
237	Rogue-like	Мандри	Роуг-подібна	Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Піджанр ігор, в яких гравець генерується індивідуальний персонаж, система діалогів, яка дозволяє впливати на перебіг подій гри, кілька принципово різних шляхів подолання ігрових перешкод та великий наголос на світотворенні й сюжеті, який окрім основної кампанії містить і декілька побічних ліній. 1.https://uk.wikipedia.org/wiki/Рольова_гра	Відеоігрові піджанри та позначки
238	Rogue-lite	Легкі мандри	Роуг-подібна	Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Спрощена версія жанру «Мандри». Характерні певні елементи спрощення на кшталт збережень поступу.	Відеоігрові піджанри та позначки
239	Roll	Крен		Куттовий рух крену контролера щодо його осевого центру. Один з трьох кутів (крен, тангаж і рискання).	Термінологія відеоігрового обладнання
240	RPG	Рольова гра		Жанр відеоігор, одними з визначальних атрибутів якого є розгалужена система процесів ігрового персонажа, система діалогів, яка дозволяє впливати на перебіг подій гри, кілька принципово різних шляхів подолання ігрових перешкод та великий наголос на світотворенні й сюжеті, який окрім основної кампанії містить і декілька побічних ліній. 1.https://uk.wikipedia.org/wiki/Рольова_гра	Ігрові жанри
241	Runner	Забіг		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Особливістю цих ігор є біг.	Відеоігрові піджанри та позначки
242	Sandbox	Пісочниця		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ігри де гравець має можливість створювати, змінювати або знищувати своє оточення без заданої мети.	Відеоігрові піджанри та позначки
243	Scrollwheel	Коліщатко		Кнопка у формі колеса. Відповідно до форми має іншу реалізацію введення.	Термінологія відеоігрового обладнання
244	Select button	Кнопка «Обрати»		Функціональна кнопка контролера.	Термінологія відеоігрового обладнання
245	Sensitivity	Чутливість		Здатність технічного об'єкта реагувати певним чином на певний малий вплив, а також кількісна характеристика цієї здатності. 1.https://uk.wikipedia.org/wiki/Чутливість_(техніка)	Відеоігровий технічний текст
246	Settings	Налаштування		Набір ігрових установок, які визначають якість зображення, гучність різних звукових елементів, використання грою тих чи інших клавіш клавіатури або кнопок контролера тощо.	Відеоігровий технічний текст
247	Share Button	Кнопка «Поділитися»		Функціональна кнопка контролера. Натиснення якої зазвичай викликає меню «поділитися», яке призначено для донесення якоїсь інформації до кола спілкування особи-гравця.	Термінологія відеоігрового обладнання
248	Shoot 'Em Up	Перестріляти всіх		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Мета гравця у подібних іграх — винищення всіх супротивників, використовуючи зброю.	Відеоігрові піджанри та позначки
249	Shooter	Стріляюча гра		Жанр відеоігор, основна частина ігрового процесу якого складається зі стрільби у ворогів. 1.https://uk.wikipedia.org/wiki/Шутер	Ігрові жанри
250	Side Scroller	Вид збоку		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Особливістю ігор з цією позначкою є ігровий процес, що відбувається з бачної точки зору. На екрані об'єкти разом з персонажем як правило рухаються ліворуч чи праворуч.	Відеоігрові піджанри та позначки
251	Simulation	Симулятор		Жанр відеоігор, що мають на меті відтворити щось через ігровий процес. Це можуть бути містобудівельні симулятори, симулятори літаків і потягів, джурів чи козмічних, ба навіть симулятори побачень. 1.https://uk.wikipedia.org/wiki/Симуляційна_відеогра	Ігрові жанри
252	Singleplayer	Одиночний		Режим гри, у якому гравець грає один проти комп'ютерного сайту.	Відеоігрові піджанри та позначки
253	Soulslike	Соулс-подібна гра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ігри, яким притаманний набір характеристик та особливостей відеоігри Demon's Souls.	Відеоігрові піджанри та позначки
254	Sound Effects Volume (SFX)	Гучність звукових ефектів			Відеоігровий технічний текст
255	Space Sim	Космічний симулятор		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Піджанр відеоігор-симуляторів, що мають на меті відтворити щось пов'язане з космосом через ігровий процес.	Відеоігрові піджанри та позначки
256	Split Screen	Розділений екран		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ознака вказує на можливість віртуально розділення екрану на декілька точок зору. Часто можна зустріти в різноманітних кооперативних іграх.	Відеоігрові піджанри та позначки
257	Sports	Спорт		Жанр відеоігор, присвячених відтворенню спортивних ігор. Футбол, баскетбол, хокей, перегони тощо. 1.https://uk.wikipedia.org/wiki/Спортивний_симулятор	Ігрові жанри
258	Square Button	Кнопка «Квадрат»		Клавіша з позначкою «Квадрат»	Термінологія відеоігрового обладнання
259	Standing only	Лише стоячи		Один з режимів гри в ігри у віртуальній реальності.	Термінологія відеоігрового обладнання
260	Start Button	Кнопка «Старт»		Системна кнопка керування	Термінологія відеоігрового обладнання
