Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav českého jazyka a teorie komunikace

Diplomová práce

Eva Hanzelková

Slovní zásoba videoher

Vocabulary of videogames

Praha 2020 Vedoucí práce: doc. PhDr. Ivana Bozděchová, CSc.

Poděkování

Ráda bych poděkovala své vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Ivaně Bozděchové, CSc. za cenné připomínky a rady a za nezměrnou trpělivost. Dále též mé sestře Věře a ostatním členům mé rodiny za pevné nervy.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Sosnové dne 29. 12. 2020

Abstrakt:

Tato diplomová práce se zabývá jazykem hráčů videoher, zejména her počítačových. Vzorek jazyka je vybrán ze zdrojů psaných i mluvených – časopisy, webové recenze a Let‘s Playe – a je omezen na žánry akční, strategické a RPG s přesahem do akčních adventur. Zkoumaná jsou především slova pro jazyk hráčů videoher klíčová. Cílem práce bylo popsat jazyk videoherních hráčů z různých jazykových hledisek a stručně popsat slang hráčů. První část práce se věnuje představení zkoumaného materiálu, videoher obecně a jejich historie a také subkultury hráčů videoher. Druhá část analyzuje vzorek z hlediska lexikální sémantiky a slovotvorné utvářenosti, popisuje míru adaptace přejímek, dále též ustálenost výrazů, neologii a příslušnost výrazů ke slangu, terminologii, běžné slovní zásobě. V práci se vyskytovaly neologismy z angličtiny, ale též české neologismy. Cizojazyčné přejímky se pak nejednou vyskytovaly v jazyce hráčů videoher spolu se svými českými ekvivalenty. Dále se práce pokouší stručně popsat slang hráčů videoher. V tom se obecně vyskytuje velké množství anglicismů a výrazů z informatiky (ve velké míře termínů), přičemž přejaté výrazy jsou adaptované v různé míře. Mnoho pojmů ve slangu hráčů též lze považovat za profesionalismy vzhledem existenci profesionálních hráčů a recenzentů.

Klíčová slova:

videohra, slang, termín, anglicismus, jazyková adaptace, onomaziologická a slovotvorná struktura, sémantika, neologie

Abstract:

This thesis deals with the language of players of video games, especially computer games. The language sample was taken from written as well as spoken sources – magazines, web reviews and Let's Plays – and is limited to action, strategic and RPG games with some overlap with action-adventures. Researched words are mainly keywords of video game players' vocabulary. The goal of this thesis was to describe the language of video game players from several language viewpoints and briefly describe the slang of the players. The first part deals with introducing the researched material, video games as a whole and their history and also the subculture of video game players. The second part analyses the sample in terms of lexical semantics and word formation, describes the extent of adaptation of loanwords, also stabilization of words, neology and the words' affiliation to slang, terminology and common vocabulary. Then the thesis attempts to briefly describe the slang of video game players. Generally, the slang includes a large number of anglicisms and expressions from informatics (in a large part technical terms), while loanwords are adapted to a varying degree. Many expressions in the slang of video game players can also be considered professionalisms given the existence of professional players and reviewers.

Keywords:

videogame, slang, term, anglicism, language adaptation, onomasiological and word-formation structure, semantics, neology

Obsah

1. Úvod....7
2. Materiál a metody práce....9
2.1 Materiál....9
2.2 Metody....11
3. Odborná a lingvistická literatura....15
4. Videohry – historie, charakterizace....16
4.1 Historie....18
4.2 Současná subkultura....21
4.3 Žánrové dělení....25
4.3.1 Akční hry....27
4.3.2 Dobrodružné hry....28
4.3.3 Masivně multiplayerové hry....28
4.3.4 RPG....29
4.3.5 Simulace....29
4.3.6 Sportovní hry....29
4.3.7 Závodní hry....30
4.3.8 Strategické hry....30
4.3.9 Plošinovky....30
4.3.10 Bojové hry....31
4.3.11 Akční adventury....31
4.3.12 Akční RPG....31
5. Slovní zásoba hráčů videoher....33
5.1 Tematické skupiny klíčových slov....33
5.1.1 Tematické skupiny s převahou apelativ....34
5.1.1.1 Výzbroj....34
5.1.1.2 Předmět nebojový....34
5.1.1.3 Činnost bojová....35
5.1.1.4 Činnost nebojová....35
5.1.1.5 Nehmotné složky hry....35
5.1.1.6 Herní součást....36
5.1.1.7 Videoherní žánr....37

5.1.1.8 Informatika....38
5.1.1.9 Postava....39
5.1.1.10 Apelativa z tematických skupin s převažujícími proprii....40
5.1.2 Tematické skupiny s převahou proprií....41
5.1.2.1. Popis hry....42
5.1.2.2. Vývojářská společnost....42
5.1.2.3. Člověk (reálný)....42
5.1.2.4. Herní konzole/platforma....42
5.1.2.5. Herní obchod....43
5.1.2.6. Jednotlivec (fiktivní)....43
5.1.2.7. Organizovaná skupina....43
5.1.2.8. Místo....43
5.1.2.9. Událost....43
5.1.2.10. Úkol....44
5.1.2.11 Propria z tematických skupin s převažujícími apelativy....44
5.1.3 Statistika výrazů uvnitř tematických skupin....44
5.2 Slovotvorná utvářenost....47
5.3 Přejímky....51
5.4 Ustálenost a neologie ve slovní zásobě hráčů videoher....57
5.4.1 Výrazy z češtiny....59
5.4.2 Výrazy přejaté z cizího jazyka....60
5.5 Terminologizace, determinologizace a slang....61
5.5.1 Terminologizace a determinologizace....62
5.5.2 Slangismy a profesionalismy....66
5.5.2.1 Profesionalismy....66
5.5.2.2 Slangismy....68
6 Závěr....71
7. Seznam literatury....73
8. Příloha....80

1. Úvod

Videohry, tedy hry počítačové a konzolové, se v dnešní době již řadí mezi běžné volnočasové aktivity, a to mezi dětmi i dospělými. Ovšem i přes značný nárůst popularity videoher od doby jejich vzniku nebyl za všechna desetiletí jejich existence příliš podrobně zkoumán jazyk jejich hráčů a pouze hrstka prací se mluvou této široké skupiny lidí zabývá.

Nejenom kvůli stále poměrně nízkému počtu prací zabývajících se touto tematikou, ale i kvůli relativně rychlému vývoji jazyka této oblasti, je toto téma velice vhodné k dalšímu rozboru, zvláště pak lidmi, kteří mají v oblasti videoher i vlastní zkušenosti a nenahlížejí tak tedy pouze tzv. zvenčí. Nepovažuji se osobně za přespříliš náruživého hráče, ale přesto za někoho, kdo videohry v jisté míře hraje a kdo se pohybuje v komunitě dalších hráčů, což byl důvod, proč jsem se rozhodla právě pro toto téma mé práce.

Vzhledem k mé osobní zkušenosti zahrnující téměř výhradně hry počítačové, je i tato práce zaměřena pouze na tuto odnož a nezabývá se hrami konzolovými (více o tomto rozlišení v kapitole 4). V dnešní době je většina „větších“ her počítačových dostupná i na konzolích, a proto se toto rozdělení nemusí na první pohled zdát podstatné. Mnohé hry konzolové ovšem naopak nejsou dostupné ve verzích pro počítače a často mohou mít svá specifika, včetně slovníku jejich hráčů. Důvodem k tomu mohou být odlišná vstupní zařízení[1] nebo možnosti nastavení grafického vytížení přístroje. Konzole zpravidla toto nevyžadují, zatímco počítače mají různě výkonný hardware a některé počítače jsou tedy schopny hru spustit pouze s menšími grafickými detaily než počítač výkonnější, případně je spouští s delší načítací dobou či celkově zpomaleným přehráváním obrazu či zvuku, pomalejší odezvy na pokyny kráče apod. Hráči počítačových tedy mohou mít větší hardwarový slovník.

Některé odborné práce, které se tematikou jazyka hráčů videoher zabývají, jsou krátce představené v kapitole 3. Jsou mezi nimi i bakalářské diplomové práce, v porovnání s nimi (kde se u jedné jednalo především o dialogy mezi hráči, druhá se pak zabývala pouze tištěnými periodiky a také diskurzem těchto textů) se budu zabývat především monologickými projevy, ať už psanými (připravenými, s velmi malým procentem potenciálně nepřipravených) či mluvenými (nepřipravenými). V malé míře se i v mých vzorcích vyskytuje dialog (v jedné

1 Mezi vstupní zařízení počítáme všechen hardware k zadávání příkazů přístroji – u konzolí se jedná o gamepady, joysticky atp., u počítačů pak především o myš a klávesnici. K počítači je rovněž možno připojit některá konzolová vstupní zařízení ke hraní her, ale není to primární způsob hraní počítačových her (ač v poslední době již poměrně rozšířený), a proto se jím zde nebudu zabývat.

hře spolupracují dva hráči, v internetových komentářích pak na sebe komentující mohou reagovat), ale velice nevýrazně.

Dalším důvodem k výběru tohoto tématu pro mě byl i fakt, že jakožto sama hráč počítačových her (ač ne konzolových) si všímám slovníku jak hráčů ostatních, tak i svého. V mnoha případech považuji za samozřejmost výrazy, které mohou „nehráči“ považovat za kuriózní, nesrozumitelné či nevhodné, zvlášť co se týče výrazů přejatých z angličtiny, kterých je v této mluvě mnoho. S tímto přístupem se setkávám jak při hovoru s nimi, tak např. i z odborných článků od autorů-nehráčů, a ráda bych tyto výrazy přiblížila a vysvětlila i těm, kteří tohoto koníčka nesdílejí. Především i proto, že, jak jsem již zmínila výše, prací na podobné téma stále mnoho neexistuje. Přitom v dnešní době je mluva hráčů videoher přístupná více než kdy předtím, a to díky tomu, že velká část konverzace o nich probíhá v těchto dnech na internetu, kde často zůstává zaznamenána v psané i mluvené podobě, např. na sociálních sítích, diskusních fórech apod. Samotné hraní her je možné sledovat ve videozáznamu i v přímém přenosu na některých webech (*YouTube*, *Twitch*, *Facebook Gaming* apod.), kde můžeme sledovat jak se samotný hráč během hraní vyjadřuje. Celkově se pak hraní videoher přesunulo již do mainstreamu a setkat se s některými výrazy tedy může i člověk, který sám žádné videohry nehraje. A může se i stát, že jim porozumí, a to o to pravděpodobněji, pokud mluví anglicky. Přesto nemusí být slovník hráčů vždy zcela srozumitelný, zvláště v celé své šíři.

Obsáhnout celý slovník by bylo v rozsahu této práce neuskutečnitelné, výzkum je tedy omezen pouze na některé typy zdrojů (psaných i mluvených) a na některé herní žánry, o tom dále v následující kapitole. Zaměření tedy bude především na samostatné lexikální jednotky (ač uvedené do kontextu, pokud je toto potřeba pro přesnější vysvětlení významu), případně na slovní spojení, které se ve vybraném okruhu textů vyskytují, a jejich lexikální analýzu. Mým cílem je zde především představení specifik slovníku videoherních hráčů a osvětlit významy těchto výrazů, ač v jistém žánrovém i zdrojovém omezení, jak již bylo zmíněno výše. Pokusím se charakterizovat jazyk hráčů videoher z hlediska typických slovotvorných, stylově funkčních a lexikálních rysů a pokusíme se určit, jaká jsou lexikální a gramatická specifika jazyka hráčů videoher. Vzhledem k očekávané velké míře anglicismů bude pro mě relevantní též míra adaptace těchto výrazů do češtiny.

2. Materiál a metody práce

2.1 Materiál

Pro výzkum jsem vybírala texty jak psané, tak mluvené, tvořené jak hráči-fanoušky, tak recenzenty. Samozřejmě, v této zájmové oblasti, ta jako i u mnoha jiných zálib, se recenzenti dají většinou považovat zároveň za fanoušky. Všechny texty byly vydané či zveřejněné v období září – listopad 2016.

Z tištěných zdrojů jsem se zaměřila na dva největší tištěné časopisy na českém trhu zabývající se videohrami, a to měsíčníky *LEVEL* a *Score*. Z každého čísla v daném období jsem vybrala rozsah přibližně tří stran, obvykle zahrnující recenze na 1 až 2 hry.

Z elektronických zdrojů jsem u psaných textů přistoupila k webovým recenzím z českých herních webů *Games.cz* a *Bonusweb*, z každého z nich vždy jednu recenzi za každý relevantní měsíc. K tomu jsem též přidala deset prvních komentářů k dané recenzi od uživatelů webu (či méně, nedosahoval-li jejich počet ani deseti).

Třetím zdrojem byly texty mluvené, a to ze serveru *YouTube*, který umožňuje uživatelům sdílet na něm vlastní videa různého druhu. Zde mnozí hráči zveřejňují videonahrávky svého vlastního hraní, během něhož svůj postup, děj a cokoli jiného, co je zaujme, komentují s pomocí mikrofonu. Takové komentáře jsou zcela nepřipravené a jsou tím tedy jedním z nejlepších zdrojů autentické hráčské mluvy. Tato videa jsou navíc ve většině případů – a tak je pravděpodobně to též u zde vybraných videí – natáčena, když hráč tuto hru hraje poprvé, netuší tedy obvykle, co ho přesně čeká. Paradoxu pozorovatele[2] se zde lze z velké míry vyhnout díky tomu, že hráč komentuje svůj postup s ohledem na diváky a ví tedy, že pozorovatel existuje, dokonce ho očekává. Tyto diváky hráč považuje za sobě rovné a se stejnými zájmy jako on, není zde tedy nikdo „zvnějšku“, ač se ve výsledku může na video podívat kdokoli. Hráč se nevyhýbá vysoce emocionálním reakcím a u mnohých hráčů nechybí ani občasné vulgarismy.

Videím tohoto typu se říká *Let's Play* (doslovný český překlad tohoto anglického názvu je „Pojďme (si) hrát“, na který můžeme občas narazit i v počeštělém zápisu *lecplej*), přičemž tento název se v češtině dá již i skloňovat (např. dativ *Let's Playi*). Hráč, který tato videa tvoří,

2 U paradoxu pozorovatele „[j]de o to, že pokud si je mluvčí vědom toho, že je pozorován či zkoumán, používá jazyk jinak, než jak by ho užíval v běžném životě“ (Chromý, 2014).

se pak nazývá *Let's Player*, případně i *letsplayer*. Od *Let's Play* videí se zpravidla liší videa sloužící jako návod, kterým se běžně v angličtině říká *walkthrough* (tento výraz je utvořen ze slovního spojení *walk through*, který bychom přeložili jako sloveso projít či provést [někoho]) a které mohou mít komentář již do jisté míry připravený – ač zpravidla ne slovo od slova jako scénář – aby sloužil svému pomocnému účelu, a hráč tedy hru nehraje poprvé. Někdy *walkthrough* nemá komentář žádný. *Let's Play* má komentář v zásadě vždy, aby probíhala větší interakce (ač se o skutečnou interakci nejedná) mezi hráčem a divákem – tento typ hraní je pro zábavu a nemusí poskytovat nejlepší (či vůbec nějaký) způsob, jak hru úspěšně hrát a nemusí mít snahu ji nějak „reprezentativně" představit.

Z českých *letsplayerů* jsou v této práci analyzováni dva, od nichž jsem za každý relevantní měsíc vybrala jedno video s přibližnou délkou 30 minut, případně pouze část delšího videa, nebylo-li takto krátké video pro dané období k dispozici. U *letsplayerů* na rozdíl od autorů recenzí v časopisech či na webech neznáme zpravidla ani jejich vlastní jméno, natož pak jiné osobní údaje jako věk či vzdělání. Hlavním kritériem zde byla jejich přináležitost k rodilým mluvčím českého jazyka. Ta samozřejmě také není prokazatelná, ale jejich čeština byla na takové úrovni, že by ani jako druhý či cizí jazyk nebyla pro tento výzkum ničím nedostatečná, pokud by se snad ukázalo, že není jejich rodným jazykem.

Přezdívky těchto *letsplayerů* byly *MATRIXXXL* a *Agraelus*. K druhému z jmenovaných se v jednom z videí přidává v hraní též třetí *letsplayer*, *GROWEY*. Monolog se tak v tomto případě mění v dialog, přesto se vyjadřování prakticky nemění, neboť i *v singleplayerové* hře (tzn. hře jednoho hráče) se u *Let's Playů* mluví k blízce pociťovanému adresátovi, někdy i s očekáváním, že se na vznesené dotazy či připomínky dostane hráči případné odpovědi v diváckých komentářích k videu.

Kromě vybraného časového období a jisté délky zvolených úseků jsem vybírala též dle žánru her, jelikož s rozličnými žánry může souviset značně rozdílný slovník, např. hráči her závodních budou pro diskutování o nich s velkou pravděpodobností používat nejeden odborný motoristický výraz, ať už doslovně použité v hrách samotných či ne. Přehledu a představení videoherních žánrů se věnuji v kapitole 4.3., zde tedy pouze zmíním žánry pro tuto práci relevantní, a to hry akční, strategie a tzv. role-playing games (RPG). Tak jako např. u filmů se ale i zde někdy setkáváme se hrami vícežánrovými, proto i ve mnou vybraných vzorcích takové hry hojně objevují.

Co se týče jazyka, hry zde vybrané mají *letsplayeři* ve verzi anglické, případně české, jelikož čeští mluvčí mohou samozřejmě preferovat českou verzi hry, je-li taková verze dostupná, což bývá u větších her běžné alespoň co se uživatelského rozhraní a titulků týče, pokud ne i dabingu. I v případě hraní české (či do češtiny přeložené) hry ovšem můžeme narazit na výrazy původem z angličtiny. V této práci se ale nezaměřuji pouze na anglicismy, ač je jich v jazyce hráčů velké množství.

Celkem pak je složení her ve zkoumaných vzorcích toto:[3]

- 6 akčních her: *Mafia 2*, *Okhlos*, *Syndrome*, *Seasons After Fall*, *Headlander*, *Umbrella Corps*,
- 2 strategie: *Cossacks 3*, *Master of Orion*,
- 2 RPG: *Tyranny*, *Dex*, *World of Warcraft: Legion*,
- 2 akční RPG: *Deus Ex: Mankind Divided*, *Gothic*,
- 6 akčních adventur: *Shadow Warrior 2*, *Dishonored 2*, *Mirror's Edge Catalyst*, *Watch Dogs 2*, *Song of the Deep*, *No Man's Sky*,
- 1 akční strategie: *Worms W.M.D*

Některé žánry lze ještě blíže specifikovat, např. podle postavení kamery vůči hratelné postavě a jiných herních mechanismů, nebo podle prostředí, ve kterém se hra odehrává, to jsem ovšem již při výběhu her nezohledňovala. Jako příklad můžeme uvést fantasy, post-apocalyptic, atd., tedy to, co lze též určovat jako žánr v případě knih, filmů apod. a tedy i zde. Jako jakýsi jiný pohled na žánry se ale u her častěji setkáváme s rozdělením právě podle stylu hraní, tedy interaktivní složkou hry. Podrobnější rozlišení včetně tohoto rovněž zmiňuji ve výše zmíněné kapitole o videoherních žánrech.

2.2 Metody

Z vybraných materiálů jsem poté vybírala výrazy klíčové či pro tuto oblast specifické. Klíčovými slovy jsou podle Filipce ta, která „označují pojmy charakterizující jistý

3 Žánrové rozlišení nemusí být vždy zcela jednoznačné. Dvě ze zde zmiňovaných her, jsou ve vzorcích uvedeny dvakrát. Zatímco *Worms W.M.D.* se v žánrovém určení v obou zdrojích shoduje, hra *Shadow Warrior 2*, již ne – ve webové recenzi je uvedena jako akční a RPG, zatímco online distribuční platforma (*letsplayer* ji žánrově neurčoval) ji označuje za akční a dobrodružnou (adventuru). V tomto případě se držím druhé verze, kde by měly být informace přímo od vlastníků autorských práv. Jinak jsem se držela primárně informací uvedených v samotném textu, byly-li takové informace poskytnuty, a jen při jejich neposkytnutí jsem se obrátila na jiné zdroje, např. platformu *Steam*.

společenský útvar“ (Filipec, 1992). Vymezit výrazy specifické nebylo vždy jednoznačné – videohry jsou úzce spjaté s informačními technologiemi a některé výrazy mohou tedy být považovány za specifické pro obě oblasti, např. názvy hardwaru a jeho součástí. Pro příklad uvedu *mezerník*, český název podlouhlé klávesy v dolní části počítačové klávesnice. Tento výraz do informačních technologií nesporně patří, ale je běžně k nalezení právě i v aktivní slovní zásobě hráčů videoher, kteří hrají na počítači (tzn. ne na herní konzoli) pomocí klávesnice. Mezerník u moderních akčních her velice často nese funkci výskoku ovládané postavy.

Videohry také z větší či menší míry imitují reálný svět, s čímž souvisí i slovník jejich virtuálních světů. Spustíme-li hru, jejíž děj se odehrává v naší historii, např. ve středověku či středověkem inspirovaném světě, velice brzy se setkáme s názvy mnoha zbraní, částí oděvu a reálií z onoho časového období. Jednalo-li se pouze o jména obecná (dýka, štít, tábor), zpravidla jsem se jejich zahrnutí do seznamu zkoumaných slov vyhýbala, vlastní jména (např. názvy mečů) jsem naopak zaznamenávala všechna. Ne vždy bylo ovšem zřetelné, zda je dané jméno apelativum či proprium. Velká počáteční písmena v případě textů psaných nebyla pro určení dostačující, jelikož i tento zápis v některých případech kolísal. V zásadě jsem v těchto případech zaznamenávala pouze výrazy, které není možné nalézt ve spisovné češtině, jelikož pak již nevyjadřovaly specifickou slovní zásobu videoher, ale pouze danou lexikální oblast spisovné češtiny. Tedy např. *brokovnice* nebyla do seznamu zahrnuta, ovšem slovní spojení *devastátor brokovnice* či kolokviální *dvouhlavňovka* již ano. Stejně tak byl do seznamu zapsán i anglický výraz, pokud byl použit namísto existujícího výrazu českého (tedy *brnění* v seznamu není, jeho anglická obdoba *armor*, použitá v jinak českém textu, ovšem již ano), jelikož hojný výskyt anglicismů je jedním z výrazných znaků mluvy hráčů. I mezi anglicismy jsem ovšem vybírala, např. pokud byl anglický výraz pouhou reakcí na situaci, nepovažovala jsem ho za relevantní. Mezi reakce se řadily mimo jiné i vulgarismy. Ty se u *letsplayerů* okazionálně objevily, a to nejen české, ale i anglické.