261	Stealth	Скрадання		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ознака вказує на присутність у грі елементів скрадання та непомітного досягнення цілей.	Відеоігрові піджанри та позначки
262	Steam Controller	Контролер Steam		Ігровий контролер компанії Steam (Valve Corporation)	Термінологія відеоігрового обладнання
263	Stick/analog stick	Стик		Аналоговий елемент керування контролера, що призначений для відхилення точки у двовимірній площині. За замовчуванням точка постійно повертається у своє типове положення.	Термінологія відеоігрового обладнання
264	Stick Click	Клацання стиком		Позначення дії на натиснення стика. Зазвичай подібна дія супроводжується з характерним звуком клацання у механічних клавішах. Див. визначення «стик».	Термінологія відеоігрового обладнання
265	Stick Move Down	Рух стиком вниз		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик»	Термінологія відеоігрового обладнання
266	Stick Move Left	Рух стиком вліво		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик»	Термінологія відеоігрового обладнання
267	Stick Move Right	Рух стиком вправо		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик»	Термінологія відеоігрового обладнання
268	Stick Move Up	Рух стиком вгору		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик»	Термінологія відеоігрового обладнання
269	Stick Movement	Рух стиком		Позначення дії на зміщення стика відносно свого положення. Див. визначення «стик»	Термінологія відеоігрового обладнання



№	Оригінал	Переклад 1	Переклад 2	Коментар 	Тип
270	Story Rich	Глибокий сюжет		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Для цих ігор характерним є детальний та пропрацьований сюжет всесвіту, персонажів тощо.	Відеоігрові піджанри та позначки
271	Strategy	Стратегія		Жанр відеоігор, ігровий процес яких зосереджений довкола генерування, організації та розподілу певних ресурсів з метою досягнення довготривалої кінцевої мети (залежно від різновиду гри)	Ігрові жанри
272	Strategy RPG	Стратегічна рольова гра		1. https://uk.wikipedia.org/wiki/Стратегічна_відеогра	Відеоігрові піджанри та позначки
273	Survival	Вививання		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Головним завданням гравця є вижити або виліти зазвичай в небезпечному середовищі або за скрутних умов.	Відеоігрові піджанри та позначки
274	Survival Horror	Жах через вививання		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «жахи» та «вививання».	Відеоігрові піджанри та позначки
275	Swipe	Проведення/Провести		Проведення в одну зі сторін на сенсорній панелі	Термінологія відеоігрового обладнання
276	System Specs	Системні характеристики		Опис системних характеристик пристрою	Термінологія відеоігрового обладнання
277	Tabletop	Настільна гра		Жанр ігор, що передбачає взаємодію з ігровими елементами (фішками, картками, кубиками тощо) на плоскій поверхні (зазвичай на столі). https://uk.wikipedia.org/wiki/Настільна_гра	Ігрові жанри
278	Tactical	Тактична (гра)		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ознака, що вказує на необхідність застосування тактичного мислення.	Відеоігрові піджанри та позначки
279	Tactical RPG	Тактична рольова гра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «рольова гра» та «тактична гра».	Відеоігрові піджанри та позначки
280	Tap	Коротке натискання/Швидко натиснути		Коротке натискання на елемент керування	Термінологія відеоігрового обладнання
281	Team-Based	Командна гра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ігри зосереджені на тісній взаємодії гравців в команді.	Відеоігрові піджанри та позначки
282	Text-Based	Текстова (гра)		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Основним елементом ігор з цією позначкою є ігровий процес, що переважно заснований на текстові.	Відеоігрові піджанри та позначки
283	Third Person	Від третьої особи		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Позначка вказує на перспективу камери у відеоігрі позадку персонажа гравця.	Відеоігрові піджанри та позначки
284	Third-Person Shooter	Стрілянка від третьої особи		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ігри жанру «стрілянка» з перспективою від третьої особи (див. Third Person).	Відеоігрові піджанри та позначки
285	Thumbstick	Стик		Див. визначення «стик».	Термінологія відеоігрового обладнання
286	Time Management	Управління часом		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Іграм з цією позначкою властиві елементи управління, де головним ресурсом є час.	Відеоігрові піджанри та позначки
287	Top-Down	Вид згори		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Цим іграм притаманна перспектива камери з гори.	Відеоігрові піджанри та позначки
288	Top-Down Shooter	Стрілянка з видом згори		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «стрілянка» та «вид згори».	Відеоігрові піджанри та позначки
289	Touch	Дотик/Доторнутися		Миттєвий легкий дотик до сенсорної панелі	Термінологія відеоігрового обладнання
290	Touchpad	Сенсорна панель		Пристрій введення, який використовує тактильну поверхню.	Термінологія відеоігрового обладнання