V průběhu zaznamenávání slov jsem vytvářela zároveň též „černou listinu“, do níž jsem zapisovala výrazy nějakým způsobem na pomezí, které jsem se rozhodla z různých důvodů do finálního seznamu nezahrnout. Jednalo se často o výrazy typické, avšak ne specifické pro videohry, např. *trailer*, *bonus*, *interakce* či *tutoriál*, *režim*, *soundtrack*. S těmito výrazy je možné v souvislosti s hrou setkat, ale nepřišly v daném významu do českého jazyka kvůli videohrám, případně jsou natolik obecné, že je možné se s nimi často setkat i ve zcela jiných

kontextech. Zde by mohly být leckteré výrazy sporné, jednala jsem dle vlastního uvážení, založeném právě na přílišné obecnosti. V relevantních kapitolách pak mohou být další tyto výrazy ještě specifikovány. Podstatou zde bylo především nezahltit výzkumný vzorek velkým množstvím výrazů, které se vyskytují i v jiných komunikačních situacích a jsou srozumitelné průměrnému dospělému česky mluvícímu člověku a které tedy specifickému jazyku hráčů videoher nic nepřidávají.

V jiných případech též o zahrnutí či nezahrnutí výrazu rozhodoval jeho specifický lexikální význam pro oblast videoher. Zde nám může být příkladem slovo *zkušenost*. Pokud byl tento výraz zmíněn v kontextu lidského hráče, nebyl do seznamu zahrnut. V recenzi na hru *Okhlos* nalezneme: „Zdvojené ovládání chce cvik, protože výše popsaná taktika je už výsledkem pokročilých zkušeností.“ (Švára, 2017). Pokud se ale výraz objevil ve významu tzv. *zkušenostních bodů* udílených hratelné postavě za činnosti a postup ve hře (toto je běžný prvek mnoha her), byl již do seznamu zapsán.

U vytvořeného seznamu slov, případně slovních spojení, jsem poté určila předem vybrané údaje: Z gramatických kategorií byl u výrazů určen slovní druh, u substantiv navíc i jmenný rod (byl-li jasný z kontextu). U substantiv jsem rozlišila též apelativa a propria. Dále jsem pak u všech výrazů určila jejich tematickou oblast, funkčně-stylovou platnost, způsob tvoření a ustálenost (u té jsem byla nucena pracovat i vlastním subjektivním hodnocením, i přes námi stanovenou definici). Kromě toho je uveden též jejich lexikální význam, netýká-li se obecně známých výrazů, a též výslovnost, pochází-li výraz z *Let's Playe*. Tato práce není foneticky zaměřená a neklade si za cíl hodnotit výslovnost hráčů příliš do hloubky, i zápis výslovnosti je proto pořízen pouze s využitím znaků české abecedy, i když hráči v některých případech vyslovují (či se vyslovovat více či méně úspěšně pokouší) i hlásky specificky anglické. Dále je pak uveden celkový počet výskytů daného výrazu a zda se objevoval pouze v mluvených zdrojích, pouze v psaných zdrojích, či v obojím. Nechybí ani označení neologismů, zde se však jedná z části o rozlišení subjektivní, vzhledem k tomu, že právě slovní zásoba hráčů videoher se mění a šíří tak rychle, že je těžké určit, co je stále ještě neologismem a co již slovem zažitým. Co je považováno za neologismus se také může lišit i u různých hráčských skupin, které spolu nemusí tolik přicházet do kontaktu, protože se např. zajímají o jiný videoherní žánr či pouze o konkrétní sérii. U každé se můžeme setkat s různým rozložením slovní zásoby, důležité tedy bylo zažití alespoň nějakou skupinou, což nemusí být zcela

zjevné. Postupovala jsem tedy podle toho, zda jsem se s těmito výrazy již setkala mezi hráči, tedy například na hráčských fórech, v sociálních médiích apod.

3. Odborná a lingvistická literatura

Odborná literatura zaměřená výhradně na téma počítačových her v češtině existuje jen v menším množství, určité množství lze nalézt cizojazyčně v zahraničí. Z českých titulů se můžeme setkat samozřejmě s obrovským množstvím odborné literatury o informačních technologiích, což by ovšem bylo pro potřeby naší práce příliš složité a v zásadě nepotřebné téma. Většina slovní zásoby z videoher týkající se i informatiky je obecně známá, případně některé výrazy stručně dovysvětlím.

Z odborné literatury tedy mohu uvést článek Jany Hoffmannové *Pařani a gamesy* (Hoffmannová, 1998) a Hany Šindlerové *Anglicismy v počítačovém slangu* (Šindlerová 2005). První z nich sféru videoherních hráčů a jejich mluvu představuje spíše jako kuriozitu, na kterou autorka nahlíží zvenčí a ani od čtenářů neočekává příslušnost k této zájmové skupině. Zatímco druhý z nich se zabývá problematikou přiřazování gramatických rodů přejímkám z angličtiny. Dále mohu zmínit bakalářskou práci Elišky Schönbauerové (Schönbauerová, 2014), která k mluvě hráčů přistupuje již z pohledu zkušeného hráče, či bakalářskou práci Jany Kapounové (Kapounová, 2017), která se pak kromě slovníku zabývá též diskurzem hráčů.

Odborné literatura o videohrách v češtině není velké množství, lze nalézt menší množství literatury populárně naučné. Zahraniční populárně naučná literatura je v České republice obtížně dostupná, nicméně k odborné zahraniční literatuře se lze lépe v podobě online článků. Česká publikace *Game Industry* (Jirkovský a kol., 2011) je mi zde užitečná zejména co se historie videoher týče, i když spíše stručně. Dále pak využívám anglickou zahraniční publikaci o historii videoher, *Games vs. Hardware. The History of PC video games: The 80's* (Purcaru, 2014). Z části využívám též snad méně věrohodné, ale rozhodně nezanedbatelné internetové zdroje. Ne snad pro videoherní historii, ale např. pro vysvětlování lexikálních významů některých videoherních pojmů, jakožto i pro žánrové rozřazení her. U tohoto rozřazení v podstatě neexistuje jednotný konsensus, zvláště co se týče žánrů a podžánrů, i když běžnější žánry bývají uváděny v mnoha různých internetových zdrojích víceméně konzistentně. Z české odborné lingvistické literatury obecně, tedy netýkající se videoher, již máme výběr pochopitelně značně větší – rozličné slovníky a mluvnice mi byly při této práci též nepostradatelné.

4. Videohry – historie, charakterizace

Videohry můžeme definovat jakožto „software, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti“ (Dostál, 2011). Ač se tato definice ve svém zdroji vztahuje pouze ke hrám počítačovým, můžeme ji bez problémů vztáhnout na videohry jakožto celek, tedy i na konzolové hry (případně hry mobilní, automatové apod.), jelikož se mezi nimi rozdíl nachází primárně v typu přístroje, na kterém daný software běží a se kterým hráč interaguje.

V definici zmíněný rozvoj osobnosti, pod kterým si můžeme představit i poučení, je pak vědomým cílem pouze u her výukových, mnohé další ale také poskytují nové informace či zajímavosti, dal-li si tvůrce tu práci je zahrnout – například u her odehrávajících se v historii našeho světa. V dnešní době můžeme najít i vědecké články potvrzující jejich příznivý dopad na psychické a/nebo fyzické zdraví jedince či i jen zlepšení reakčních časů a pohotovosti při rozhodování (Kovess-Masfety a kol., 2016, Kutner a Olson, 2008). Dále existují též studie (jakožto i laické obavy, se kterými se nejednou setkáváme také v médiích), že jisté hry způsobují v dětech, případně i dospělých, zvýšenou agresivitu či nabádají k činnostem ve hře zobrazeným, především pak vraždy a jiné druhy násilí (Kutner a Olson, 2008). Případně že způsobují, že se hráči stírá rozdíl mezi hrou a realitou, a proto agresivní chování projevované ve hře poté přenese i do reálného světa. Cílem této práce ovšem není rozhodnout, zda je na těchto obavách něco pravdy.

V dnešní době existují též videoherní soutěže (eSport), kterých se účastní profesionální hráči samostatně či v týmech. Klasifikace eSportu jakožto „skutečného“ sportu je zatím sporná (ESports: Sport or Business?, 2017) a v nejbližší době pravděpodobně vyjasněna nebude, faktem ale zůstává, že existují hráči, pro které je hraní profesí (což pro nás bude důležité v kapitole 5.5, zabývající se terminologizací).

Podobné je to též s klasifikací videoher jakožto druhu umění, ohledně čehož se rovněž vyskytují mnohé rozporuplné názory. Můžeme se v některých případech setkat s individuální hrou, kterou recenzenti nazvou uměleckým dílem, ať už pro její vizuální zpracování, výpravné zpracování či z jiných důvodů. Musíme ale počítat s tím, že videohry jakožto celek takto označovány nebudou ještě velmi dlouho, přesněji o tom nebude existovat společný konsenzus. Pravděpodobně ovšem časem může proběhnout podobná proměna jako v minulosti proběhla u jiných médií, např. filmu, u kterého se dříve také nemluvilo o umění,

či jako u fotografie. V podvědomí mnoha lidí jsou navíc videohry zábavou pouze pro děti (což nebyl problém například filmu či fotografie), což může dále ztěžovat náhled na ně jakožto na díla, které mají určitou uměleckou úroveň (Kolář, 2012). Uznání her jakožto druhu umění by mohlo ke hrám přivést osoby, které je zatím považují za zábavu podřadnou, a tedy opět rozšířit počet mluvčích. Hodnocení her z uměleckého hlediska by rovněž mohlo rozšířit slovní zásobu, která se k nim vztahuje, např. z oblasti umělecké kritiky.

Videohry můžeme z hlediska hardwaru velmi obecně rozdělit na dvě hlavní kategorie, a to hry počítačové a konzolové. Velké množství her pak existuje v obou verzích, občas s menšími úpravami. Hry počítačové jsou hrány na stolním počítači, případně notebooku. Důležitý je též operační systém daného počítače – největší množství her je v dnešní době možné spustit v operačních systémech od společnosti Microsoft, totiž Microsoft Windows. Vzhledem k jejich největšímu rozšíření není překvapivé, že se herní vývojáři zaměřují primárně na hry určené pro tyto operační systémy a též hry, z nichž jsem pro tuto práci vybírala vzorky, jsou spustitelné v těchto systémech.

Vývoj her postupuje velkou rychlostí kupředu a může nastat problém, že starší hry nelze již na novějších přístrojích s novějšími operačními systémy spustit bez speciálních programů či hlubší znalosti IT technologií. Zájem i o hry starší ale stále existuje a fanoušci vynakládají mnoho času, někdy i finančních prostředků, aby si tyto hry mohli i v dnešní době zahrát. Toto je vidět též ve vybraném vzorku, kde je jedna z her mírně starší a druhá podstatně starší než ostatní. Obě pak pocházejí z *Let's Playů*, tzn. hráči se je sami rozhodli i po mnoha letech po jejich vydání hrát. Tato pokročilá znalost IT technologií, potřebná ke spuštění starších her, se pak rovněž může projevit i ve slovníku hráčů.

Hry konzolové pak vyžadují ke spuštění herní konzoli, tedy přístroj, který umí hru přečíst a dovolit hráči interakci s ní za pomoci herního ovladače či jiného hardwaru (např. volant u her závodních). Hry jsou vytvořeny v různých verzích s téměř či zcela shodným obsahem, z nichž každou verzi je možno spustit jen na jednom specifickém typu konzole, a některé hry jsou exkluzivní, tzn. existují pouze ve verzi pro jeden typ konzole. Některé konzole jsou vybavené vlastní obrazovkou včetně ovládacích tlačítek (tzv. handheldy, tedy herní konzole do ruky, jako např. *Game Boy* či *Nintendo DS*), jiné je nutno připojit k televizní obrazovce. Z druhého typu mezi sebou v současnosti co do popularity soupeří prakticky pouze dvě konzole, a to řada *Xbox* od společnosti *Microsoft* (v současné době nejnovějším modelem je *Xbox Series X*) a řada *PlayStation* od společnosti *Sony* (zde je aktuální *PlayStation 5*). Menší, avšak neméně

známou konzolí je *Nintendo Wii*, které se ale soustředí především na hry více lidí najednou a za použití různě uzpůsobených ovladačů. Konzole od téže společnosti, *Nintendo Switch*, pak nabízí možnost fungovat jak jako handheld, tak jako nepřenosná konzole po připojení k televizi. V dnešní době existuje již mnoho (i ne zcela legálních) způsobů, jak konzolové hry spustit i na počítači.

Krom toho existují též např. herní automaty na veřejných místech a hry na mobilních telefonech (příp. tabletech). Obojí nabízející svůj často specifický typ her, i když se např. na mobilech a tabletech v dnešní době můžeme setkat i s původně počítačovými/konzolovými hrami uzpůsobenými nově i pro tato zařízení. Toto se týká her starších, a tedy hardwarově nenáročnějších, aby je mobilní telefon či tablet byl schopen spustit.

K různým technickým výdobytkům, které se týkají – i třeba jen okrajově – videoher, by se dalo mluvit ještě déle a podrobněji, pro naši představu o tomto druhu zábavy z technického hlediska by nám ale uvedené informace měly bohatě stačit. Tato práce, zaměřená pouze na počítačové hry a pouze některé žánry, je tedy nutně tímto omezena, jelikož přehled jazyka ze všech oblastí hraní videoher by vyžadoval veliké množství her a rozličných platforem, na nichž jsou hrány.

4.1 Historie

Historie videoher je neodmyslitelně spjata s historií a vývojem počítačů a později i herních konzolí. Ve chvíli, kdy byl sestrojen přístroj, který umožňoval naprogramování a hraní hry (ač přiměřeně primitivní co do grafické úpravy i herní mechaniky), netrvalo dlouho, než se to také stalo skutečností. Nebudu zde ani z počátků vyjmenovávat každou hru a ani každou konzoli, která kdy byla sestavena, udělám zde pouze stručný přehled vývoje her a některých zásadních přístrojů, na kterých mohly být – a byly – tyto hry hrány.

Za první videohru je možno pokládat *Tic-Tac-Toe* (*Piškvorky*) vytvořenou A. S. Douglasem roku 1952 na Cambridžské univerzitě (Purcaru, 2014). Již z roku 1950 sice pochází program napsaný Alanem Turingem, který měl simulovat šachy, ale reálně spuštěn na počítači byl také až roku 1952 (Clark a Steadman, 2017). Další hrou byl *Tennis for Two* (*Tenis pro dva*) od W. A. Higinbothana z roku 1958, kterou si v Bookhaven National Laboratory zahrály stovky návštěvníků (Purcaru, 2014), ukazujíc, že zvědavost ohledně počítačových her tu byla od počátku.

První herní počítač byl sestrojen skupinou *MIT Circa*, která byla Higinbothanovou hrou inspirována, velkého komerčního úspěchu ale nedosáhli. To se podařilo až roku 1972 společnosti *Atari*, která vytvořila videoherní zařízení *Odyssey*, první svého druhu na světě (Jirkovský a kol., 2011). Na něm si bylo možno zahrát hru *PONG*. Tato hra, ač ve skutečnosti nebyla první videohrou, dnes mnohým hráčům vytane na mysl, pokud mají nejstarší videohru uvést. Jisté povědomí o této hře, při níž dvě plošky na opačných stranách obrazovky (jedna ovládaná člověkem, druhá počítačem či druhým lidským hráčem) odrážejí na sebe navzájem míček, mají i nehráči. Za touto slávou bezesporu stojí fakt, že *PONG* byl první komerčně úspěšnou videohrou (Jirkovský a kol., 2011).

Vývojářem her pro *Atari* se mohl bez větších potíží mohl stát téměř každý, což ovšem vedlo k zahlcení trhu velkým množstvím často nepříliš kvalitních her (ač mezi nimi byly i hry kvalitní a dnes opět až kultovní, např. *Pitfall*) a proto se ze začátku 80. zájem o videohry již značně vytrácel (Jirkovský a kol., 2011). Roku 1978 však již byla vydána jedna hra, která měla oproti mnohým nepříliš kvalitním hrám značný úspěch – *Space Invaders* od společnosti *Taito* (Purcaru, 2014). S nově vydanou generací konzolí pak byl úpadek her zastaven a zájem opět rostl, s vývojem technologií přicházela grafická vylepšení.

S příchodem osobních počítačů se objevil konkurent konzolí, a toto soupeření trvá dodnes. Videoherní průmysl se tím v té době dostal do finančních potíží, protože hry bylo možné nelegálně kopírovat a přehrávat na svém počítači namísto jejich koupě. Na trh přicházelo množství různých strojů, které zde není třeba všechny vyjmenovávat, zastavíme se až u společnosti *IBM*, která vydala svůj první osobní počítač roku 1981, a ač nebyl prvním osobním počítačem, v mnohém se od ostatních lišil a předčil je a dal vznik dalším počítačům, které s ním byly kompatibilní (Purcaru, 2014). Tento počítač využíval operační systém *Microsoft DOS*, první operační systém od společnosti *Microsoft*, která nyní vytváří právě i operační systémy Windows, na které je většina počítačových her uzpůsobena.

Vývoj videoher pokračoval jak na konzolích, tak na počítačích. Přibližně od první poloviny 90. let se rozvíjela tvorba větších her, důležité byly 3D technologie, s rozšiřováním přístupu k internetu se mohly též rozvíjet online hry. Významný dopad mělo též vydání první konzole *PlayStation* roku 1994. Hry se ovšem také stávaly méně různorodé (Esposito, 2005). Povědomí o videohrách se pak dále šířilo, hráčů přibývalo a říci, že videohry patří do současného života či kultury tak, jako např. televizní seriály, již pravděpodobně není nijak kontroverzní tvrzení.

V dnešní době jsou pak na vedoucích pozicích pro hraní „větších“ her (tzn. ne her hraných např. na mobilech, tabletech či konzolích do ruky) tři stroje: Počítač (stolní či notebook), a již dříve zmíněné herní konzole *Sony PlayStation* 5 a *Xbox Series X*. Všechny tři se těší velké oblibě, dle preferencí hráčů, a nezřídka vznikají spory o to, která platforma je pro hraní her nejlepší. Existují též specifické urážlivé výrazy ve slovníku hráčů pro osoby, které preferují jinou herní platformu než oni. Některé hry jsou navíc exkluzivní pouze pro jednu či dvě z těchto platforem, což též může ovlivňovat preference, a jsou i případy, kdy společnost vyrábějící jednu z konzolí zaplatí výrobci hry za alespoň dočasnou exkluzivitu hry pro svoji platformu. Příkladem může být hra *Rise of the Tomb Raider* s exkluzivitou pro platformu XBox pro 1. rok vydání (Anlezark, 2014), případně se jedna hra pro různé platformy mírně liší, např. dodatky k ní (Fahey, 2008).

Samotných her je pak v dnešní době již nepřeberné množství a denně vycházejí nové (počítáme-li i ty nejmenší). Jednotlivé žánry, podle kterých je možno je dělit, uvedu níže. Vyjmenovávat v současné době nejpopulárnější hry by nebylo příliš přínosné, jelikož neexistuje objektivní měřítko popularity a jelikož by se tato abstraktní pozice pravděpodobně velice rychle měnila s vydáním nových her a ochabováním pozornosti. Možné by bylo použít hodnocení různých recenzentů, případně počet prodaných kopií, ale žádný z těchto způsobů nás nedovede k jakési objektivní informaci, jelikož recenze i prodané kopie stále přibývají a starší hry jich mohou mít pochopitelně více než novější. Zmínit místo toho mohu některé z největších vydavatelských a vývojářských společností. *Nintendo*, *Electronic Arts*, *Blizzard Entertainment*, *Square Enix Limited*, *Ubisoft Entertainment* či *Valve Corporation* jsou pouze některé z těch, o kterých slyšel každý hráč a mnohý nehráč. Takto velké společnosti se mohou zaměřovat i na více různých žánrů, aniž by nutně utrpěla kvalita, jelikož mají dostatek rozličných zaměstnanců specializujících se na různé oblasti. Rozšiřují také případně svůj vliv i do jiných oblastí zábavního průmyslu, např. je-li podle jejich hry natočen film, mohou buď ponechat filmařům volnou ruku, nebo do jeho tvorby též zasahovat – záleží zde především na tom, zda práva na natočení filmu prodají.

Celkově lze i na této stručné historii videoher vidět, že vývoj procházel komplikovanou cestou přes mnohé přístroje a rozšiřující se zájem hráčů. I jazyk videoher se tedy musel neustále měnit a přizpůsobovat dané situaci, vyvíjet se spolu s hrami a s technologiemi, kterými byly vytvářeny, jakožto i s hráči, kteří se o ně zajímali a případně sami vytvářeli.

4.2 Současná subkultura

V současné době není již subkultura hráčů videoher tak oddělená od většinové společnosti a mainstreamu jako dříve, kdy počítače nebyly samozřejmou součástí domácnosti a konzole byly též méně rozšířené. Dnes již navíc stačí na menší videohry pouhý mobilní telefon, který má v podstatě každý. I přesto může být subkultura hráčů pro nehráče ne vždy srozumitelná, nejen co se mluvy týče, ale i třeba samotného zájmu o takového koníčka, který i přes některé stále přetrvávající představy nenáleží zdaleka jen dětem a náctiletým. Hráčům videoher se též říká *gameři* (sg. *gamer*, z angl. *gamer* – hráč), především se s tímto označením setkáme mezi nimi v komunitě. Hraní videoher pak může být nazýváno též výrazem z angličtiny, *gaming* – ač překlad zní též *hraní*, většinou se jím rozumí specificky hraní videoher. Též videohry samotné mohou být nazývány *gamesami* (sg. *gamesa* z angl. pl. *games* – hry). V této práci ale budeme využívat označení *hráč videoher*, *hráč počítačových/konzolových her*, případně jen *hráč*, jakožto i *hraní* a *hra* či *videohra*, *případně počítačová/konzolová hra*.

Díky tomu, že jsou dnes hry již značně rozšířené, lze dokonce rozlišovat i mezi mainstreamem a nezávislými (tzv. *indie*) hrami. Mainstream jsou hry, které existují v obecném povědomí většiny hráčů, i když je třeba ani nehráli, a které jsou do určité míry někdy známé i nehráčům. Tyto hry bývají vyráběné většími společnostmi a s velkým rozpočtem. Kromě mainstreamu a indie her pak existuje též početná skupina menších společností. Toto rozdělení je ovšem záležitostí přibližně až posledních dvou desetiletí. Indie hry v poslední době značně nabývají na popularitě, kvůli tomu, že jsou snadno šiřitelné po internetu a že velké společnosti vytvářející hry, do kterých vloží mnoho času a peněz, se často neodvažují více riskantních kroků. Indie hry pak nabízejí větší originalitu, kterou někteří hráči v mainstreamových hrách hledají bez úspěchu, i proto, že tvůrci indie her například sami tvoří to, co jako hráči nemohou v jiných hrách nalézt.

Tak jako např. u filmů, kde je mainstream v obecně širším podvědomí a více lidí o mainstreamových filmech ví (i když je třeba ani neviděli), tak i u videoher jsou právě tyto mainstreamové hry hrány velkým množstvím hráčů. Často se jedná o tzv. *AAA hry*, kdy se již při jejich výrobě počítá s velkým úspěchem a jsou do nich vloženy velké finanční prostředky. I pokud je dotyčný fanoušek videoher nehraje, ví o jich existenci a často je dokáže zařadit též do příslušného žánru či dokonce krátce pojednat o premise příběhu či herní mechanice. Nehráči pak rovněž mohou být obeznámeni s jejich existencí, ač s méně či žádnými podrobnostmi ohledně takové hry, a jak hráči tak nehráči mnohé hry též sledují v *Let's Play*

videích, tedy hrané jinými hráči. Naopak indie hry se obvykle dostávají k menšímu množství hráčů, ač je zde šance, že se díky náhlé popularitě stanou masově hranými a de facto součástí mainstreamu.

Zároveň pak, tak jako u filmů, existují velké společnosti, které do tvorby her vkládají značné částky, včetně pak do následné marketingové kampaně, jakožto existují i velmi malá studia, či dokonce i jednotlivci, kteří tvoří videohry s malým či žádným rozpočtem ve svém volném čase. Na rozdíl od již zmíněných filmů ale u her probíhá rychlý vývoj, co se jejich tvorby a technologií týče – to, co je u filmů (a jen některých) většinou pouze malou součástí ve formě speciálních efektů tvořených počítačem, to je u her jednou z hlavních složek, tedy jejich grafická stránka. Na tu je kladen velký důraz, i hry rok staré mohou být považovány za vizuálně zastaralé a jedna z hlavních oblastí soupeření mezi konzolemi je schopnost zobrazit hru s co nejlepší grafikou, s co největšími detaily. V případě počítačů pak cena přístroje často bývá přímo úměrná tomu, jaké množství detailů a různých vizuálních efektů je schopen nabídnout, aniž by se začal během spuštěné hry zpomalovat (či ji vůbec byl schopen spustit). Obchody s elektronikou již v dnešní době mezi vystavenými počítači běžně nabízejí počítače i notebooky určené specificky ke hraní videoher.

Výše využité přirovnávání her k filmům není náhodné, v dnešní době se na děj her klade větší důraz než kdy předtím, výpravná stránka a herecké výkony se těší značné pozornosti. Nejde zde jen o hlas – s využitím tzv. motion capture technologie jsou herci ve speciálních oblecích se značkami snímáni kamerami z mnoha úhlů naráz a poté jsou jejich pohyby včetně mimiky přeneseny na počítačem vytvořenou postavu, takže ve hře sledujeme herecké výkony skutečných herců. Existují již hry, které je bez hyperboly možno nazvat spíše interaktivními filmy. Zřídka se setkáme i s tím, že některé scény ve hře jsou skutečně natočené v reálu se skutečnými herci. Zde vidíme, jak se s měnícími se technologiemi pro tvorbu videoher mění či rozšiřuje též slovník (viz *motion capture*).

Jelikož se u videoher, a zejména pak u počítačových her, při jejich tvorbě a hraní nutně operuje s počítačem, velký vliv na hráčskou subkulturu má také dnes již všudypřítomný internet. Na něm vznikají online hráčské komunity, koneckonců ne nepodobně tak jako u jiných subkultur v dnešní době. Mezinárodní styk se odehrává převážně v angličtině, což vysvětluje velké množství anglicismů mezi hráči, jakožto i to, že nebylo tak dlouho, co se lokalizace (tedy překlad do jazyka té které země – ať už pomocí titulků či i dabingu) her nedala považovat za samozřejmost. Původní znění her bylo (a je) ve většině případů anglické,

i pokud vývojáři nepocházejí z anglicky mluvící země. I v dnešní době pak lokalizace do češtiny bývá prováděna pouze za použití psaného textu, ne s dabingem. Ten se obvykle týká jen několika jazyků s větším počtem mluvčích, např. španělštiny, němčiny či japonštiny. To zaručuje téměř nevyhnutelné setkávání se s angličtinou během hraní, čímž se i hráči neznalí angličtiny naučí některé častější videoherní výrazy, což může vést i k jistému komolení. V případě psaného anglického textu pak někdy dochází i k vlastnímu „vymýšlení“ výslovnosti, které se pak upevňuje, pokud se začne používat mezi více hráči, kteří spolu komunikují mluveným jazykem.

U hráčské subkultury je pak k dispozici multiplayer, tedy možnost více hráčů hrajících jednu hru. To je možné fyzickým sdílením jednoho počítače, propojením více počítačů přes LAN kabel, a v dnešní době právě velmi rozšířené hraní přes internet. Hry, které nějaký typ multiplayeru nabízejí, jsou v dnešní době již velmi hojné, a proto internetové propojení fanoušků není pouze pro vzájemné setkávání, ale též pro společné prožívání her při samotném hraní. Dnes již nejde ani pouze o počítače, multiplayer přes internet je stejně tak možný i na konzolích, zatímco dříve konzole nabízely pouze možnost připojení více herních ovladačů k jedné konzoli. Nemůžeme ale jedno zaměňovat za druhé – vzhledem k tomu, že oba hráči při hře sledují stejnou obrazovku, jedná se o trochu jiný styl hry, než když má každý svoji vlastní. Podobný je také rozdíl mezi hraním na jednom společném počítači, tedy i na jednom společném monitoru a jedné společné klávesnici, nebo každý u svého počítače. Toto může ovlivnit slovník, protože hráči na jedné klávesnici musejí používat jiné klávesy.

Hra na jedné obrazovce také obvykle znamená hru mezi přáteli či rodinou, zatímco hraní online znamená v mnoha případech setkávání se se zcela cizími lidmi, se kterými lze hovořit v reálném čase při používání mikrofonu, či alespoň psaním do herního chatu, a nabízí tak unikátní komunitu při každém hraní. Hráči ovšem mohou tvořit i stálé komunity skládající se z osob z celého světa. Tito spolu mohou hrát již dlouho a často se považují již za přátele, přestože se nikdy nepotkali offline, tzn. ve skutečném světě. Pro online diskuse při multiplayeru je běžné, hlavně u akčních her, používat velice vulgární, případně i politicky nekorektní slovník. Tato diplomová práce nezahrnuje tento způsob komunikace, jelikož se zaměřuje především na singleplayer hraní.

Komunikace mezi hráči či fanoušky videoher se může odehrávat též během tzv. streamování, tedy vysílání přímého přenosu, v tomto případě her, a tedy v podstatě *Let's Playů* v reálném čase. Ač jsem vybraná videa hledala na YouTube, velké množství *Let's Playů* je možno nalézt

též na webu *Twitch*, který je ovšem určen právě pro hraní v přímém přenosu a nahraná videa po krátké době automaticky maže. Tam je též větší kontakt s diváky, protože s nimi hráč může komunikovat prostřednictvím chatu, do kterého během sledování píší. Takto streamovaná hra může být jak singleplayer, tak multiplayer.

Další možnosti onlinového styku fanoušků jsou pak komentářové sekce k recenzím her na herních webech, ať už psaných či ve formě videa, blogové příspěvky a komentáře k nim a všechny typy sociálních sítí. Možnost komentáře je v dnešní době na internetu téměř všudypřítomná. Existují i herní fóra, jak oficiální, tak zakládaná fanoušky. Nelze opomenout též webové stránky tvořené samotnými fanoušky, zaměřené většinou na jistou herní sérii, případně více her podobného žánru nebo naopak různé hry stejného vydavatele. Záleží pouze na zájmu tvůrce daného webu.

Lidé hrající videohry také často mívají jisté povědomí o počítačovém hardwaru a softwaru, ať už třeba jen z důvodů systémových požadavků her na platformy, na kterých jsou spouštěny. To přispívá k většímu prolnutí informatiky a zájmu o videohry. Někdy pak toto u hráčů přejde i v tvorbu her vlastních, ať již profesionálně či jen jako koníček, jak již bylo zmíněno výše. Setkat se s vývojářem videoher, který je zároveň sám nehraje či alespoň nehrál v minulosti, by bylo velice vzácné. Jedná se o koníčka, který poměrně běžně bývá předchůdcem profesionálního zapojení se do tohoto průmyslu, některé společnosti dokonce aktivní hraní svých zaměstnanců podporují, třeba i během polední pauzy, či ho vyloženě vyžadují. Existují pak též profesionální beta testeři, tedy hráči, kteří hrají beta verzi hry (verzi, která je již blízká finálnímu produktu) a informují tvůrce o případných chybách, čímž hru testují před její konečnou podobou.

Co se týče samotné interakce hráčů, ať už online nebo fyzicky, zkušenosti jsou velmi individuální. Nelze opomenout sexismus vůči hráčkám, projevující se především názorem mužských hráčů, že hráčky nejsou schopné hrát tak dobře jako muži, případně že svůj zájem pouze předstírají. Může jít až k přesvědčení, že žádné „skutečné“ hráčky vlastně neexistují, přestože v dnešní době je poměr mužských a ženských hráčů víceméně vyrovnaný. Ženy tvoří přes 40 % hráčů (Paaßen, Morgenroth a Stratemeyer 2017). Dále se mysogynie může projevovat při online hraní, hlavně při komunikaci mikrofonem. Sexistický jazyk a sexismus vůbec je bohužel stále běžnou záležitostí (Fox a Tang, 2014). Tento prvek hráčské kultury je poměrně dobře znám a není obtížné na něj narazit i jen náhodně na sociálních sítích. V této práci tento prvek nezkoumám.

Na závěr této kapitoly je pak nutno zmínit též i to, kdo je za hráče považován hráči samotnými. Jeden člověk může být druhým nařčen z toho, že nehraje hry dostatečně často, případně ne ten „správný“ typ her a není tedy „skutečným“ hráčem. Tito lidé, kteří hrají pouze menší hry, např. na mobilu, nemusí být za hráče považováni ani sami sebou. V souvislosti s tím se můžeme setkat i s výrazy *hardcore* (zarytý, skalní) a *casual* (všední, neformální, pro volný čas). První výraz by označoval velice zapáleného hráče, který s videohrami tráví denně hodiny a bere je i velice vážně, druhý výraz pak hráče občasného, který hry nepovažuje za nic více než obyčejného koníčka a obvykle nehraje hry vyžadující větší námahu a množství času, také bývá méně zběhlý ve slovníku zapálenějších hráčů. Ve slovníku *hardcore* hráčů se označení *casual* (či *casuals* pro plurál) objevuje i v pejorativním významu. Na slovní spojení *filthy casual*, tedy *špinavý hráč všedních her*, lze narazit u *hardcore* hráčů, kteří se svou zálibou zachází až příliš daleko a kteří kohokoli méně zapáleného považují za svým způsobem „nedostatečného“. Existují pak samozřejmě hráči, kteří se nepovažují ani za jeden z těchto extrémů, ale pochopitelně neexistují žádná měřítka, jak přesně hráče rozdělit. Jedná se pouze o označení, která mohou hráči používat mezi sebou, jak pro sebe, tak pro druhé.

4.3 Žánrové dělení

Na rozdíl od filmů či knih (až na vzácné výjimky) jsou videohry médiem interaktivním. Kromě dobře známého rozdělení na žánry jako jsou akční, horor, fantasy apod. se tedy lze setkat na oficiálních webech daných her, v obchodech s videohrami apod. i s dělením třeba podle jejího zobrazení na obrazovce, např. hledíme z očí samotné postavy, kterou ovládáme, nebo kamera vše snímá kolmo shora, apod., a vůbec vizuálního zpracování, např. rozdíl mezi 2D a 3D hrou. Také se lze setkat s dělením podle jistých herních mechanismů určujících, jak může hráč s daným světem interagovat, např. možnosti sbírat ve hře předměty, „požádat“ svou ovládanou postavu o názor na nějakou věc či osobu, rozbíjet předměty v herním prostředí, či a co je hráčovým cílem, např. zabít všechny nepřátele, dostat se na určité místo, vyřešit nějakou hádanku atd. Všechna tato rozdělení se pak také mohou kombinovat, takže se lze setkat např. s 3D fantasy plošinovkou, což by byla hra, která se odehrává v třídimenzionálním světě s dějovými prvky a tématy typickými pro žánr fantasy a vyznačuje se typickými atributy tzv. plošinovek, tedy častý pohyb a poskakování po „ploškách“ při průchodu hrou.

Na okraj je nutno též poznamenat, že stejně tak, jako např. filmy, mají i hry hodnocení podle toho, od jakého věku jsou dostupné, tzn. jakého minimálního věku musí být kupující, což by

měli ověřovat prodejci, a toto je pak povinností zobrazit na obalu hry. V Evropě se k tomuto hodnocení využívá systém *PEGI* (Pan European Game Information, tzn. celoevropské herní informace), který přístupnost her dělí dle věkových hranic 3, 7, 12, 16 a 18 let, k tomu navíc varuje před obsahem hry, konkrétně objevují-li se v ní vulgarity, diskriminace, drogy, strašidelné/hororové prvky, hazardní hry, sex a násilí (PEGI, 2018). V USA a Kanadě existuje podobný systém, nazvaný *ESRB* (Entertainment Software Rating Board), který hry dělí na E (Everyone; pro každého), E 10+ (Everyone 10+; pro každého nad 10 let), T (Teen; od 13 let výše), M (Mature 17+; od 17 let), Ao (Adults Only 18+; pro osoby nad 18 let). K tomu existuje široká škála slovních deskriptorů, např. Crude Humor (vulgární/hrubý humor), Intense Violence (intenzivní násilí), Use of Alcohol (konzumace alkoholu) a mnohé další. Další složkou ESRB hodnocení je pak Interactive Elements (interaktivní elementy), poskytující informace o možnosti jedné či více z těchto čtyř interakcí: In-Game Purchases (nákup různých doplňků přímo ve hře, ovšem za skutečné peníze), Users Interact (interakce s dalšími uživateli, za jejichž chování či vyjadřování tedy výrobce hry nemůže nést zodpovědnost), Shares Location (možnost zobrazení polohy hráče ve skutečném světě ostatním uživatelům), Unrestricted Internet (nabízí neomezený přístup k internetu) (ESRB, 2018).

Neexistuje pravděpodobně jednotné rozdělení všech videoherních žánrů a jakékoli tyto všeobjímající pokusy se odehrávají převážně online. Různé dělení používají nejrůznější herní zpravodajské weby, e-shopy, ale také třeba online encyklopedie *Wikipedie* apod. a samozřejmě hráčské komunity samotné. Pro jejich rozdělení a popis v této práci se tedy budu řídit tím, jak hry zařazují jejich tvůrci, jelikož tatáž hra může být rozdílně žánrově zařazena různými stranami, svou vlastní zkušeností, a pak i některými internetovými zdroji. Toto rozřazení není z větší části samozřejmě subjektivní, s některými žánrovými znaky se nelze přít, jejich dostatečný výskyt či důležitost pro zařazení dané hry do určitého žánru pak ale může být hodnocena různě. Množství jednotlivých žánrů a co vlastně je žánr a co již pouze „podžánr“ pak je jedním z největších bodů sporu.

Pro zařazení her podle určení tvůrců používám jako primární zdroj službu *Steam*, on-line hráčskou platformu, skrze níž mohou registrovaní uživatelé nakupovat a hrát hry a která má v současné době mezi takovýmito platformami největší počet aktivních uživatelů. Dle statistik na jejím webu byl ke dni 25. 12. 2020 maximální současný počet aktivních uživatelů služby 23 349 826 (Steam, 2020). Nelze na ní nalézt všechny v současné době vydané hry, ale

takovou část prodávaných, aby byla tato platforma relevantním zdrojem pro informace o žánrech. Jako sekundární zdroje jsem pak využila obdobné platformy. Mezi všemi platformami pak bylo možné toto rozřazení porovnat a přiklonit se k takovému, které všem co nejvíce odpovídá. Nabízí se zde platforma *Origin* (Origin, 2020) od společnosti *Electronic Arts* či platforma *GOG* (GOG, 2020) od společnosti *CD Projekt*.

Na *Steamu* můžeme najít tyto žánry: Akční, dobrodružné, masivně-multiplayerové, RPG, simulace, sportovní, závodní a strategické. Toto rozdělení, jak již vyplývá z počátku této kapitoly, nemusí být vždy zcela dostačující, ani nemusí zahrnovat všechny existující hry. Nejprve představím tyto „větší“ (především podle *Steamu*) žánry a několik dalších v tomto rozřazení neuvedených, poté některé jejich nejčastější kombinace, jakožto i další, podrobnější žánrové dělení. K tomu využiji další výše zmíněné platformy, poměrně podrobně zpracované rozřazení na webu *iD Tech* (Matthews, 2018) a také vlastní zkušenosti. Přesto nebude výčet vyčerpávající, pro větší přehled doporučuji např. výše zmíněný článek na webu *iD Tech*.

Jak již bylo uvedeno v kapitole o metodách (2.2), relevantní pro tuto práci jsou pak především hry akční (příp. kombinace akční adventury), RPG a strategie, jelikož do těchto kategorií spadají hry ve zkoumaných vzorcích. Do těchto tří žánrů se také řadí většina dnešních her s větším rozpočtem. Na platformě *Steam* mohou navíc sami hráči různým hrám žánry přiřazovat dle svého uvážení, jejich zařazení se pak tedy nemusí nutně shodovat pouze s tím, jak by se rozhodli tvůrci. Následující kapitoly tedy představují konkrétní vybrané žánry. Je dobré si povšimnout, jak jen pro toto stručné rozřazení a popis je již potřeba jisté specifické slovní zásoby. Množství žánrů též naznačuje, proč je v této práci zkoumán pouze zlomek z nich. Celkový slovník hráčů všech žánrů videoher by byl o mnoho větší a vyžadoval mnohem větší zkoumaný vzorek.

4.3.1 Akční hry

Akční hra je pojem, pod který je možno zařadit velké množství na první pohled velmi odlišných her, zejména proto, že čistě akční hra de facto neexistuje a je kombinací více žánrů, např. akční RPG hra. Jejím hlavním atributem je, jak již z názvu vyplývá, akční naladění, a to obvykle spojené s násilím, často za použití zbraní. Zabíjení nepřátel je očekávanou složkou, ač se mohou objevit vzácné výjimky. U akčních her je důležitou složkou též umístění kamery, tzn. jak se herní prostředí hráči na obrazovce zobrazuje. Ve 3D hrách, mezi které patří de facto všechny „velké“ současné hry, pak rozlišujeme především mezi *FPS*, tedy *first-person*

shooter (střílečka z pohledu první osoby)[4] a *TPS*, *third-person shooter* (střílečka z pohledu třetí osoby). I přes výraz *shooter* (střílečka) se tyto typy pohledu vyskytují i u jiných her než akčních, u akčních her je ovšem poněkud běžnější o typu pohledu informovat při popisu hry. *FPS* hra nabízí pohled přímo z očí ovládané postavy, týká se tedy pouze her, kdy je ovládána nějaká osobu či stvoření. Na obrazovce jsou vidět jen ruce a zbraně v nich držené, případně nohy při pohledu dolů. U *TPS* je kamera až dále za postavou a umožňuje pohled na celou, či skoro celou, postavu zezadu. Blíže k tomu pak níže u žánrové kombinace akční adventura. Některé hry, nejen akční, pak nabízejí libovolné přepínání mezi oběma režimy pohledů. U 2D her bývá kamera umístěna buď také z pohledu *FPS* či *TPS*, napodobující 3D hru, nebo také např. z boku nebo kolmo seshora.