291	Touchscreen	Сенсорний екран		Екран, що використовує тактильну взаємодію користувача для передачі сигналів введення.	Термінологія відеоігрового обладнання
292	Tower Defense	Захист вежами		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Іграм з цією позначкою притаманний ігровий процес, що заснований на захисті ключового об'єкта умовними «вежами», які розставляють на шляху хвиль ворогів.	Відеоігрові піджанри та позначки
293	Trading Card Game	Колекційна карткова гра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ігри жанру «симулятор» характерною ознакою яких є відтворення взаємодії залізничних потягів та деяких елементів залізниць.	Відеоігрові піджанри та позначки
294	Train simulator	Симулятор потягів		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ігри жанру «симулятор» характерною ознакою яких є відтворення взаємодії залізничних потягів та деяких елементів залізниць.	Відеоігрові піджанри та позначки
295	Triangle Button	Кнопка «Трикутник»		Кнопка з позначкою «Трикутник»	Термінологія відеоігрового обладнання
296	Trigger	Тригер		Спускова кнопка з певною довжиною ходу.	Термінологія відеоігрового обладнання
297	Turn-Based	Покрокова гра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ознака, що вказує на покроковий ігровий процес.	Відеоігрові піджанри та позначки
298	Turn-Based Combat	Покроковий бій		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «бій» та «покрокова гра».	Відеоігрові піджанри та позначки
299	Turn-Based Strategy	Покрокова стратегія		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «стратегія» та «покрокова гра».	Відеоігрові піджанри та позначки
300	Turn-Based Tactics	Покрокова тактична гра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Вказує на певне поєднання елементів таких жанрів як «тактика» та «покрокова гра».	Відеоігрові піджанри та позначки
301	Twin Stick Shooter	стрілянка двома стиками		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Ознака вказує, на застосування одночасно двох стиків у жанрі «стрілянка».	Відеоігрові піджанри та позначки
302	Up	Угору		Напрямок для клавіш	Термінологія відеоігрового обладнання
303	Vehicle combat game	Бій на засобах пересування		Позначка, що вказує на одну з ознак гри.	Відеоігрові піджанри та позначки
304	Vehicle shooter	Стрілянка на засобах пересування		Позначка, що вказує на одну з ознак гри.	Відеоігрові піджанри та позначки
305	View Button	Кнопка «Перегляд»		Системна кнопка керування	Термінологія відеоігрового обладнання
306	Visual Novel	Візуальний роман		Жанр відеоігор, в якому гравець через набір статичних зображень і текстів пізнає історію. Подібним іграм не властиві складні ігрові механіки, а історія зазвичай будується на основі прийнятих гравцем рішень (наперед визначених рою). 1. https://uk.wikipedia.org/wiki/Візуальна_новела	Ігрові жанри
307	Vsync	Вертикальна синхронізація		Синхронізація частоти кадрів у комп'ютерній грі з частотою вертикальної розгортки дисплея.	Відеоігровий технічний текст
308	Walking simulator	Симулятор ходіння		1. https://www.chaynikam.info/ukr/sinhronizacia_kadrov.html	Відеоігрові піджанри та позначки
309	Wargame	воєнна гра, військова гра		Позначка, що вказує на одну з ознак гри. Різновид стратегічних ігор, зокрема, настільних і відеоігор, які відтворюють військові дії. Військові гри, як правило, поділяються на історичні, вигадані, фентезійні, та науково-фантастичні.	Відеоігрові піджанри та позначки
310	Widescreen	Широкоекранний		Один із різновидів показу самої програми (гри) на екрані. Гра розгортається не на весь екран, а на визначену користувачем величину. Зазвичай вікно має виразний обідок, а вгорі є непрозора смуга з назвою гри.	Відеоігровий технічний текст
311	Window mode	У вікні		Один із різновидів показу самої програми (гри) на екрані. Зазвичай є підналаштуваним режиму «У вікні» (window mode), з яким обідок навколо вікна гри лишається видимим.	Відеоігровий технічний текст
312	Window mode	Режим показу		Уточнювальний параметр різновиду віконного режиму	Відеоігровий технічний текст
313	Window with border	Вікно з рамкою		Один із різновидів показу самої програми (гри) на екрані. Зазвичай є підналаштуваним режиму «У вікні» (window mode), з яким обідок навколо вікна гри лишається видимим.	Відеоігровий технічний текст
314	Wireless controller	Безпроводний контролер		Див. визначення «контролер». Не потребує дротового з'єднання.	Термінологія відеоігрового обладнання
315	X Button	Кнопка X		Кнопка на контролері з позначкою у вигляді латинської X	Термінологія відеоігрового обладнання
316	Y Button	Кнопка Y		Кнопка на контролері з позначкою у вигляді латинської Y	Термінологія відеоігрового обладнання
317	Yaw	Рискання		Кутівий рух рискання контролера щодо його осьового центру. Один з трьох кутів (крен, тангаж і рискання).	Термінологія відеоігрового обладнання
318	Yaw	Рискання		Кутівий рух — рискання контролера щодо його осьового центру. Один з трьох кутів (крен, тангаж і рискання).	Термінологія відеоігрового обладнання