4.3.2 Dobrodružné hry

Dobrodružné hry, nazývané též adventury (z anglického *adventure* – dobrodružství) se vyznačují interakcí s videoherním světem k nalezení cesty kupředu, případně splnění nějakého jiného cíle k postupu příběhem. Čisté adventury mají obvykle jen malé množství násilí, víceméně dětinský způsob jeho zobrazení, či naprosto žádné a propracovaný, poutavý děj. Postava je často ovládána pouze (či převážně) za pomoci počítačové myši, kdy hráč klikáním na místo na obrazovce přikazuje postavě, kam jít, přikazuje postavě, aby interagovala s předměty a jinými postavami (prozkoumala, sebrala atd.). Již sebrané předměty také můžete v inventáři (tzn. prostor, kde je uloženo vše, co s sebou postava nosí – inventáře nejsou k nalezení zdaleka pouze u adventur, ale též u her akčních, RPG atd.) kombinovat dohromady, případně vybranou věc z inventáře „použít“ na nějakou věc v herním světě.

4.3.3 Masivně multiplayerové hry

Masivně multiplayerové hry nejsou žánrem ve stejném smyslu jako ostatní zde zmíněné, přesto je vhodné zmínit je zvlášť vzhledem k jejich specifikům. Toto označení zahrnuje všechny hry, které hraje online (přes internet) velké (masivní) množství hráčů najednou. Zpravidla toto bývají RPG hry, pak jsou tyto hry známé pod zkratkou MMORPG (*Massive*

4 Pozor na záměnu s termínem Frames per Second, který používá identickou zkratku FPS. Tento termín znamená, doslova přeloženo „snímků za sekundu“, označuje tedy snímkovou frekvenci. Ta je u videoher též velmi důležitá, protože nedostatečně plynulý, „cukající se“ obraz může především u akčních či závodních her, u kterých záleží na rychlosti, způsobit fatální pochybení (např. zabití nepřítelem). Tento problém se vyskytuje především u nejnovějších her s největšími systémovými požadavky, u online her může způsobit podobné potíže pomalé internetové připojení.

Multiplayer Online Role-Playing Game), z nichž nejznámějším příkladem je v dnešní době stále hra *World of Warcraft* (2004)..

4.3.4 RPG

RPG je zkratkou pro *Role-Playing Game*, v překladu doslova „hra na hraní rolí“, tzn. hra, kde se hráč dostává do role postavy, kterou si vytvoří podle svých představ, a to často do velkých detailů a s možností postavu libovolně pojmenovat. Témto se RPG liší od her, kde je předem určen protagonista s jistými schopnostmi, vybavením, životním příběhem apod. a nelze ho prakticky nijak před začátkem hry upravit. RPG hry patří mezi ty, u kterých se někdy lze setkat také s tzv. otevřeným světem, což znamená, že neexistuje předem vytyčená cesta a hráč se může daném herním světě pohybovat víceméně volně a nemusí následovat hlavní dějovou linku. Soubojový systém se může lišit podle toho, jakým způsobem hráč bojuje (výběr zbraně, taktiky apod.) a hra tak může nabízet odlišný zážitek při každém znovu započatém hraní. Tato „vhodnost k opakovanému hraní“ (angl. *replayability*) je lákavá pro mnohé hráče a bývá proto i cílem vývojářů.

4.3.5 Simulace

Simulace, nebo též simulátory, jsou hry, které se snaží poskytnout co nejvěrnější zážitek z činnosti, kterou hra nabízí. Často se zde jedná o řízení dopravních prostředků – letecké simulátory, vlakové simulátory, nákladní auta apod. Nemusí se zde jednat o dokonalé technické provedení ovládacího panelu vozidla, ač i to je očekávanou součástí, ale též i např. organizace cesty, jízdních řádů apod. Existují ale též simulátory života, kdy se hráč stará o jednu či více postav a řídí a organizuje jejich život (např. populární videoherní série *The Sims*), ale též simulace budování a řízení podniků či měst. Velká část simulátorů je kombinací simulátoru a strategie, o strategických hrách bude řeč v kapitole 4.3.8.

4.3.6 Sportovní hry

Sportovní hry jsou podobné simulacím, a to tím, že se snaží zprostředkovat zážitek podobný reálné situaci, zde se zaměřením na různé druhy sportů, oblíbené jsou především fotbal či hokej. Setkat se lze též např. s golfem, skateboardingem či tenisem. Existují též tituly simulující např. olympijské hry, nabízející různě širokou škálu příslušných sportů v jedné videohře.

4.3.7 Závodní hry

Závodní videohry je možno považovat za specifickou odnož her sportovních, ač zde tvůrcům nemusí jít vždy o snahu poskytnout co nejautentičtější zážitek. Některé závodní hry se na autentičnost zaměřují, u automobilových či motokárových závodních her je možnost též místo klávesnice či konzolových ovladačů použít jako vstupní zařízení ke hrám určený volant s pedály. Jiné hry ale nabízejí více fantastickou zábavu, a to jak co se týče prostředí, ve kterém závody probíhají, tak též druhů vozidel či různých předmětů a schopností, které mohou hráči během závodu použít, např. sestřelení jiného hráče z vozovky. Kromě pozemských vozidel lze najít též závody lodí, letadel apod., nejčastěji se však u velkých, na výrobu nákladných závodních her lze stále setkat se závody automobilovými.

4.3.8 Strategické hry

Hry strategické vyžadují po hráči soustředění a taktiku a stejně tak jako adventury se zpravidla ovládají primárně počítačovou myší, přičemž pohled na herní plochu bývá zpravidla seshora, a to ze značné výšky, aby měl hráč přehled o všech svých jednotkách a o širokém okolí. Setkáváme se jak s jednotlivými postavami, tak i, v případě válečných her, s celými vojsky, kterými musí hráč zdatně manipulovat. Klávesnice však může být výhodná pro rychlé zadávání předem nastavených povelů, a to především v tzv. strategiích realtimeových. Tento název pochází z anglického *real-time*, v překladu skutečný čas, a nabízí hráči konat veškeré úkony tak rychle, jak jen je toho sám schopen – to samé ale platí i o jeho soupeři. Kromě realtimeových strategií pak existují též strategie *turn-based*, tedy založené na tazích. Můžeme si je představit tak jako např. šachy, kdy se hráči ve svých pohybech střídají.

4.3.9 Plošinovky

Mezi žánry, které již platforma *Steam* ve svých kategoriích neuvádí, jsou např. plošinovky. Tento žánr se již podle názvu vyznačuje tím, jak vypadá herní prostředí, případně jak se po něm hráč pohybuje. Herní svět je založen na plošinách, nazývané též platformy, a ovládaná postava po nich musí běhat, lézt, šplhat a v neposlední řadě skákat. I zde jsou součástí hry souboje, ale větší zaměření je na způsob, jak se hrou dostat dál. U plošinovek je poměrně výrazné rozdělení na 2D a 3D, vzhledem k tomu, že plošinovky byly velice rozšířený žánr již na starých počítačích i konzolích, v dobách, kdy existovaly hry pouze 2D. Tato jejich podoba je stále poměrně oblíbená, ať už z důvodů nostalgických či z pouhé zábavnosti.

4.3.10 Bojové hry

Dalším žánrem jsou hry bojové. Ty se od akčních liší velice specifickou herní mechanikou, kdy proti sobě stojí vždy dvě postavy, přičemž jednu ovládá hráč a druhou ovládá počítač (singleplayer mód) či druhý hráč (multiplayer mód) a cílem je porazit druhou postavu v boji. Pohled na postavy je z boku. Každá začíná na jedné straně obrazovky, tváří v tvář, a v případě prohození postavení se opět automaticky otočí k sobě čelem. Herní prostředí nebývá komplikované, často bez jakýchkoli překážek a sloužící spíše k navození atmosféry než jakémukoli praktickému účelu, v podstatě jen aréna. Obě postavy mají na okraji obrazovky lištu se svou „energií“, která jim ubývá, když jsou zasaženi útokem, a její naprosté vymazání znamená prohru. Hra může nabízet příběh, ten ovšem nebývá podstatnou součástí hry.

4.3.11 Akční adventury

Nyní přejdu k nejčastějším kombinacím žánrů. Jednou z nich je kombinace hry akční a dobrodružné, někdy zvané též akční adventura. Uvádím ji zde jako první, neboť je některými (viz článek na *iD Tech*) považována za natolik specifickou, že může být i označována za svůj vlastní žánr. Bývá uváděna bez oddělení těchto dvou žánrů, tedy i v angličtině uvidíme *action adventure* místo *action, adventure*, případně se setkáme i s *action-adventure*. Nese v sobě prvky akční hry v podobě boje proti nepřátelům za pomoci zbraní a také má ovládání podobné či shodné s akční hrou. Hráč svět obvykle vidí z pohledu první či třetí osoby. Z adventur si pak hra přináší prozkoumávání okolí, hledání a kombinování předmětů a jejich využívání k cestě dále a vůbec interakci s prostředím, která někdy vyžaduje po hráči i zastavit se a nějakou chvíli přemýšlet. Typicky je postava tak fyzicky zdatná, jako postava ve hře akční, často má dokonce na rozdíl od akčního hrdiny větší repertoár pohybů (šplhání apod.), které umožňuje prostředí důkladněji prozkoumat. Typickým příkladem akčních adventur je herní série *Tomb Raider*. Velmi zřídka se můžeme v české herní komunitě setkat i s označením *tombraiderovka*, kdy je ovšem řeč spíše o hrách s umístěním kamery šikmo nahoře za postavou než o žánru akčních adventur, i když i takto může být toto označení využito.

4.3.12 Akční RPG

Další obvyklou kombinací je též akční RPG. K akční složce hry se zde není nutné blíže vracet, jedná se v podstatě o totéž jako o hry čistě akční, případně akční adventury. RPG složka tohoto kombinovaného žánru se pak projevuje ve větším zaměření na vylepšování postavy. Vylepšování se týká jak postavy samotné (fyzická zdatnost, učení se novým

pohybům apod.), tak též jejího vybavení a možnosti vybrat si, jakým směrem se v tomto vývoji chce hráč ubírat, tzn. např. upřednostňovat rychlost před odolností proti útokům nepřátel či zaměření se na boj zblízka či na boj na dálku. Hra často nabízí mnoho velice pestrých kombinací. V případě, že se navíc jedná např. o žánr fantasy či sci-fi, je možné se setkat s prvky pro tyto žánry typické: kouzla, smyšlené technické vymoženosti atd. Podle toho, jak hráč nechává svou postavu vyvíjet, se pak může velmi lišit i styl hraní celé hry. Vývojáři těchto her si dávají záležet na tom, aby bylo možné hru hrát opakovaně a pokaždé jinak, což je tedy již v kapitole 4.3.4 zmíněná *replayability*.

5. Slovní zásoba hráčů videoher

V kapitole 2 jsem zmínila, které vlastnosti a gramatické kategorie byly u vybraných výrazů určovány. V následujících kapitolách uvádím tematické rozdělení výrazů získaných ze zkoumaných materiálů, podrobnější popis včetně příkladů a analyzování získaných výsledků.

5.1 Tematické skupiny klíčových slov

Klíčová slova, vybraná ze zkoumaných vzorků, jsem rozřadila do tematických skupin na základě toho, jaké oblasti ve hrách či mimo hru se týkají, tedy v podstatě do skupin nazvaných dle příslušných hyperonym. Tematické skupiny nejsou vyčerpávající co do celkového obsahu videoher, opět se zde lze setkat s omezením kvůli zaměření práce pouze na určité žánry (akční, RPG a strategie s přesahem do akčních adventur). Celkem se jednalo o 19 skupin, které jsem rozdělila podle toho, zda převažují apelativa či propria, vzhledem k tomu, že těchto dvou kategorií se ve vzorku vyskytovalo nejvíce. Dále se pak v těchto skupinách vyskytují též s výrazy, které nepatří ani k jednomu, především pak různá verba či adjektiva.

Prvních 9 skupin zahrnuje ve jménech převážně apelativa, dalších 10 skupin se pak týká hlavně proprií (např. jména osob). Malé množství apelativ, které se vyskytuje v tematických skupinách obsazených primárně proprii, bude zahrnuta na závěr kapitoly o apelativech (5.1.1.10), a naopak hrstka proprií, která se vyskytla v tematických skupinách s převažujícími apelativy, bude představena až na závěr kapitoly o propriích (5.1.2.11).

Dělení by bylo možné provést i jiným způsobem, např. hra z prostředí jisté profese bude používat též slovní zásobu osob vykonávajících tuto profesi. Odehrává-li se děj v době dávno minulé, můžeme se setkat s archaismy a historismy, což platí též pro žánr fantasy, naopak žánr sci-fi může používat moderní i smyšlené technologické termíny, někdy i podobné či stejné termíny i v různých zcela nesouvisejících sci-fi hrách. Toto rozdělení by však bylo relevantní např. jen pro skupinu her v jednom konkrétním žánru a porovnání jejich slovníku, zde na příslušnost např. k historismům pouze poukáži v relevantních případech.

Nezahrnovala jsem názvy, které lze nalézt se zde použitým významem ve slovníku, pouze výrazy nějakým způsobem neobvyklé. Neobvyklost se mohla projevit buď použitím anglického názvu či použitím názvu necelého, upraveného některými slovotvornými postupy či posunem významu. Dále také tím, že daný předmět je fiktivní a tedy ani název nemůže popisovat žádný reálný předmět.

5.1.1 Tematické skupiny s převahou apelativ

5.1.1.1 Výzbroj

S touto skupinou se lze setkat především ve hrách, které obsahují bojovou složku. Pro žánry her, ze kterých jsem vzorky vybírala, je tedy tato skupina nepřekvapivá. Mohu uvést zbraně, které existují v reálném světě, např. *Desert Eagle*, což je velice silná a těžká pistole, jejíž název byl v mluvě hráče také zkrácen pouze na *Desert,* nebo např. *uzina,* tedy samopal UZI. Dále *stun gun*, tedy omračující zbraň, či *sticky grenade*, tedy lepivý granát, který se přichytí k cíli. Z obecnějších názvů se zde nachází také výraz *guna*, tedy *gun* (angl. palná zbraň) s českým sufixem rodu ženského. Mezi fiktivními zbraněmi lze nalézt např. *bananabomb*, i český překlad *banánová bomba*, která je typická pro herní sérii *Worms,* a jak název napovídá, jedná se o bombu ve tvaru banánu. Dále se vyskytují též fantasy zbraně jako *Bojový meč* či *Meč rozsudku*. Mezi výzbrojí lze nalézt i pár výrazů, které neoznačují přímo zbraně, jako *Ammo clip* (zásobník nábojů) či *exosuit* (speciální oblek ve hře *No Man's Sky,* díky kterému může hráčova postava přežít ve vesmíru).

5.1.1.2 Předmět nebojový

Ve hrách se lze setkat s velkým množstvím předmětů, se kterými je možno interagovat, je možno je sebrat či nějakým způsobem použít, zničit apod. Vzhledem k tomu, kolik předmětů se týká boje, rozhodla jsem se vytvořit skupinu pro všechny předměty, které se boje netýkají. Lze sem zařadit např. *zlaťák* či *nuget*, což jsou platidla v různých hrách, v prvním případě se jedná také o příklad historismu. Dále tato skupina zahrnuje předměty jako *lékárnička* či *keypad* (číselná klávesnice). Mezi obecnějšími výrazy se nachází *item* (sebratelná věc) či *chesta* (z angl. *chest* – truhla), ve které je právě možné najít nějaké *itemy* nebo též *goodies* (v překladu lahůdky, dobrůtky; jakékoli sebratelné předměty, zvláště hráči prospěšné). Setkat se ale lze též s názvy léků, např. *Neuropozyne*, nebo drog, např. *Severní soumrak*. Mezi jiné předměty, zajímavé hlavně tím, že je hráč ve svém českém projevu nazval anglicky, lze uvést např. *Coffee Cup* (kelímek na kávu), *shrine* (svatyně) či *grappling hook* (hák připomínající kotvu, k němuž je připevněn provaz). Mezi fiktivní předměty uvedu *ninjalano* (lano, pomocí nějž může hráč přemístit svou postavu či manipulovat s jinými předměty) či *audiograph* (fiktivní přístroj pro audiozáznam).

5.1.1.3 Činnost bojová

Během soubojů ve hrách se lze setkat s mnohými pohyby či úkony, které se jistým způsobem jmenují, ať už se jedná o název ve hře přímo použitý, či o pojmenování, které si vytvořili či odvodili z daných názvů sami hráči. Ti mohou používat výrazy jako *fight* (boj) či *combat* (souboj) nebo též české *rubačka* či *řež*. Mezi názvy přímo ve hře lze nalézt např. *Shadow Kill* (stínové zabití), a to v herní sérii *Dishonored*. Setkáme se pak také s verby jako *pokillovat* (z angl. *kill* – zabít, tedy pozabíjet) či *fajtit* (z již zmíněného *fight,* které může znamenat též bojovat).

Zajímavé je pak slovo *akce*, to má v SSČ tyto definice: „1. *(veř.) činnost zaměřená k něj. cíli:* náborová akce; být v akci jednat; bojovat; fyz. princip akce a reakce protikladných sil 2. *podnik 3:* kulturní akce“ (Filipec a kol., 2005). První z těchto významů je relevantní i pro hry v tom směru, že se ve hrách samozřejmě neustále něco „děje“ a příklad „bojovat“ je pro mnohé hry velice důležitý. V konkrétně videoherním významu se pak se slovem *akce* lze setkat i jako s názvem žánru, o tom více v kapitole 5.1.1.7.

5.1.1.4 Činnost nebojová

Kromě boje ale lze ve hrách narazit i na mnoho úkonů, které se soubojů netýkají. Může se jednat o úkony dělané „fyzicky“ postavou, např. *vylepšit*, či úkony, které pro postavu dělá hráč, např. *léčení*. Nejednou se ale jedná o jistou kombinaci, tedy že ač by danou činnost měla provést postava, hráč ji nevidí to skutečně dělat, pouze to předpokládá, zatímco úkony ve hře za postavu sám dělá, např. *equipnout* (z angl. e*quip* – vybavit se; tady tedy zařadit předmět či výzbroj do skupiny používaných, v případě zbraně pak vyzbrojit se jí).

5.1.1.5 Nehmotné složky hry

Zde se představím různé abstraktní složky hry, ať už se jedná o vlastnosti postav či předmětů, tedy něco nehmotného, co jim jistým způsobem patří. Mezi obecnější výrazy lze zařadit výrazy jako *dovednost, schopnost* či *obrana* (ve smyslu vlastnosti postavy co se schopnosti obrany týče, ta může dosahovat různých hodnot). Důležité jsou též výrazy týkající se „bodového“ systému v mnoha hrách. *Zkušenostní bod* či *bod zkušeností*, též anglicky *ability point*, získá hráč za jistý úkon (postup ve hře, zabití nepřítele, nalezení nějakého předmětu atd.). Lze také prostě říci, že sbírá *zkušenosti*. Při dosažení jistého počtu těchto bodů se dostává na vyšší *level*, či česky *úroveň*, tomuto posunu se říká *level up*. *Dovednostní bod* či

bod dovednosti pak hráč získá za podobné úkony, ale získává jich méně (např. 1 *bod dovednosti* za postup na vyšší *level*) a používá je pro přidání *vylepšení* a *dovedností* postavám tím, že jim tyto body přerozděluje. *Schopnost* lze též nazvat *abilita* či *abilitka* (z angl. *ability*).

Mezi těmito výrazy se vyskytují i názvy konkrétních vlastností či *dovedností*, které bývají obvykle specifické pro hru či herní sérii, např. *Fire mode* (palný mód), tedy způsob palby ze zbraně, který má hráč k dispozici, pokud získá odpovídající *vylepšení*. Mezi jiná vylepšení můžeme zařadit např. *Movement speed* (rychlost pohybu) či *Dark Vision* (vidění ve tmě; schopnost postavy, která umožňuje vidět nepřátele a důležité věci skrze stěny).

5.1.1.6 Herní součást

Do této oblasti je zahrnuto to, z čeho se skládá hra samotná z širšího pohledu, ať už se jedná o herní mechanismy nebo jak je hra uspořádaná a co vše dovoluje. S těmito výrazy se obvykle lze setkat ve větším množství různých her či při mluvení a v diskuzi o nich, ač je zde opět omezení vybranými žánry, které se na vzorku značně podepisují. Existují samozřejmě i hry, které se mohou obvyklému a zažitému hernímu prvku záměrně vyhýbat. Jako příklad zde uvedu *obtížnost*, což je ve videoherním kontextu vlastnost hry, která určuje např. počet a sílu nepřátel či dostupnost zbraní. Obtížnost lze obvykle nastavit v naprostém úvodu hry, často je ale dovoleno upravit ji dle vlastních potřeb později v možnostech hry.

Příkladem obvyklého prvku především v RPG hrách je *quest* (doslova hledání či pátrání; ve hře je to pak výprava, na kterou se hráč vydává sám či ve skupině, cílem je např. zabití přišery či nalezení předmětu za odměnu). Jemu příbuzné výrazy jsou *questění* (účastnění se *questů*), *questit* (účastnit se *questů*) a *questový* (týkající se *questů*).

Ve strategických hrách lze narazit na výraz *tah* (jedna činnost či pohyb hráče, ve kterých se střídá s hráči dalšími), pokud se jedná o hry *tahové*. Opakem tahové hry je pak ta, která používá *reálný čas*, tzn. nečeká se, než protivník učiní svůj tah, ale všichni hráči/postavy konají své úkony, kdy chtějí.

Obecně pro různé hry je pak důležitý výraz *hratelnost*, který popisuje zajímavost, zábavnost a plynulost hry, jednoduše jaký pocit uspokojení hra hráči celkově nabízí. Často se s ním lze setkat v recenzích. Podobný význam má *gameplay*, tedy způsob, jakým je hra hrána: Co dovoluje či nedovoluje udělat, jaké nabízí herní prvky, jakým způsobem může hráč hrou projít atd. S tím může souviset též *hype*, tedy velké nadšení ze hry, která teprve vyjde. Tato vysoká

očekávání souvisí často i s velkými sliby tvůrců. Zmíněná je v recenzích často též *herní doba*, tedy jak přibližně dlouho trvá hru *projít* (uhrát hru do konce; často upřesněno i jakým způsobem, např. *non-lethal* = bez zabíjení), jinými slovy jak dlouhý je jeden *průchod* (jedno zahrání hry). Hra může mít *volný svět* (je možno ho volně prozkoumávat, neexistuje daná trasa, kterou se hráč musí řídit), nebo může být třeba rozdělena na *úrovně* (úseky ve hře, každý úsek bývá o něco těžší než ten předchozí), případně i dále na *obrazovky* (části herní plochy, z nichž se každá vejde akorát na obrazovku; v některých hrách se pak chodí tzv. „po obrazovkách"). Po prvním *průchodu* některé hry nabízejí *New Game+* (možnost začít hru hrát znovu s jistými výhodami, např. ponechání všech zbraní z předchozího hraní).

5.1.1.7 Videoherní žánr

Přestože se v této práci zaměřuji pouze na tři žánry (akční hry, RPG, strategie s přesahem do akčních adventur), v textech o nich se vyskytují zmínky i o mnoha jiných žánrech, často kvůli přirovnávání. Např. *arkáda* (arkádová hra, tedy poměrně jednoduchý typ hry, který se v minulosti hrával i na videoherních automatech) či *plošinovka* (hra, jejímž hlavním prvkem bývá běhání/skákání po plošinách s cílem někam se dostat; víceméně synonymum pro *hopsačka*). Kromě toho jsou také žánry dále specifikované, takže pak lze narazit na slovní spojení jako *kyberpunkové RPG* (RPG hra odehrávající se ve světě kyberpunku; kyberpunk je charakteristický všudypřítomnou mechanizací a informačními technologiemi, častá je existence vyspělé umělé inteligence a virtuálních světů, obvykle dystopicky laděno), *2D plošinovka* (*plošinovka*, jejíž herní svět je dvojrozměrný) či *tahová strategie* (strategická hra, ve které se hraje na *tahy*). Narazit lze též na výrazy z názvů videoherních žánrů odvozených, jako *arkádový* či *survival hororový* (mající vlastnosti hororové hry, v té je důraz na snahu udržet se při životě; *survival* - angl. přežití). Kombinace mohou být i delší, podle toho, jak komplikovaná daná hra z hlediska žánru je, či do jakých podrobností chce popisující osoba zacházet, např. *retro kyberpunková RPG plošinovka* (hra spadající do žánrů *RPG* a *plošinovka* s prvky *retra* odehrávající se ve světě kyberpunku, viz *kyberpunkové RPG*).

Upozorním ještě na výraz *akce*, který má kromě významu zmíněného v kapitole 5.1.1.3 též význam druhý, a to označení pro akční hru vytvořené univerbizací, např.: „Čistokrevné akce z pohledu první osoby bývaly žánrem(...)" (Slavík, 2017). Samozřejmě, i pro osoby se znalostí obou významů je pro jejich rozlišení nezbytný kontext.

5.1.1.8 Informatika

Videohry a jejich hráči neexistují ve vakuu, je tedy zřejmé, že některá klíčová slova k nim náležející je možné zařadit i do jiných oblastí. Jak již bylo zmíněno v kapitole 2, videohry jsou úzce spjaté s informačními technologiemi, a to vcelku logicky, protože bez těchto technologií by videohry ani nemohly existovat. Jistý přesah do informačních technologií je tedy běžný a také očekávaný.

Když je řeč o ovládání hry, je potřeba využít názvy částí hardwaru. Zde je rozdíl mezi počítačovými a konzolovými hrami, kdy na počítači je běžné hrát za pomoci klávesnice a myši, které běžně používají i nehráči, a na konzolích pomocí k nim určených ovladačů. Avšak tento rozdíl může být stírán, pokud se hráč rozhodne připojit k počítači konzolový ovladač a jím hru hrát. Celkově lze ale říci, že u klíčových slov z oblasti informatiky je velká pravděpodobnost, že s nimi budou obeznámeni i nehráči, kteří jsou v běžném kontaktu s informačními technologiemi. Při ovládání pomocí klávesnice jsou některé klávesy používanější než jiné, ve zkoumaném vzorku se nachází např. *alt*, *éčko* (klávesa E), *F dvojka* (klávesa F2) či *mezerník.*

Setkat se lze ale také s činnostmi, které jsou potřebné jak ve hrách, tak i v informačních odvětvích, např. *uložit*. Tento výraz známe z textových, grafických i jiných editorů, jakožto i z internetových prohlížečů, ve kterých si můžeme něco z webu stáhnout a poté do vlastního zařízení *uložit*. Ve hrách tento výraz znamená zapsat data o postupu ve hře do paměti počítače či konzole, takže při příštím spuštění hry či smrti postavy je možno začít na této *uložené pozici*, ne pouze na začátku hry. Dále lze narazit i na jiné činnosti, např. *nainstalovat* či *klikat*, a s různými softwarovými výrazy, např. *grafika* (v případně her je pak řeč o grafickém zpracování hry) *snímkování* (snímková frekvence, tedy kolik snímků se na obrazovce vystřídá za sekundu; často označované i anglickou zkratkou *FPS = frames per second*) či *procedurálně generovaný* (s obsahem generovaným na základě algoritmu, zdánlivě náhodně).

Zmíním ještě hardwarové nároky dané hry na počítač. Toto je téma, kterým se počítačové hry značně liší od konzolových: Zatímco počítače mají různé parametry a je nutno před koupí hry zkontrolovat, zda vlastněné PC či notebook naplňují požadavky dané hry, konzole nabízejí své víceméně neměnné parametry, kterým se naopak musí přizpůsobit herní vývojáři. Ve vzorku se vyskytuje hned několik slov, které by do této kategorie bylo možné zařadit: *Software mod* (mód spuštění hry co se grafického vykreslení týče, a to s větším zatížením

softwaru než při hardware módu), *základní deska* (část počítačového hardwaru) či *low resolution* (nízké rozlišení, v tomto případě nízké rozlišení obrazu).

Hry nemusejí být zpracované bez chyb, narazit pak v nich lze, tak jako i v jiných počítačových programech, někdy na *glitch* (porucha či závada v programu), což lze poznat, když hra začne *glitchovat* (chovat se nesprávně kvůli glitchi, např. blikající textura, předmět "ležící" na vzduchu apod.). Podobný problém je též *bug* (programátorská chyba při tvorbě programu). Tyto nepříjemnosti může vyřešit *patch*, příp. *peč* (z angl. *patch*, záplata; softwarový dodatek ke hře, který především opravuje její chyby, tzn. *bugy*, *glitche*).

5.1.1.9 Postava

Do této skupiny řadím názvy postav ve hře, které nejsou proprii. Může se jednat o název nepřátel, které na postavu útočí, postav, které hráči pomáhají či jen neutrálně „žijí“ v daném světě. Dále lze narazit i na názvy různých povolání, které může hratelná postava vykonávat. Zařazeny zde jsou i obecnější názvy pro postavy či jejich vlastnosti.

Z povolání (zvláště u *RPG* her) je možné narazit např. na výraz *priest* (česky *kněz*, jedna z tříd povolání ve *World of Warcraft*) či *retri paladin* (celým názvem *retribution paladin*; *paladin*, druh bojovníka ve hře *World of Warcraft: Legion*, se specializací *retribution*, tzn. *odplata*). Mezi v češtině ustálenými výrazy lze nalézt slovo *mág* (osoba schopná používat kouzla).

Hráč může postavy nazývat podle toho, jak je nazývá hra samotná. Často se jedná o postavy vyskytující se jen v konkrétní hře či sérii, např. *wolfhound* (druh nepřátel v herní sérii *Dishonored*, jakási psovitá šelma) či *Protector of the Chef* (nepřítel ve hře *Shadow Warrior 2*). Hráči si ale postavy někdy pojmenují též podle sebe, zvláště u obecnějších názvů, např. *enemák* (z angl. *enemy*, tzn. *nepřítel*) či *elita* (tedy *elitní* nepřítel – silnější než stejný, ale "neelitní" nepřítel). Z jiných obecnějších názvů pro *nepřátele* se lze setkat též s výrazy *oponent*, *protivník* či *záporák.* Specifičtější druh nepřítele, kterého je možné nalézt v různých žánrech her, pak je *boss* (důležitý nepřítel ve hře, neobyčejně silný, často se nacházející na konci určité herní sekce, např. *levelu*) a *miniboss* (*boss* menší oblasti).

Co se týče samotného výrazu *nepřítel*, SSČ u něj uvádí tyto významy: „*1. kdo nenávidí někoho a vědomě mu škodí:* z přítele se stal úhlavním nepřítelem, *2. odpůrce:* nepřítel kouření, tance, žen, *3. skupina lidí (stát, vojsko, voják) jako voj. protivník: útok na nepřítele; zajmout nepřítele*“ (Filipec a kol., 2005). V oblasti videoher toto označení také může

označovat protivníka, výraz ovšem často ztrácí negativní konotace. Nepřítel může být očekávaný a dokonce i vítaný, protože je součástí hry, kterou hráč dobrovolně z vlastního zájmu hraje, bojem s nepřítelem se navíc hráčova postava sama může posílit. Výraz se může navíc týkat i neživých věcí a vůbec může označovat postavu či předmět zamezující hráči v postupu hry bez osobních negativních pocitů, pokud můžeme z hlediska kontextu a děje konkrétní hry danému nepříteli přisoudit záměr.

5.1.1.10 Apelativa z tematických skupin s převažujícími proprii

Tato kapitola nepředstavuje tematickou skupinu. Představeno zde bude několik výrazů z tematických skupin, které budou blíže popsány v kapitolách 5.1.2.1-5.1.2.10. V těchto zmíněných kapitolách převažují propria, vyskytuje se mezi nimi ovšem i několik apelativ, a právě jejich představení slouží tato kapitola. Tučně vyznačené výrazy v následujícím textu značí názvy tematických skupin.

Popis hry zahrnuje pohled na hry zvnějšku, jakým způsobem jsou popisované, případně hodnocené. Nezahrnuji žánry, které jsou jakožto poměrně specifická oblast zařazeny do své vlastní tematické skupiny. Většina výrazů v popisu hry jsou názvy her samotných, tedy propria, z apelativ pak lze nalézt celkem 4 položky: *AAA hra* je typ videohry s velmi vysokým rozpočtem a velkou reklamní kampaní, očekává velkou prodejnost a zisky. *Herní jednohubka* je hra, která je velice unikátní a zábavná a ne příliš dlouhá. *Hot seat* (doslova horké křeslo) je hra, u které se více hráčů střídá u jednoho počítače (na své tahy). *Kooperační masakr* není příliš užívané označení, doslova popisuje multiplayerovou hru (tzn. hru pro více hráčů), kde hráči kooperují a masakrují nepřátele.

V tematické skupině **člověk (reálný)** (kapitola 5.1.2.3) se vyskytují ve zkoumaném vzorku dvě apelativa, a to *PC hráč* (hráč hrající na stolním počítači) a *noob* (původně *newbie* – nováček; špatný hráč, často proto, že je začátečník, ne však nezbytně; používá se obvykle jako urážka). Ve skupině **herní konzole/platforma** (kapitola 5.1.2.4) se nachází výraz *gamepad* (v rukou držený ovladač ke hraní videoher, především konzolových, ale lze připojit i k počítači). Skupina **místo** (kapitola 5.1.2.8) má apelativ o něco více, jako příklad uvedu *market* (tržiště) či *safe house* (doslova bezpečný dům; úkryt, který je znám jen určité skupině lidí a kam se může osoba skrýt před nepřáteli). Ve skupině **událost** (kapitola 5.1.2.9) se nachází výraz *martial law* (stanné právo, zavedeno v příběhu hry *Deus Ex: Mankind Divided*).

5.1.2 Tematické skupiny s převahou proprií

V mnoha videohrách se lze setkat s velkým množstvím proprií. Vzhledem k tomu, že většina her má svůj příběh (některé žánry, např. RPG, toto vyloženě vyžadují), je možné očekávat jména postav, geografické názvy apod. Dále je v této skupině ale možno nalézt i propria jiného druhu: názvy vývojářských společností, jména her samotných, ale i jména reálných osob, ať už pracujících ve videoherním průmyslu nebo zmíněných hráči v souvislosti s hrou z jiných důvodů. V některých případech bylo rozlišení apelativ a proprií poněkud problematické. Jak již bylo zmíněno výše, ani v psaných textech nebylo možné se jednoduše řídit např. použitím počátečního velkého písmena k tomu, abych poznala, kdy se jedná o proprium. Tento problém nepramenil jen z odlišného užívání velkých a malých počátečních písmen v češtině a angličtině, ale spočíval též v tom, že předměty popisované nějakým názvem na obrazovce mívají často velké počáteční písmeno. Fakticky je takový název titulkem. V některých případech byla ovšem z estetických důvodů všechna písmena velká. Proto je občas nejasné, zda se jedná např. pouze o apelativum pro daný předmět, zvláště u zbraní, nebo jde již o proprium označující jeden předmět či skupinu předmětů. Ani unikátnost daného předmětu ani jeho běžnost tedy není vždy nápomocná, je-li vůbec dohledatelná.

Při určování proprií jsem se řídila jejich definicí v *NESČ*, která stanoví, že propria označují jednotliviny a odlišují je tímto označením od jednotlivin jiných, ale též upozorňuje na to, že mezi apelativy a proprii neexistuje pevná hranice (Karlík, Nekula a Pleskalová, 2017). Pro tuto práci to znamená, že u ne zcela jasných případů budu za propria považovat ty výrazy, které blíže označují určitý předmět, osobu, situaci či abstraktní pojem a odlišují je tak od širšího okruhu, který by byl označitelný apelativem. Nemusí se ovšem nutně jednat o jednotlivinu, tak jako např. výrobky určité firmy, které mají své proprium, ač zahrnují celou skupinu.

Propria jsem zde rozdělila mezi 10 tematických skupin, které kromě proprií zahrnují i jiné výrazy, jak bylo již zmíněno v kapitole 5.1. U některých výrazů, u nichž je kvůli nedostatku informací či kontextu nejisté, zda se skutečně o propria jedná, toto uvedu, jakožto i čím se tyto výrazy sobě navzájem podobají a čím se liší od proprií jistých.

5.1.2.1. Popis hry

Při popisu konkrétních her se lze většinou setkat s názvem her samotných, ať už co se týče oficiálního názvu či názvu zkráceného či jiným způsobem upraveného. Ve zkoumaném vzorku se vyskytují názvy nejen těch her, o kterých daný článek pojednává či kterou daný *letsplayer* hraje, ale i jiných, ke kterým jsou hry přirovnávány či jsou z jiných důvodů zmiňovány. Uvedu např. *Amnesia*, *Call of Duty* či *Civilizace*. U posledního z uvedených stojí za zmínku, že autor původní anglický název, tedy *Civilization*, v článku přeložil, přestože se i v České republice hra prodává s názvem nepřeloženým. Ze zkrácených názvů můžeme uvést např. *WoW* (*World of Warcraft*; tato zkratka je mezi hráči rozšířená a poměrně univerzálně srozumitelná) či *F2* (*Fallout 2*; tato zkratka není bez kontextu srozumitelná).

5.1.2.2. Vývojářská společnost

Při diskuzi o hrách bývají kromě názvů her často zmíněny též názvy vývojářských společností. Názvy společností ale nejsou vždy vyřčené či vypsané v celé své podobě. Lze se např. setkat s názvem *Paradox*, zatímco celý název společnosti je *Paradox Interactive*. Společnost *Insomniac Games* je pak jednou nazvána jako *Insomniaci*, tedy jako skupina těch lidí, ze kterých se společnost skládá. V komentářích u jedné z recenzí pak nespokojený hráč firmu *Ubisoft Entertainment* nazývá *Ubishit*.

5.1.2.3. Člověk (reálný)

Následují jména osob reálných, ať už jména oficiální, nebo přezdívky, které jsou na internetu mezi hráči běžnou záležitostí. Málokdo vystupuje mezi ostatními hráči se svým skutečným jménem, a pokud ano, tak alespoň bez příjmení. Mezi reálnými jmény lze uvést např. herního programátora jménem *Sean Murray.* Co se přezdívek týče, jeden z letsplayerů, jejichž videa jsem použila v této práci, vystupuje, jak bylo již dříve uvedeno v kapitole 2.1, pod jménem *MATRIXXXL*.

5.1.2.4. Herní konzole/platforma

Nevelkou skupinou proprií jsou názvy herních konzolí, např. *Atari 2600* či *PlayStation 4*. O konzolích se ve vybraném vzorku autoři příliš nezmiňovali, protože se jednalo o hraní či recenzování her počítačových. To nevylučuje, že by bylo možné některé z těchto her hrát též na konzoli.

5.1.2.5. Herní obchod

Malou skupinou jsou též propria reálných obchodních společností, tedy organizací existujících v našem světě, ne ve videohře. Zde lze nalézt ve vzorku pouze *GameStop* (obchod s videohrami) a *Steam* (onlinová platforma ke kupování a hraní her).

5.1.2.6. Jednotlivec (fiktivní)

Zde představuji propria označující osoby, předměty či různé abstraktní jevy přímo ve hře. První skupinou jsou vlastní jména či přezdívky konkrétních fiktivních osob, ne nutně vždy lidí, ale též fiktivních tvorů. Výběr je poměrně barvitý, od jmen běžných jako *Adam* či *Emily* až po více neobvyklá jako *Plastic* či *Kil'Jaeden*.

5.1.2.7. Organizovaná skupina

Dále lze nalézt též propria pojmenovávající skupiny, příslušenství ke skupinám či národnost. Za příklad je možné uvést výraz *Řek*, tedy skutečně obyvatel Řecka, v případě dané hry (*Okhlos*) pak Řecka antického. Jiným příkladem může být *Fatebinder*, což je příslušník skupiny *Fatebinders*, strážců zákona ve světě hry *Tyranny*. Pak se může jednat též o názvy skupin samotných a různých organizací, a to jak fiktivních, tak reálných, avšak existujících i ve hře. Mezi reálnými se ve vzorku vyskytla pouze jedna, a to *Yakuza*, tedy obdoba mafie v Japonsku. Mezi fiktivními skupinami se vyskytuje např. *Samizdat*, nelegální zpravodajská oraganizace ze hry *Deus-Ex: Mankind Divided*, která vydává stejnojmenné noviny.

5.1.2.8. Místo

Velice početnou skupinou jsou naopak místní názvy, a to jak fiktivních, tak reálných míst. Zahrnuta jsou města, světy a jiné geografické oblasti, ale též pár podniků, které slouží jako kulisy pro daný příběh, např. *Black Market Shop* ze hry *Dishonored 2*. Z jiných fiktivních míst lze uvést město *Novigrad* (*Zaklínač 3*), z reálných míst pak např. *Švýcarsko*.

5.1.2.9. Událost

Z názvů událostí lze uvést pouze jedinou, která se ve zkoumaném vzorku vyskytla. Jedná se o *Aug Incident*, významnou historickou událost v příběhu hry *Deus-Ex: Mankind Divided*, při které přišly o život desítky milionů lidí.

5.1.2.10. Úkol

Velice specifickou videoherní oblastí jsou pak názvy úkolů, misí a levelů. V daném vzorku toto není příliš početná skupina, vzhledem k tomu, že není obvykle potřeba je vyslovovat během hraní. Tyto názvy jsou často velice jasně napsané na obrazovce. V recenzích pak většinou není zacházeno do takových podrobností, aby byly zmiňovány. Stále se jich ale ve vzorku několik vyskytlo, např. *Clockwork Tower level*, zmíněný v Let‘s Playi *Dishonored 2*, či mise *E is for Everybody* z *Deus-Ex: Mankind Divided*.

5.1.2.11 Propria z tematických skupin s převažujícími apelativy

Názvy předmětů (Předměty nebojové, kapitola 5.1.1.2) byly jedny z nejobtížnějších co do odlišení apelativ a proprií. Ve výsledku jsem v propriích nechala pouze poměrně omezenou skupinu z důvodu, že mnoho ostatních předmětů, z velké části zbraní, nemají ani v reálném světě často svůj název považován za proprium, není-li specificky řeč o firmě či značce. V komunikaci o předmětech nazývaných firemní značkou dochází postupem času k apelativizaci, což lze vidět běžně např. u názvů aut, příkladem může být *Škoda*/*škoda*. Z výzbroje (kapitola 5.1.1.1) jsem u proprií nechala pouze název *TESLA*, samo o sobě už zkratkové slovo, které označuje mechanické vylepšení lidského těla k bojovým účelům. Dále pak lze mezi předměty nebojovými nalézt názvy drog (*Severní soumrak*, *Neuropozyne*) a v jednom případě název mapy, která se jmenuje podle oblasti, kterou zobrazuje, tedy *Serkonos kanály.* Tento název navíc sám hráč na místě přeložil, mapa samotná se v originále jmenovala *Serkonos Canals*.

5.1.3 Statistika výrazů uvnitř tematických skupin

Nyní představím celkové počty jednotlivých výrazů. Na následující straně lze vidět přehled jednotlivých oblastí, spolu v procentuálním zastoupením v celém vzorku (Tabulka 1). Počet výskytů neodpovídá zcela počtu výrazů ve vzorku (795), jelikož šest výrazů bylo zařazeno do dvou různých tematických skupin. V příloze je možné nahlédnout do celého vzorku, včetně rozřazení do tematických skupin a vysvětlení jejich lexikálního významu.

Jak jsem již zmínila, v tematických skupinách se kromě apelativ a proprií vyskytují i výrazy jiné. Co se pak týče prolínání právě apletiv a proprií, to je v celkovém počtu velice malé. V tematických oblastech, ve kterých ve vyskytují převážně apelativa, bylo celkem 475

výrazů, z nichž ovšem pouze 6 připadlo na propria. V tematických oblastech z převahou proprií bylo výrazů 326 a z nich pouze 12 apelativ.

oblast	počet	% z celku	z toho propria	z toho apelativa	z toho jiné
Výzbroj	34	4,28	1	31	2
Předmět nebojový	49	6,16	5	43	1
Činnost bojová	15	1,89	0	11	4
Činnost nebojová	26	3,27	0	10	16
Nehmotné	85	10,69	0	82	3
Herní součást	90	11,32	0	66	24
Videoherní žánr	47	5,91	0	41	6
Informatika	57	7,17	0	43	14
Postava	68	8,55	0	65	3
Popis hry	119	14,97	115	4	0
Vývojářská společnost	15	1,89	15	0	0
Člověk (reálný)	18	2,26	16	2	0
Herní konzole/platforma	6	0,75	5	1	0
Herní obchod	2	0,25	2	0	0
Jednotlivec	103	12,96	103	0	0
Organizovaná skupina	16	2,01	16	0	0
Místo	43	5,41	34	8	1
Událost	2	0,25	1	1	0
Úkol	6	0,75	6	0	0

Tabulka 1 – Tematické oblasti.

Největší počet výskytů měla skupina výrazů pro popis hry (119, tedy 14,97 % výrazů z celkového vzorku), při komunikaci o hrách toto není překvapivé (v této skupině převažovaly názvy videoher). Během samotného hraní se pak u her, v nichž je důležitý příběh, lze setkat se spoustou individuálních postav, což dokazuje i 103 výskytů (12,96 %) u jednotlivců. Vysoký výskyt výrazů z tematické skupiny herních součástí (90 výskytů, tedy 11,32 %) dokazuje, jak běžné je během hovoru o hrách diskutovat i o různých herních mechanismech, co hra nabízí a dovoluje.

Nejmenší počet výskytů je pak u názvů herních obchodů (2, tedy 0,25 %). Zde se nejedná o malý počet obchodů, ale spíše o okrajové téma vzhledem ke zdrojům zkoumaného vzorku. Recenzenti většinou nedoporučují, kde konkrétně hru koupit, hráči samotní pak nemají potřebu dané téma během hraní příliš zmiňovat. Důvod k tomu by mohl být snad jen ten, že by bylo hru obtížné pořídit, či pokud by ten který obchod měl na určitou hru slevu.

Tematická skupina zahrnující události obsahuje též pouze dva výrazy. Tato skupina byla vytvořena především z důvodu, že tyto výrazy nebylo dost možné zařadit jinam. Je to skupina poměrně specifická, která vyžaduje děj, jelikož se jedná o události v daném příběhu. Ty recenzent nemusí zmínit z důvodu spoilerů (vyzrazení podstatné části děje), hráč pak spíše jen týká-li se událost té části děje, ve které se právě nachází či je-li nějak relevantní, což se v úryvcích nemuselo stávat často.

Mezi dalšími malými tematickými skupinami jsou herní konzole a platformy (6, tzn. 0,75 %), opět ne nutně často zmiňované při recenzích ani *Let's Playích*, a stejně početná skupina zahrnující úkoly. Důvod pro malý počet zmínek o úkolech může být ten, že se během hraní často vyskytnou jako nápis na obrazovce, hráč je tedy nemusí vyslovovat, nechce-li se k nim více vyjádřit, a ze strany recenzenta by se opět mohlo jednat o spoiler.

5.2 Slovotvorná utvářenost

Z hlediska slovotvorné utvářenosti se v této práci zaměřím pouze na výrazy utvořené specificky pro potřebu hráčů her, či případně informatiků, a to jimi samotnými či alespoň jimi běžně užívanými. Nebude se tedy jednat o slova z běžné slovní zásoby. Kromě zkratkových slov zde budu očekávat mnoho přejatých slov adaptovaných do češtiny pomocí afixů. I u slov českého původu je ovšem jistě možné setkat se se specifickými videoherními výrazy.

Některé výrazy jsou tvořeny kombinací několika slovotvorných postupů, celkově pak lze nalézt postupy tyto: derivace (zde konkrétně prefixace a sufixace), kompozice (vlastní a nevlastní složeniny), abreviace (zkratky a zkratková slova), univerbizace a kontaminace (zde zvlášť pro tvoření portmanteau). Pro víceslovné výrazy ještě přidávám označení kolokace.

V tabulce s výskyty (viz příloha) uvádím významy všech zkoumaných slov, kromě těch, jejichž význam se shoduje s významem slovníkovým. Jak již bylo naznačeno (např. kapitola 5.1.1.3), některá slova, ač na první pohled běžná, mají v jazyku hráčů jiný význam. Význam je v příloze uveden též v případech, kdy by bylo možné ho odhadnout, např. podle toho, jaký prefix či sufix byl použit pro utvoření daného tvaru a jak tyto afixy obvykle mění význam slov. Např. sufix *-inký* zdrobňuje adjektiva a nový výraz vytvořený tímto sufixem od adjektiva, které je mluvčímu češtiny známo, pak chápe tento mluvčí automaticky, např. *malý-malinký* (Šimandl, 2016).

Uvedu zde konkrétní příklad ze vzorku, a to výraz *hratelnost*. Slovotvorný význam napovídá, že se jedná o vlastnost popisující možnost či pravděpodobnost hraní, a to díky sufixacím: Ze slovesa *hrát* vytvoříme za pomoci sufixu *-telný*, který vyjadřuje, že „denotát rozvíjeného substantiva **se může účastnit děje** označeného základovým slovesem **jako (1) zasahovaný objekt** (…), **(2) původce děje** (…) **(3) okolnost děje**“ (Šimandl, 2016) adjektivum *hratelný,* z něj pak za pomoci sufixu *-ost*, které „tvoří **(1) názvy** (zpředmětnělých) **vlastností**, přisuzovaných člověku, neživému objektu (…) nebo abstraktní entitě“ (Šimandl, 2016) substantivum *hratelnost*. Jeho skutečný význam v jazyce hráčů jsem pak již zmínila v kapitole 5.1.1.6, tedy zajímavost, zábavnost a plynulost hry. Tento výraz tedy nemusí, avšak může, souviset s tím, jak proveditelné je danou hru hrát.

Dále pak lze narazit na velké množství výrazů anglických či z angličtiny odvozených sufixací, jejichž význam je možné pochopit, či alespoň přibližně odhadnout, jen se znalostí tohoto jazyka, např. *cheatování*. V angličtině *cheat* znamená mimo jiné *podvádět*, pro videoherní

oblast ale získal i význam substantiva, které se do češtiny nepřekládá. Tyto *cheaty*, pomocí nichž tedy mohou hráči *cheatovat,* jsou kódy či techniky jak ve hře podvádět a nějakým způsobem si ji tím ulehčit, např. učinit svoji postavu nesmrtelnou. *Cheaty* jsou obvykle stvořeny samotnými tvůrci hry, ať už pro využití hráčem, tak i pro tvůrce samotné, aby jim průchod hry ulehčily během její výroby.

Nejčastěji se tedy lze setkat se slovotvorným utvářením pomocí sufixace. To se často týká verb, jako další příklady k výše zmíněným mohu uvést např. *glitchovat* (chovat se nesprávně kvůli glitchi – toto se tedy týká softwaru, např. postava ve hře dělá nevyžádané a tvůrci nezamýšlené pohyby) či *questit* (účastnit se *questů*, tedy dobrodružných výprav ve hře). Dále se toto tvoření týká substantiv, např. *enemák* (z angl. *enemy* – nepřítel) či *healování* (z angl. *heal* – léčit; tady tedy *léčení*), v menší míře pak i adjektiv, např. *equipnutý* (z angl. *equip* - vybavit, vyzbrojit; zde tedy předmět či výzbroj zařazená do skupiny v tuto chvíli používaných, v případě zbraně pak ta, která je v ruce či první v pořadí k vytasení) či *pixelatý* (vlastnost obrazu s tak nízkým rozlišením, že jsou pouhým okem vidět jednotlivé pixely).

Je možné se setkat i s kombinacemi sufixace a prefixace, ve zkoumaném vzorku téměř pouze u verb, např. *pokillovat* (z angl. *kill* – zabít; tady tedy pozabíjet). Jedinou výjimkou ve vzorku je deverbativní adjektivum *naskriptovaný* (předem daný za pomoci počítačového kódu, tzn. skriptu; takto jsou předurčeny různé situace ve hře, chování nepřátel apod.).

S abreviacemi se ve vzorku lze setkat mimo jiné u názvů her, např. *AoE* (*Age of Empires*) či *F2* (*Fallout 2*), a označení žánrů, např. *ARPG* (*action role-playing game* – akční hra na hrdiny) či *FPS* (*first person shooter* – střílečka z pohledu první osoby). Také lze narazit na několik zkratkových slov, např. *FPSko* (počet snímků za sekundu) či *CoDéčko* (hra *Call of Duty*).

Kompozice se ve vzorku též několikrát vyskytla, a to jak vlastní, tak nevlastní. U vlastních ale mohu jako příklad uvést pouze autorem článku vytvořené názvy živočichů (autorské neologismy, viz kapitola 5.4), a to *kočkorožec* a *ploutvorožec*, jelikož jím recenzovaná hra (*No Man's Sky*) dovoluje nově objevené organismy pojmenovat. Z nevlastních složenin pak lze uvést již častější výrazy, např. *gameplay* (z angl. *game* – hra a *play* – hrát; viz kapitola 5.1.1.6) či *quickload* (z angl. *quick* – rychlý a *load* – načíst; načtení předem uložené pozice pomocí jediného tlačítka, tedy rychle).

Univerbizace je zajímavý způsob slovotvorby v jazyce hráčů, poměrně produktivní hlavně u videoherních názvů. Setkat se lze s výrazy jako *strategie* (strategická hra), *akce* (akční hra) či *tahovka* (tahová hra).

Narazit lze i na několik případů kontaminace, za příklady mohu uvést *gun-fu* (gun + kung-fu; fikční bojový styl, kombinace palných zbraní a bojového umění) či *metroidvania* (podžánr *akčních adventur*; hry typu *Metroid* a *Castlevania* vyznačující se rozlehlými mapami, které musí hráč prozkoumat a získat přístup do nových oblastí), ale též vulgární *Ubishit* (*Ubisoft* + *shit*; vulgární přezdívka pro vývojářskou společnost *Ubisoft*).

Mnoho slov pak není specifických svou utvářeností, pouze novým lexikálním významem vytvořeným pro videoherní účely, tam patří již dříve zmíněný rozdíl při použití výrazu *zkušenost* (kapitola 2.2) v různých kontextech. Jako další příklady mohu uvést *léčení*, které kromě činnosti doplňující postavě zdraví označuje též předměty či vlastnosti určené k tomuto doplňování zdraví. U víceslovných výrazů pak vznikají nové významy kolokací, např. *pohled první osoby* (způsob pohledu na herní svět, bývá uváděn jako upřesnění žánru), *červí bojovník* (hratelná i nepřátelská postava v sérii *Worms*), *fanouškovský servis* (překlad výrazu *fan service*; materiál, který tvůrci do hry vložili z důvodu potěšení fanoušků, nemívá tedy vliv na děj apod.) či *směrová šipka* (čtyři klávesy kurzorových šipek na klávesnici).

Mezi kolokacemi lze nalézt též víceslovné názvy žánrů, např. *akční hra* či *online střílečka*. Dále názvy předmětů, např. *tráva z bažin*, či názvy zbraní, např. *devastátor brokovnice*.

U víceslovných názvů se vyskytuje i tvoření více způsoby najednou, např. *akční plošinovka* je kombinací kolokace a univerbizace. Výraz *arkádovost* pak vznikl kombinací univerbizace (*arkádová hra* → *arkáda*) a sufixace (*-ost*).

V následující tabulce (Tabulka 2) je přehled nalezených slovotvorných postupů (první řádek). Řádek nazvaný „čisté“ pak uvádí počet výskytů výrazů vytvořených jediným slovotvorným postupem. Levý sloupec tyto postupy uvádí znovu z důvodu kombinace.

	DerP	DerS	Abr	AbrS	KomV	KomN	Univ	Kont	Kol
čisté	9	58	20	1	0	3	10	5	62
+DerP	-	8	1	0	0	0	0	0	0
+DerS	8	-	1	3	0	1	3	0	2
+Abr	1	1	-	0	0	0	3	0	10
+AbrS	0	3	0	-	0	0	0	0	0
+KomV	0	0	0	0	-	0	0	0	2
+KomN	0	1	0	0	0	-	0	0	0
+Univ	0	3	3	0	0	0	-	0	3
+Kont	0	0	0	0	0	0	0	-	1
+Kol	0	2	10	0	2	0	3	1	-
+Kol +Univ	0	0	1	0	0	0	0	0	0
+Kol +Abr	0	0	0	0	0	0	1	0	0
+Univ +Abr	0	0	0	0	0	0	0	0	1
sečteno	18	76	36	4	2	4	19	6	81
% z celku	2,26	9,56	4,53	0,50	0,25	0,50	2,39	0,75	10,19

Tabulka 2 – Slovotvorná utvářenost videoherních výrazů. Legenda: DerP – prefixace, DerS – sufixace, Abr – abreviace, AbrS – zkratkové slovo, KomV – vlastní kompozice, KomN – nevlastní kompozice, Univ – univerbizace, Kont – kontaminace, Kol – kolokace.

5.3 Přejímky

Již bylo v předchozích kapitolách zmíněno, že se ve slovníku hráčů videoher objevuje velké množství cizojazyčných přejímek, v naprosté většině pak z angličtiny. Hry jsou tvořené buď již v angličtině, či se do angličtiny překládají, aby tak obsáhly celosvětový trh. Není proto divu, že též slovní zásoba související s videohrami má mnoho výrazů přejatých z angličtiny, které nemají svůj ekvivalent v jiných jazycích, či se používají po boku těchto ekvivalentů. To se týká nejen toho, co se ve hrách odehrává, ale i strojů, na nichž jsou hrány, a jiných jazykových oblastí týkajících se her, např. jejich tvorby. Zde ukáži, jak se toto týká i českojazyčné videoherní komunity.

Na začátek je dobré též dodat, že se v naprosté většině nejedná o nově v angličtině utvořená slova. Jde o běžnou anglickou slovní zásobu, která se ovšem v češtině začala využívat až v kontextu počítačových her, případně informatiky. Tím samozřejmě nevylučuji možnost, že jsou některé z výrazů mezi mluvčími češtiny používány i v kontextech jiných, ať už nezávisle na videoherní komunitě či rozšířením určitého výrazu i mimo ni. Jedná-li se o přejímku z angličtiny, která je již v češtině značně zažitá a není spojena primárně s videohrami či informatikou, nepovažuji ji z námi požadovaného hlediska za relevantní. Jako příkladu mohu uvést *trailer* – tento výraz, ač v kontextu videoher používaný, není pro hry specifický a nebyl také do češtiny prvně zaveden kvůli nim. Příkladem, který již byl do zkoumaného vzorku zahrnut, může být substantivum *demo*. To označuje část hry distribuovanou hráčům, aby je navnadilo ke koupi dané hry, obvykle je zdarma a je zveřejněno před vydáním plné hry. Na rozdíl od *dema* v hudebním průmyslu, kde se s tímto výrazem setkáme historicky dříve, se jedná o veřejnou distribuci a slouží tedy jiným účelům. Je zde vidět rozdíl mezi tímto výrazem s výše zmíněným *trailerem*, který je např. pro filmy a hry distribuován v podstatě stejně a slouží i shodným účelům, tedy přimění veřejnosti ke konzumaci daného produktu.

Mnohé hry jsou překládány do různých jazyků, přesněji tedy psaný text ve hře. U jazyků s relativně velkým počtem mluvčích se můžeme setkat i s dabingem postav a jiného mluveného textu, u jazyků s méně mluvčími, mezi něž patří i čeština, spíše pouze s titulky. Ale i přes překlady se hráč většinou nemůže ve hře všem anglickým slovům vyhnout, pokud se z nich již staly internacionalismy či byla adaptována do češtiny. Výrazy nepoužívané pro jednu konkrétní přeloženou hru pak mohou být mezi hráči obecně používány i při diskuzi o hře s českým překladem. Dalším důvodem pro používání anglických slov je pak i mezinárodní komunita fanoušků. Pokud s ní český hráč komunikuje, je takřka jistotou, že se

tato komunikace odehrává v angličtině, která je jakožto lingua franca hráčům všech zemí nejpřístupnější. Některá slovní zásoba z těchto konverzací pak může samozřejmě přecházet i do hráčova vyjadřování v češtině, zvláště neexistuje-li rozšířenější či přímo obecně zažitý český ekvivalent. Mohu uvést příklad substantiva *spawn*, které je ovšem v angličtině slovesem a do češtiny ho můžeme přeložit jako sloveso *zplodit* či *zrodit*. Ve videohrách pak znamená specificky akci objevení se postavy (hratelné či nehratelné, včetně nepřátel) ve hře, ale též místo, kde k tomuto objevení dojde. Sloveso by již bylo nutné odvodit a vytvořit tvar *spawnout* či *spawnovat*, ve zkoumaném vzorku narazíme na výrazy *respawnout* a *respawnovat*, kterou svou předponou navíc pouze vyjadřují, že se jedná o opakované objevení postavy, které následuje po jejím usmrcení.

Specifickou součástí her, co se týče jazyků, je pak jev, který pro tuto práci není příliš významný, přesto se hodí jej alespoň zmínit: Pro potřeby příběhu se ve hrách, tak jako i ve filmech, knihách apod., můžeme setkat záměrně s cizími jazyky. Např. hra, která se odehrává v Itálii, může být v angličtině, ale zároveň se budeme setkávat s italskými výrazy, ať již v mluvě postav či na různých nápisech v herním světě – vývěsní štíty obchodů apod. Kromě skutečných jazyků lze narazit i na jazyky fiktivní. Zvláště fantasy hry mohou nabízet svůj vlastní uměle vytvořený jazyk či jazyky. Jinde se můžeme setkat záměrně s použitím cizího jazyka, kterému nemáme rozumět, případně jen pomocí poskytnutých titulků, opět především ke většímu ponoření se do děje.

Z hlediska překladů nelze opomenout jeden fakt: Ať již jsou hry dabované či otitulkované jinými jazyky, názvy her samotných takřka nikdy překládány nejsou. Jako výjimku můžeme uvést např. herní sérii *Zaklínač* (v angličtině *The Witcher*) která je vytvořena na motivy knižní série, jejíž český název je v České republice již zažitý. Proto se lze setkat i u hry s českým překladem jejího názvu. Případně může být přeložen pouze herní podtitul, např. *Prince of Persia: Písky času*, se v originále nazývá *Prince of Persia: Sands of Time*.

Při pohledu na konkrétní příklady je pak vidět, že angličtina je vlastně jediný cizí jazyk, z něhož přejímky ve mnou zkoumaném vzorku pocházejí. Z angličtiny ale také přicházejí některé výrazy, které mají i svůj český ekvivalent, a používá se jak cizojazyčný, tak domácí výraz, jak již bylo zmíněno výše. Z mého vzorku mohu uvést např. *enemy*, což má pak český překlad, tedy i českou verzi, *nepřítel*. U zčásti adaptovaných anglických výrazů pak lze najít dvojice jako *loadnout* (z angl. *load) – načíst*, *načítat* nebo *healování* (z angl. *heal*) – *léčení.*

U výrazů, které nejsou ustálené, může být převzetí z angličtiny, a to do jakékoli míry adaptované, či překlad do češtiny zcela na rozhodnutí konkrétního mluvčího. Je to také problém, se kterým se potýkají překladatelé různých druhů textů, a tak ani u textu videoher v tomto není rozdíl. Např. názvy povolání, zvláště pak velice specifických, nemusí mít běžně název v češtině. Tím, jak postupují překladatelé počítačových her se zde ale zabývat nebudeme, ač i toto by vydalo na zajímavý výzkum, zvláště s poznámkami samotného překladatele, proč se právě pro daný překlad rozhodl. Uvedu zde ovšem pár příkladů. V jediném zdroji (Let‘s Play hry *Gothic*) se ve vyjadřování hráče lze setkat jak s výrazem *experience point*, tak i s českým ekvivalentem *zkušenostní bod*. Ve dvou různých recenzích na hru *Worms W.M.D* pak v jedné autor píše výraz *bananabomb*, zatímco v druhé její autor preferuje překlad *banánová bomba*. Vzhledem k tomu, že výrazy jsou si v obou jazycích podobné, autoři pravděpodobně nepociťují v použití jednoho či druhého názvu velký rozdíl. Je možné též spekulovat o tom, zda se autor k českému výrazu neuchýlí spíše, pokud je pro dobré porozumění dané větě lepší mít výraz ve snadno rozpoznatelném pádě.

Nyní přejdu k adaptací přejímek. Nebudu se zabývat slovotvornými postupy, o těch již byla řeč v příslušné kapitole (5.2), pouze představím, z jakých hledisek byly adaptované. Při zkoumání adaptace se vyskytlo několik problémů: Vzhledem k tomu, že část vzorku pocházela z audionahrávek a část z psaných textů, nebylo vždy možné určit jak výslovnostní, tak pravopisnou adaptaci. Vzhledem k tomu, že se také nepokouším o práci fonetickou, výslovnostní adaptace je hodnocena pouze povrchně: V podstatě všechny výrazy vyslovované českými hráči byly považovány za výslovnostně adaptované, vzhledem k českým hláskám, které při výslovnosti použili. Jednotlivé výrazy by také bylo mnohem lepší slyšet ve více nálezech, ne pouze jednou, jak se tomu u většiny výrazů stalo, aby bylo možné výslovnost lépe ohodnotit. Totéž se ale týká i adaptace morfologické a syntaktické – na základě kontextu nebylo vždy možné tyto adaptace posoudit. Lze se i domnívat, že autor se mohl někdy záměrně, i podvědomě, vyhýbat kontextům, ve kterých by musel přítomnost či nepřítomnost adaptace „přiznat“ a mohl by pak nad použitím toho kterého tvaru sám váhat.

V následující tabulce (Tabulka 3) jsou přejímky rozděleny do tří skupin podle ustálenosti, tato informace je ale spíše pro přehled a více se ustálenosti budu věnovat v kapitole následující (5.4). Důležitá je zde informace o adaptovanosti.

	PřejU	PřejN	PřejNA
AdapV	0	36	1
AdapP	0	1	0
AdapVS	0	1	0
AdapSM	9	45	1
AdapVSM	8	69	0
AdapPSM	4	41	0
AdapVPSM	0	6	0
CS	1	35	1
celkem	22	234	3

Tabulka 3 – Adaptace přejímek. Legenda: PřejU – přejímka ustélená, PřejN – přejímka neologická, PřejNA – autorský neologismus přejatý z cizího jazyka. Adap – adaptace, a to dále: V – výslovnostní, P – pravopisná, S – syntaktická, M – morfologická. CS – citátové slovo.

Adaptace výslovnostní zde tedy bohužel není příliš zajímavá. U adaptace pravopisné je již k čemu přihlédnout – celkem lze nalézt 51 výrazů s pravopisnou adaptací (AdapP – adaptace pravopisná; AdapPSM – adaptace pravopisná, syntaktická a morfologická; a AdapVPSM – adaptace výslovnostní, pravopisná, syntaktická a morfologická), přičemž přejímek, které se vyskytly v psaném textu, bylo 147 (viz příloha). Pouze něco málo přes třetinu výrazů tedy bylo pravopisně adaptovaných, což může též naznačovat jejich novost v českém jazyce. Mnoha příklady již bylo průběhu práce zmíněno, jen namátkou tedy uvedu pár příkladů: *respawnovat*, *dungeon* či *hackování*. Někdy se lze setkat u víceslovných výrazů s kombinací, např. pokud jedno ze slov je v češtině již zažité (*survival horor*). U výrazů jako *horde mód* (multiplayerový způsob hraní, kdy minimálně dva hráči bojují proti hordám nepřátel) lze předpokládat, že pravopisná adaptace u pouze druhého ze slov může mít důvod syntaktický – *mód* je možno ohýbat a tedy lépe zařadit do věty, zatímco slovo *horde* je zde použito jako nesklonné adjektivum. V několika případech lze narazit na adaptovanou i neadaptovanou verzi téhož výrazu, např. výraz *patch* se ve vzorku vyskytuje zapsaný jak v této podobě, tak i v adaptované verzi *peč*. Dále pak např. *craftit* a *kraftit* (z angl. *craft* – vyrábět; v některých hrách je možné různé předměty i vyrábět, jsou k tomu potřeba např. suroviny, jisté dovednosti apod.).

Co se týče adaptovanosti morfologické a syntaktické, tyto šly často ruku v ruce, syntaktická ale nebyla vždy určitelná, jak již bylo zmíněno, z toho důvodu, že kontext nebyl dostatečný. Tento problém občas zasáhl i možnost rozpoznání morfologické adaptovanosti. Představím zde tedy jen výrazy, ve kterých bylo tuto adaptaci možné rozeznat.

Morfologická adaptace se u verb nejlépe projevila slovotvornými postupy, a to především sufixací, která umožňuje časování, např. *quest → questit,* podobně pak sufixace napomohla i adjektivům, např. *multiplayer → multiplayerový*. U substantiv pak mohlo dojít k adaptaci i bez nutnosti změny tvaru slova v nominativu, ač i ty se zde vyskytly, např. *Horde → Horda*. Tato adaptace se pak projevila u maskulin při ohýbání těchto výrazů do takových tvarů, kde byla změna zjevná, např. *boss → bossy* (instrumentál plurálu), *skin → skinem* (instrumentál singuláru) či *Fatebinder → Fatebinderů* (genitiv plurálu). Syntaktická adaptace pak byla přiřazena všem výrazům s adaptací morfologickou, v jednom případě jsem se ale uchýlila k syntaktické adaptaci bez morfologické, to však pouze z důvodu, že kontext nebyl jednoznačný. Pokud bych musela hádat, pravděpodobně by se jednalo i o morfologickou adaptaci, k tomu by ale bylo nutné nechat autora daný výraz použít i v jiných kontextech. Jednalo se zde o výraz *item*, který by v daném kontextu, byl-li by morfologicky adaptovaný, neměnil tvar.

V předposledním řádku tabulky 3 se vyskytuje jistý počet slov citátových, tedy zcela neadaptovaných. Citátové slovo definuje SSJČ jako „slovo kterého je užito (jako citátu) v přesné podobě, jakou má v původním jazyce“ (Havránek a kol., 1964). Ve zkoumaném vzorku lze těchto výrazů nalézt 37, s tím, že u některých se mohlo jednat pouze o fakt, že v daném kontextu nebyla žádná adaptace zjevná. Jako příklad mohu uvést *friendly fire* (situace, kdy hráč zasáhne spolubojovníka a tento spolubojovník je zraněn) či *kill´em all* (tzn. *kill them all*, česky *zabij je všechny*, což je styl hraní – někdy hrou přímo vyžadován –, při němž musí hráč všechny nepřátele zabít, aby mohl postoupit dál).

Na zcela opačném konci této škály se pak nacházejí výrazy adaptované výslovnostně, pravopisně, morfologicky a syntakticky. Těchto výrazů je málo, pouhých 6, ze všech již zmíněných důvodů: neprůhlednost adaptovanosti v mnoha kontextech a absence daného výrazu buď v psaném, nebo v mluveném textu. Konkrétně se jedná o tato slova: *klikat*, *lokace*, *mapa*, *mise*, *textura*, *akce* (ve významu *akční hra*). Je zde možné vidět, že některá z těchto slov lze nalézt i v běžné slovní zásobě českých mluvčích, což pravděpodobně pomohlo adaptaci. Význam ovšem nemusí být ten, který „nehráč“ u těchto slov očekává. Např. *lokace*

je prostor ve hře, obvykle jeden z několika, které jsou oddělené stylem, geografickou lokací či prostě jen dveřmi apod.

5.4 Ustálenost a neologie ve slovní zásobě hráčů videoher

Videohry jsou stále relativně mladým médiem, a proto je mladý také jejich slovník. Nelze tedy nalézt příliš staré videoherně specifické výrazy a jakékoli ustálené výrazy musely přejít do hráčského slovníku poměrně rychle. Hry a jejich slovník se poměrně rychle vyvíjí a objevují se stále nové výrazy, které se rovněž mohou rychle ustálit. Není ovšem příliš snadné posoudit, kdy již k ustálení došlo, mimo jiné též proto, že některé výrazy jsou specifické jen pro určitý typ her, a tedy i okruh hráčů. Ani u nich navíc nemusí být hranice ostrá, protože se hráči mohou zajímat o více žánrů, ale některé preferovat. Pak tedy i naprostá neznalost jistého výrazu jistými hráči nemusí odporovat jeho ustálenosti, případně může být tento výraz ustálen jen v určité skupině hráčů.

Ustálenost zde považuji za opak neologismu, tedy za jisté začlenění do české slovní zásoby. Neologismus pak *NESČ* definuje jako „[l]exikální jednotk[u], která se ve vztahu k existujícím jednotkám slovní zásoby [současného jazyka] vyznačuje novostí, a to jak z hlediska vzniku, tak z hlediska funkčního (funkčně systémového, komunikačního, stylistického)“. Jako kritéria uvádí *NESČ* kromě časového hlediska též psychologické kritérium, tedy dojem mluvčích (Karlík, Nekula a Pleskalová, 2017). Vzhledem ke specifické slovní zásobě videoher se tak dá nahlížet na většinu slov, která se nerozšířila více do obecného povědomí uživatelů českého jazyka. U výrazů ve vzorku, které se vyskytují pouze v konkrétní hře, pak je toto zaručeno, u výrazů rozšířenějších jen v oblasti videoher ale toto platí také. Celkově se pak ve vzorku vyskytuje velké množství neologismů v porovnání s výrazy ustálenými, jak se bude možné přesvědčit později v této kapitole.

Nové neologismy se mohou v hráčské komunitě vytvářet takřka denně a u výrazů specifických pro určitou žánrovou skupinu her pak samozřejmě mohou přibýt neologismy s každou nově vydanou hrou daného žánru. Řeč je zde pouze o hrách „větších“, různé menší hry, které je možné hrát přímo v internetovém prohlížeči, vycházejí často a hojně, ale dopad jedné takové hry na širší slovník hráčů bývá mizivý, pokud se hra nestane populární a velice rozšířenou. Záleží zde především na vývojářích, kteří musejí neustále přicházet s inovacemi ve svých hrách, aby neztratili pozornost hráčů, a tyto inovace potřebují nejednou svůj vlastní název. Např. tzv. *QTE*, tedy *Quick-Time Event*, v dnešní době populární, vyžaduje po hráči v určitý okamžik v krátkém časovém limitu stisknout požadované tlačítko, aby postava provedla nějaký úkon, který nebývá jinak v jejím repertoáru, a nezdar v těchto okamžicích je trestán nějakým postihem, někdy i okamžitou smrtí. Tyto *QTE* tedy nahrazují v konkrétních

okamžicích běžnou herní mechaniku, a vlastně zjednodušují hru, protože po hráči vyžadují pouze tuto jedinou reakci místo ovládání celé postavy. Jak z popisu vidíme, název pro tento herní prvek byl potřeba, a pro běžné užívání se uchytila dokonce jen zkratka tohoto názvu. Běžné jsou pak i okazionalismy, ne-li dokonce výrazy použité jen jednou, aby je hráč v příští chvíli zase zapomněl. Zde se může jednat o různé anglické výrazy narychlo počeštělé v průběhu promluvy, kromě toho též zdrobněliny i českých i cizích výrazů.

Samozřejmě je možné v některých hrách nalézt naopak i velice staré výrazy, archaismy i historismy, toto již ale záleží na příběhu či časovém období, do kterého je příběh zasazen. Jen obtížně zde lze přemýšlet o ustálenosti, protože se jedná o výrazy většinou se vyskytující v jedné konkrétní hře, případně herní sérii. Nejsou to také výrazy ani tak typické pro hry, jako pro specifický žánr (především historický a fantasy), a mohly by se stejně tak objevit ve filmech či knihách podobných žánrů. Takovéto výrazy proto nebyly do výzkumu zahrnuty. Jako příklady těchto výrazů lze ze zkoumaných textů vybrat namátkou apelativa jako *zbroj* či *mušketýr*.

Nyní již představím konkrétní počty neologismů a přejímek. V tabulkách jsem je navíc rozdělila na výrazy pocházející z češtiny (Tabulka 4) a na výrazy přejaté z cizích jazyků (Tabulka 5). Kromě výrazů neologických a ustálených se zde lze setkat také s autorskými neologismy, tedy s výrazy, které autor vytvořil pro danou situaci a u kterých je velká pravděpodobnost, že nebudou opakovány (kromě autora samotného v tomto kontextu) a nerozšíří se do jazyka více.

	CzU	CzN	CzNA
čisté	12	49	6
Kombinace v sousloví	1	11	0
sečteno	13	60	6
% z celku	1,64	7,55	0,75

Tabulka 4 – videoherní výrazy českého původu. Legenda: CzU – ustálené výrazy z češtiny, CzN – neologismy z češtiny, CzNA – autorské neologismy z češtiny.

	PřejU	PřejN	PřejNA
čisté	21	216	2
Kombinace v sousloví	2	17	1
sečteno	23	233	3
% z celku	2,89	29,31	0,38

Tabulka 5 – Videoherní výrazy přejaté z cizího jazyka. Legenda: PřejU – ustálená přejímka, PřejN – neologická přejímka, PřejNA – autorský neologismus přejatý z cizího jazyka.

5.4.1 Výrazy z češtiny

U výrazů z češtiny je možno nalézt ve zkoumaném vzorku 12 ustálených výrazů. Jeden z nich je kombinací s přejímkou v sousloví, a to *akční obrazovka* (pravděpodobně zde ve významu jednoho konkrétního záběru ve hře během *akce*, tedy boje). Tento výraz pak lze nalézt i samostatně ve zbývajících 12 jako *obrazovka* (část herní plochy, která se vejde na obrazovky – v některých hrách se chodí tzv. po obrazovkách). Mezi dalšími slovy jsou převážně výrazy z informatiky, např. *ukazatel* (kurzor ovládaný počítačovou myší) či *éčko* (klávesa E). Krom toho se lze setkat např. s výrazem *záporák* (*nepřítel* ve hře) či *mezihra* (menší hra ve hře samotné, může být i jiného žánru, může a nemusí být povinná). Všechny tyto výrazy by měly být jasné a srozumitelné i běžnému uživateli češtiny, pomineme-li osoby, které nemají žádné zkušenosti s počítači či podobnými technologiemi.

Mezi neologismy z češtiny již lze nalézt větší množství výrazů, a to 60, z toho 11 v kombinaci. Z kombinací uvedu jako příklad *dovednostní bod*, kde je neologismem pouze první část a druhé slovo je součástí běžného úzu češtiny. Dále pak např. *indie plošinovka* (nezávislá počítačová hra žánru *plošinovek*), kde je první část neologická přejímka a druhá část neologismus český. Podobně pak např. též *puzzle plošinovka* (plošinovka se zaměřením na puzzle) či *online střílečka (střílečka*, tedy druh *akční hry*, hraná více hráči s počítači propojenými přes internet), kde první část je ustálená přejímka.

Mezi čistě českými neologismy lze nalézt jak jednoslovné výrazy, tak též sousloví. Jako příklad sousloví mohu uvést výraz *základní deska* (hardware v počítači) či *model poškození* (kde, jakým způsobem a jak realisticky se poškozují dopravní prostředky při nárazu apod., důležité např. v závodních hrách). Z jednoslovných výrazů pak jsou to např. *tahovka* (tahová

hra, tzn. hra hraná na tahy), *zapařit* (zahrát si videohru) či *hratelnostní* (týkající se hratelnosti).

Z autorských neologismů mezi výrazy z češtiny lze nalézt vymyšlené názvy fiktivních organismů jako *slepíc obecný* či *skokaktus ztepilý*. Dále jsou pak ve vzorku výrazy *červokalypsa* (konec světa způsobený červy) a *dvojnožka* (hráč tak nazývá nepřátelského robota na dvou nohách).

5.4.2 Výrazy přejaté z cizího jazyka

U přejímek se také nejdříve zaměřím na výrazy ustálené. V kombinaci lze narazit na dva, a to *online režim* a *online střílečka*. U čistě ustálených přejímek potom již existuje větší množství výrazů, jako příklady mohu uvést *hackování*, *zombie*, *defekt* či *klik.*

Neologické přejímky se již vyskytují ve větším počtu (Tabulka 5), z kombinací si uvedeme např. již zmíněný výraz *indie plošinovka* či *survival hra* (hra, často akční a/nebo hororová, ve které je důraz na snahu udržet se při životě; *survival* - angl. přežití). U obou jsou druhá slova v sousloví součástí běžné slovní zásoby.

Z čistých neologických přejímek je možno uvést např. *fanouškovský servis*, *lokalizace* (převedení hry do jiného jazyka, někdy pouze překlady textů a přidáním titulků, jindy i celým dabingem), *craftovat* (z angl. *craft* – vyrábět; v některých hrách je možné různé předměty i vyrábět, jsou k tomu potřeba např. suroviny, jisté dovednosti apod.) či *multiplayer* (hra o více hráčích, ať na jednom počítači či několika propojených). Lze zde též vidět, že na rozdíl od ustálených výrazů nemusela ještě proběhnout pravopisná adaptace, což je pro neologismy typické. Spíše se lze setkat s „překladem“ slova, viz. *lokalizace*, ač ten daný výraz toto české slovo (původně též přejato z cizího jazyka, ale již před značně delší dobou) před tímto „překladem“ neneslo.

Poslední skupinou neologismů jsou autorské neologismy přejaté z cizích jazyků. Mohu zde uvést všechny tři, prvním je výraz *Insomniaci*, singulár *Insomniak* (člen společnosti Insomniac Games), druhým *double Desert* (dvojitá *Desert Eagle* - jedna v každé ruce), kde je neologismem pouze celé sousloví. Podobně pak i třetí výraz *makeshift police stanice*, kdy autor vytvořil nové sousloví částečným překladem místa, na které ve hře narazil (*makeshift police station* = provizorní policejní stanice), přesněji pouze překladem posledního ze slov, pravděpodobně opět pro snazší syntaktické zařazení do české věty.

5.5 Terminologizace, determinologizace a slang

V této kapitole se zaměřím na termíny a slang, tak jak je jen možné zkoumané výrazy do těchto kategorií roztřídit. Celkově jsem ve zkoumaném vzorku výrazy rozdělila na termíny, slangismy, profesionalismy, výrazy z běžné slovní zásoby a výrazy, u kterých nebyl možné vybrat ani jednu z těchto kategorií (např. propria). Rozdělení termínů a slangu se ukázalo být komplikované, Hradilová poukazuje na to, že „[m]nohdy je (...) velmi obtížné stanovit hranici mezi odborným termínem a slagismem, dokonce se uvažuje o umělém vytváření těchto hranic“ (Hradilová, 2013). To, co zde Hradilová nazývá slangismem, zde nazývám slangem a dále rozděluji na slangismy a profesionalismy podle *NESČ* (Karlík, Nekula a Pleskalová, 2017), což rozlišení dále ztěžuje. Hradilová pro rozlišení slangismů (v této práci slangu obecně, tedy slangismů a profesionalismů) a termínů považuje za podstatné funkční hledisko: Slangismy by měly převažovat v mluvené řeči a tíhnout k ekonomičnosti vyjadřování, za příklady uvádí univerbismy, zkratky a přenášení významu (Hradilová, 2013). Tato ekonomičnost, jak více rozvedu v kapitole 5.5.2, se ale týká více profesionalismů, zatímco slangismy (v podání *NESČ*) vyžadují navíc expresivitu.

Co se slangismů a profesionalismů týče, jejich zastoupení bylo různorodé, celkem 92, z toho 25 slangismů a 67 profesionalismů. Celkově jsem pak z daného vzorku určila 198 výrazů jako termíny.

V následující tabulce (Tabulka 6) je možno nalézt též rozdělení na běžnou slovní zásobu (B) a na výrazy, které nelze přiřadit ani k jedné z výše zmíněných skupin (x), v těchto případech se pak jedná především o propria. Toto rozdělení ale není pro terminologizaci a slang podstatné, je zde spíše pro přehled, aby bylo možno vidět, jaké množství z vybraného vzorku se mezi nimi vyskytuje.

Funkčně-stylová platnost	B	SP	SS	T	x
Počet	175	67	25	198	330
% z celku	22,01	8,43	3,14	24,91	41,51

Tabulka 6. Funkčně stylová platnost videoherních výrazů. Legenda: B – běžná slovní zásoba, SP – profesionalismy, SS – slangismy, T – termíny, x – není možné určit (např. propria).

5.5.1 Terminologizace a determinologizace

Určit, kde se ve videoherní slovní zásobě jedná o termíny, je často obtížné, vzhledem k tomu, že se nejedná o oblast odbornou, pominu-li videoherní vývojáře (případně i recenzenty). V jejich případě je pak velice úzká souvislost s oblastí informatiky, která již byla v této práci nejednou zmíněna. K tomuto tématu i Hradilová uvádí, že je třeba věnovat pozornost „zejména pojmenováním z oblasti informačních technologií, která se velmi rychle šíří z profesně omezené skupiny uživatelů do běžně mluveného jazyka“ (Hradilová, 2013). Tato slovní zásoba se tedy kromě jazyka hráčů videoher šíří i do běžně mluveného jazyka vůbec, přesto ale mají k informačním technologiím hráči o něco blíže než běžný uživatel jazyka, protože je jejich kontakt s těmito technologiemi často bližší a intenzivnější.

Na okraj mohu dodat, že lze kromě termínů z oblasti videoher sledovat termíny z jiných oblastí, které jsou s videohrami propojeny ať již „zvnějšku“ (tvorba her, marketing, ovládání – zde se opět blíží informatice) či „zvnitřku“ (termíny používané v příběhu hry a vůbec v daném fiktivním světě – např. hra, ve které je jednou z postav lékař, může obsahovat medicínské termíny, které tato postava používá ve své mluvě). Dále se pak jedná o výrazy používané hráči např. pro různé pohyby či videoherní prvky, tedy výrazy zcela specifické pro videohry, jejich zařazení mezi termíny je ovšem nejisté vzhledem k neformální povaze komunity.

NESČ definuje termín jako „pojmenování pojmu v systému pojmů některého vědního [nebo] technického oboru“ a udává, že je pro něj důležitých 5 vlastností, totiž „1) **ustálenost** (vlastnost zabezpečující bezporuchovost odborné komunikace), (2) **systémovost** (míra, do jaké daný t. zapadá do systému terminologie daného oboru a do jaké odráží systémové sepětí termínů daného oboru), (3) **přesnost** (t. má pojmový význam, který je definován) a jednoznačnost (t. má být jednoznačný, alespoň v rámci terminologie příslušného oboru, popř. oborů souvisejících), (4) **nosnost** (schopnost t. být východiskem při tvoření dalších t.), (5) **ústrojnost** (struktura t. má být v souladu se zákonitostmi a pravidly jaz. Systému)“ (Karlík, Nekula a Pleskalová, 2017).

Některé výrazy již existující se ale také mohou termínem stát procesem terminologizace. Terminologizaci pak *NESČ* definuje jako „[proces] při kterém se slova běžné slovní zásoby (tj. neodborná) adaptují do funkce t., jejich lexikální význam se specializuje, zužuje“. K determinologizaci pak říká toto: „Často užívané [termíny] se naopak přibližují běžným slovům, jejich terminologický význam se oslabuje [nebo] posunuje a při užívání v jiných

komunikačních sférách (v publicistice a běžné slovní zásobě) ztrácejí charakter [termínu]“ (Karlík, Nekula a Pleskalová, 2017).

K výrazům, u nichž lze hovořit o determinologizaci, by pak podle výše uvedené definice patřily např. výrazy *hacker* a *hackovat*, jejichž použití je již zažité i v běžném úzu, ne jen v počítačovém či videoherním jazyku. Často se navíc používají s posunutým významem, což též naznačuje ztrátu charakteru termínu. Dále ještě připadají v úvahu slova, která za termíny nelze považovat již mnohem delší dobu, např. výraz *legendární*, tedy týkající se legend (ve smyslu mytických příběhů či příběhů o svatých) je zažitý v běžném úzu a ve videohrách pak může pouze naopak přebírat nový, specifičtější význam (obvykle toto přízvisko znamená, že takto označený typ nepřátel je silnější, takto označené zbraně jsou vzácnější a ničivější apod.). Pro determinologizaci je potřeba, aby se výraz nejprve stal termínem či byl vytvořen nový výraz jako termín a poté jím tento výraz přestal být, což je pro videohry jakožto poměrně mladou záležitost pravděpodobně příliš brzo. Termíny z jiných oblastí, které by ztratily charakter termínu specificky při používání ve videoherním jazyku, se také, zdá se, příliš nevyskytují.

Nyní již představím termíny, tedy výrazy, které si svůj charakter termínu ve videoherním jazyce buď zachovaly, nebo dokonce získaly. Termíny z jiných oblastí než videoher či informatiky, jak již bylo zmíněno výše, jsem mezi vyhledávaná slova nezařazovala, jelikož pro tuto práci nejsou relevantní. Samotné termíny videoherní či z informatiky se vyskytují ve značně nejistém rozsahu, a to z důvodu, že je i přes výše uvedenou definici nelze s takovou přesností určit. Musela jsem pracovat ve velké míře i s vlastním uvážením, jedná se tedy spíše o jistý návrh, jak k terminologii ve videohrách přistoupit. Vzhledem k tomu, že hraní videoher není vědecký ani technický obor, zde vybrané termíny jsou spíše nahlížené způsobem, kterým by k nim mohl přistupovat herní vývojář. Jinými slovy tedy výrazy, které by používal nejen hráč, ale i osoba, která hru vytváří, s tím, že tyto dvě skupiny lidí se mohou z jedné strany silně prolínat. Většina vývojářů je též hráči, což dále nahrává prolnutí slovní zásoby.

Nahlédnout na termíny lze jejich rozdělením na téže tematické skupiny jako v kapitole 5.1, přičemž ne ve všech skupinách se termín vyskytne. V činnostech nebojových jako příklad uvedeme *pohyb* (činnost, kterou může hráč přikázat postavě udělat, např. skok, běh, skrčení) a *fast travel* (v překladu *rychlé cestování*; možnost přesunout se po herní ploše bez čekání jinam, obvykle jen pokud hráč v této destinaci již někdy byl). První z termínů se významem zdánlivě příliš neliší od významu v běžném úzu, ovšem vzhledem k tomu, že ve hrách je vše

vytvořené z jistých „dílů“, i *pohyby* jsou takto rozdělené a je jich tedy v každé hře konečný počet. *Pohyby* lze přirovnat k tahům na šachovnici, tedy jistý ucelený prvek, který je nutno provést až do konce. Ve hrách je možné někdy *pohyb* i přerušit, ale již to, že můžeme mluvit o přerušení, znamená, že má jistý předem daný konec, kterého může dosáhnout. Druhý termín, *fast travel*, je poměrně značně rozšířen v mnoha hrách (především s otevřeným světem) a jeho význam je zároveň natolik specifický, že by již bylo možné ho za termín považovat.

Z osob jsem mezi termín zařadila výraz *PC hráč*, který má zjevně jasný a jednoznačný význam: Hráč, který ke hraní používá PC, často v protikladu ke hráčům používajícím konzole.

Z herních konzolí a platforem je možno uvést *gamepad* (v rukou držený ovladač ke hraní videoher, především konzolových, ale lze připojit i k počítači), tedy součást herního příslušenství. Zahrnuje jistou specifickou škálu elektroniky, kterou si hráči jsou schopni dobře představit a chápou přibližný rozsah tohoto významu.

Velké množství termínů pak lze nalézt v herních součástech, např. *menu* (nabídka ve hře s různými položkami; po spuštění hry se objeví hlavní nabídka s možnostmi typu *Nová hra*, *Nastavení* či *Konec*, jinde ve hře existují i dílčí nabídky), *level* (česky *úroveň*, úsek ve hře, každý úsek bývá o něco těžší než ten předchozí), *DLC* (*downloadable content* - zvlášť stažitelné dodatky ke hře), *herní doba* (průměrný čas, za který je možné danou hru uhrát) či *obtížnost* (vlastnost hry, která určuje např. počet a sílu nepřátel či dostupnost zbraní, často lze nastavit v možnostech hry). Důležitá mi zde byla především jednoznačnost, ale i obecně rozšířená znalost těchto pojmů.

Další velkou skupinou je pak oblast informatiky. Zde se vyskytují termíny používané i v informačních technologiích, tedy v technických oborech, a mohou avšak nemusí tak být také blíže známy většímu počtu uživatelů češtiny než pouze hráčům. Jako příklady uvedu např. *update* (aktualizace programu), *alt* (klávesa Alt), *ukazatel myši* (kurzor ovládaný počítačovou myší) či *procedurálně generovaný* (s obsahem generovaným na základě algoritmu, zdánlivě náhodně).

Do skupiny nehmotných prvků ve hře bylo také zařazeno poměrně velké množství termínů, např. *achievement* (cena za dosažení nějakého úkolu; nepovinné, jde spíše o prestiž hráče), *zkušenost* (nehmotné vlastnictví postavy, měří se *zkušenostními body*, nabývá se postupně,

obvykle bojem či jinou hráčskou činností; při dosažení určitého množství *zkušenostních bodů* hráč postupuje na vyšší úroveň), *mana* (typ energie umožňující používat kouzla, postavy jí mají vždy určité množství, bývá měřena na body), *damage* (v překladu *poškození*; používáno ve smyslu útoku, tedy "dát/dostat *damage*") či *zdraví* (vlastnost postavy, nejlépe představitelná jako stupnice či objem látky, která ubývá zraněním a může být doplněna léčením).

V tematické skupině pro popis hry se lze setkat se dvěma termíny, *hot seat* (hra, u které se více hráčů střídá u jednoho počítače na své tahy) a *AAA hra* (typ videohry s velmi vysokým rozpočtem a velkou reklamní kampaní).

Mezi postavy jsem zařadila termín *nepřítel* (více rozebraný v kapitole 5.1.1.9) či *NPC* (*non-playable character* - postava ve hře neovládaná hráčem).

Žánry videoher jsem celkově zařadila do termínů, lze si tedy již mnohé vybavit z předchozích kapitol. Jako pár příkladů uvedu *akční RPG*, *metroidvania*, *realtime strategie* či *akční plošinovka*.

Mezi nebojovými předměty nalezneme *loot* (česky *lup*, veškeré předměty, zbraně apod., které hráč ukořistí z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.). Tento termín jsem zároveň přiřadila též k výzbroji, která je poslední skupinou s výskytem termínů. Kromě tohoto v ní lze nalézt též *EMP* (*electromagnetic pulse*, tzn. *elektromagnetický impuls*; krátké elektromagnetické narušení okolí, které poškodí a/nebo naruší chod elektrických zařízení), vzhledem k tomu, že se jedná navíc i o fyzikální termín. Dále lze uvést též *exosuit* (mechanický oblek, díky kterému postava může přežít v nehostinných podmínkách), který je skutečnou technologií, ač ne tak vyspělou, jako ve hře, ze které tento výraz v mém vzorku je (hra *No Man's Sky*).

Celkový počet termínů v jednotlivých oblastech ale není důležitý, cílem bylo podat přehled o tom, jaké termíny se ve videohrách mohou vůbec vyskytnout. Jak bylo již zmíněno výše, jedná se pouze o jeden možný přístup k terminologii v oblasti videoher. Jistě bych mohla tuto problematiku pojmout i jinak, bylo by např. možné určování termínů zavrhnout zcela právě právě z důvodu, že se netýká o vědecký ani technický obor (s výjimkou informatiky). Zároveň ale skutečnost, že technologie jsou pro vytváření her použité, dobře napomáhá k tomu, aby se bylo možné na termíny v oblasti videoher podívat právě skrze ni, skrze videoherní výrobu, tak, jako jsem to udělala zde. Tento přístup pak nabízí poměrně barvitou škálu výrazů, které by jistě stály za bližší zkoumání, včetně toho, jak rychle nové termíny přibývají.

5.5.2 Slangismy a profesionalismy

Kromě termínů se ve videohrách samozřejmě vyskytuje i množství slangové zásoby. Zde jsem tyto výrazy rozdělila na slangismy a profesionalismy (jak již bylo zmíněno v úvodu kapitoly 5.5), přestože o profesionalismech lze polemizovat vzhledem k tomu, jak moc můžeme hráče považovat za profesionály. Vzhledem k tomu, že psaní recenzí na videohry je skutečnou profesí, a profesionální hráči také existují (viz eSport v kapitole 4), není ale tento přístup zcela od věci. Zvláště s přihlédnutím k tomu, jak *NESČ* profesionalismy definuje, tedy jako „nespisovné názvy terminologické povahy motivované důvody věcnými, zejm. snahou o výrazovou úspornost, jednoznačnost v daném prostředí a mobilnost v mluvené komunikaci“ (Karlík, Nekula a Pleskalová, 2017). Od termínů je odlišuje tím, že nejsou normované, což je právě jeden z problémů v případě her, kde se s normou nedá stále moc pracovat. U rozlišení mimo jiné pomohl fakt, že profesionalismy bývají mimo jiné tvořeny univerbizací, tedy jistou snahou o úspornost, a také jsem se zde řídila výše zmíněným rozhodnutím, že termíny by měly být relevantní též pro vytváření hry, tedy používané herními vývojáři. Profesionalismy jsem naproti tomu přiřadila primárně slovníku hráčů, ač je budou pravděpodobně vývojáři znát také, znovu připomínám prolnutí mezi těmito dvěma skupinami lidí. Navíc také nemusí být tolik jednoznačné, případně natolik rozšířené a známé. Slangismy jsou potom na rozdíl od profesionalismů expresivní, příznakové. Expresivita je v tomto případě inherentní, tedy „přítomna ve struktuře primárního lexikálního významu a formálně realizována příznakovými rysy hláskoslovnými (…) nebo příznakovými slovotvornými formanty“ (Hradilová, 2013). O jejich výskytu se v mluvě hráčů videoher jistě polemizovat nedá.

Dodám ještě, že Hubáček uvádí, že slangové názvy „se realizují především, jako podstatná jména, méně často jako slovesa, omezeně jako jména přídavná a příslovce“ (Hubáček, 1981). To odpovídá zkoumanému vzorku, jakožto pak i víceslovné názvy, které Hubáček mimochodem též zmiňuje.

5.5.2.1 Profesionalismy

Profesionalismy, podobně jako termíny, představím pro větší přehlednost podle tematických skupin. Mezi činnostmi bojovými lze nalézt např. výraz *kombo* (adaptované z angl. *combo*, což je zkrácení výrazu *combination* – kombinace; více útoků za sebou, které tak způsobí větší poškození než samostatně) či *chargovat* (z angl. *charge* – nabíjet; na použití některých bojových technik je potřeba se "nabít", k čemuž postava vyžaduje čas).

Z činností nebojových můžeme uvést např. *lootovat* (z angl. *loot* – lup; loupit, rabovat; sebrat předměty, zbraně apod. z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.), *craftit* (z angl. *craft* – vyrábět; v některých hrách je možné různé předměty i vyrábět), *vylepšovat* (použít na postavu, předmět, zbraň apod. nějaké vylepšení), *healování* (z angl. *heal* – léčit; tzn. léčení [někoho]).

V herních součástech pak lze nalézt např. *průchod* (jedno zahrání, tedy "projití" hry), *raidovní* (týkající se *raidu*; *raid* = druh mise, kde se skupina hráčů snaží porazit skupinu nepřátel či jiných hráčů) či *respawnout* (znovu se ve hře po smrti objevit).

Několik profesionalismů jsem nalezla i v informatice, např. *FPSko* (*frames per second* – snímků za sekundu), zatímco *FPS* by byl termín. Dále *glitchovat* (chovat se nesprávně kvůli glitchi), *odklikávat* (kliknutním počítačové myši odstranit informaci a přejít na další položku s informací, často formou oken; ve hrách lze často odklikávat dialogy postav) a *pixelatý* (obraz s tak nízkým rozlišením, že jsou pouhým okem vidět jednotlivé pixely), tedy výrazy, které by bylo možné popsat více slovy (viz významy v závorkách), ale pro úspornost pro ně bylo utvořeno sloveso či přídavné jméno s týmž významem.

Z nehmotných prvků ve hře se lze setkat s univerbizacemi jako *stodesítka* (stodesátá zkušenostní úroveň postavy) či *stotrojka* (stotřetí zkušenostní úroveň postavy) či *čekačka* (dlouhé čekání na to, než soupeř provede svůj tah). Dále pak též např. *critical* (myšleno *critical damage* – kritické poškození; velice silný zásah protivníka).

U postav se lze setkat s výrazy *legendárka* (typ silnějších nepřátel) a *miniboss* (*boss* menší oblasti, přičemž *boss* je důležitý nepřítel ve hře, neobyčejně silný, často se nacházející na konci určité herní sekce), ovšem u druhého z těchto výrazů by se dalo polemizovat o přesunu do termínů. Je ale nejisté, jak moc toto označení používají i sami herní vývojáři.

U nebojových předmětů se vyskytuje pouze výraz *lékárnička* (předmět sloužící k doplnění zdraví postavy), opět ale mohu polemizovat, zda ho např. běžně nepoužívají i vývojáři.

Názvy videoherních žánrů sem pak patří v případě univerbizace či jiného upravení označení, se kterým by bylo možné se setkat v herních obchodech apod., např. *tahovka* (tahová hra) či *indián* (vytvořeno z *indie*, což je abreviace *independent,* tedy *nezávislý*, *alternativní*; nezávislá počítačová hra vyráběna malým týmem či jednotlivci).

Ve výzbroji se pak lze setkat s univerbizacemi *čtyřhlavňovka* (čtyřhlavňová brokovnice) a *dvouhlavňovka* (dvouhlavňová brokovnice) a s výrazem *equipnutý* (z angl. *equip* – vybavit,

vyzbrojit; zde tedy předmět či výzbroj zařazená do skupiny používaných, v případě zbraně ta, která je v ruce či první v pořadí k vytasení).

5.5.2.2 Slangismy

Jak jsem již zmínila v kapitole 5.5.2, slangismy se vyznačují expresivitou a příznakovostí. Bylo by ovšem možno říci, že některé z profesionalismů v předchozí kapitole již jsou svým způsobem příznakové. Tak jako mezi termíny a profesionalismy, tak i mezi profesionalismy a slangismy není v jazyku hráčů videoher pevná hranice, kterou by bylo možno se řídit. Ve výsledku z mého přístupu až nečekaně vyšlo, že počet slangismů je menší než jak podíl profesionalismů, tak termínů, jak se je možno se přesvědčit v Tabulce 6 v kapitole 5.5. Nyní již představím konkrétní příklady, tak jako v předchozích kapitolách rozdělené dle tematických oblastí.

V činnostech bojových lze nalézt *gun-fu* (fikční bojový styl, kombinace palných zbraní a bojového umění), *fajtit* (z angl. *fight* – bojovat) a *unhandlovat* (z angl. *handle* – poradit si s něčím, vyřídit něco), přičemž poslední z těchto výrazů by mohlo dle té které situace náležet i do činností nebojových. Jak *fajtit*, tak *uhandlovat* jsem pak mezi slangismy zařadila především z toho důvodu, že jejich české ekvivalenty jsou mnohem více zažité a běžně používané, zatímco z těchto výrazů více čiší snaha o ozvláštnění.

Z reálných lidí lze nalézt mezi slangismy pouze výraz *noob* (špatný hráč, často proto, že je začátečník), který je obvykle používán expresivně, tedy jako urážka.

U herních součástí se vyskytují výrazy *pařit*/*zapařit* (hrát videohry, často s velkým zapálením či dlouho) a *červokalypsa* (konec světa způsobený červy), což je výtvor samotného autora textu pro větší ozvláštnění.

Mezi nehmotné součásti hry pak zařadíme *zdravíčko* (vlastnost postavy, nejlépe představitelná jako stupnice či objem látky, která ubývá zraněním a může být doplněna léčením) a *abilitka* (z angl. *ability* – schopnost). V obou případech se jedná o deminutivní tvary, které výrazům dodávají expresivitu. Výrazy *zdraví* a *abilita* jsou běžně používané ve stejných významech, ale bez expresivního příznaku.

Pro popis hry se lze setkat s výrazy *herní jednohubka* (hra, která je velice unikátní a zábavná a ne příliš dlouhá) a *kooperační masakr* (multiplayerová hra, kde masakrují nepřátele), oba se vyznačují expresivitou.

Mezi výrazy pro popis postav se nachází např. *enemák* (z angl. *enemy* – nepřítel), přičemž *enemy* by byla neexpresivní verze tohoto výrazu. Dále pak *butcher* (doslova *řezník* - hráč tak označil velmi nebezpečnou a agresivní postavu) či *bijec* (postava zaměřená na fyzický boj), opět expresivní, nebo též *červí bojovník* (hratelná i nepřátelská postava v sérii *Worms*), kde se jedná o jakési zpestření názvu, zatímco by ho bylo možné nazvat skutečně prostě *červ*.

U předmětů nebojových je možno nalézt výrazy *goodies* (česky lahůdka, dobrůtka; jakékoli sebratelné předměty i zbraně, zvláště hráči prospěšné) a *chesta* (z angl. *chest* – truhla). První z výrazů je expresivní jak v angličtině, tak i v českém překladu, vzhledem k tomu, k čemu se vztahuje. Druhý výraz je pak expresivní řídkým užíváním tohoto tvaru, kdy existuje též české *truhla* s týž významem.

Ve videoherních žánrech je pouze slangismus *řežba*, což není striktně vzato název žánru, pouze typ hry, ve které se hodně zabíjí.

Ve výzbroji lze nalézt dva výrazy: *guna* (z angl. *gun* – palná zbraň) a *uzina* (samopal Uzi). V obou případech se rozhodnutí zakládá na expresivitě těchto výrazů. Pro *guna* existuje opět více používaný český ekvivalent (palná) zbraň.

Co se týče celkové charakterizace slangu hráčů videoher, tedy s přihlédnutím jak ke slangismům, tak k profesionalismům, není překvapením, že se lze setkat s velkým množstvím přejímek z angličtiny. Slangové výrazy se objevují v mnoha různých tematických skupinách a prostupují jazykem hráčů natolik výrazně, aby mohl nastat jistý problém s porozuměním, není-li člověk součástí oné zájmové skupiny, především pak navíc i bez jisté znalosti angličtiny. Mnohé výrazy mají neexpresivní alternativy a alternativy českého původu. Co se týče expresivity, ta je typickým znakem slangu ve snaze odlišovat se od většinové společnosti. Využívání výrazů z angličtiny i přes existenci českých ekvivalentů pak vychází zčásti z již dříve zmiňovaného faktu, že mezinárodní komunikace o hrách probíhá často v angličtině a hry samotné jsou často též v anglickém jazyce. Lze ale též předpokládat, že anglické výrazy se ve slangu hráčů objevují též z důvodu, že angličtina je v současné době populární především u mladší generace, o to více se snadným přístupem k internetu. Ač je mezi hráči videoher mnoho dospělých osob (i v pokročilejším věku), mnoho hráčů k této zálibě přišlo v mladším věku a angličtinu v souvislosti s videohrami tedy přejímali již tehdy. Ač přístup k internetu nebyl tak rozšířený v dřívějších desetiletích jako dnes, překlad her do

češtiny byl také méně rozšířený, hráči se proto s angličtinou přesto setkávali (k tomu již kapitola 4.2), dokonce je tato zkušenost mohla navnadit k učení se angličtiny.

Slang hráčů videoher je tedy nápadný množstvím anglicismů, ač v dnešní době zdaleka ne unikátní. Dále pak také množstvím výrazů z informačních technologií a výrazů týkajících se interakce se hrou, které se mohou zdát jako součást běžné slovní zásoby, ale význam je jistým způsobem posunut či upřesněn.

6 Závěr

Tato práce neměla za cíl obsáhnout celý jazyk hráčů videoher, pouze přiblížit některá jeho specifika, zejména co se žánrů týče (RPG, akční a strategie s přesahem do akčních adventur) a pouze z omezeného souboru zdrojů. Snažila jsem se přesto postihnout tento slovník jak pomocí psaných, převážně připravených projevů (recenzenti, autoři komentářů) tak mluvených, nepřipravených projevů (letsplayeři).

Dle mého očekávání byla velká část výrazů přejímána z angličtiny, ve zkoumaném vzorku se mi ani jiný než anglický jazyk nepodařilo nalézt jako zdrojový jazyk přejímek. Adaptace u těchto přejímek pak byla rozmanitá, od adaptace neexistující, či pouze výslovnostní z důvodu nedokonalé anglické výslovnosti českých mluvčích, až po adaptaci pravopisnou, morfologickou, syntaktickou a výslovnostní. Zde mi ale míra adaptace nemusela být vždy známá vzhledem k nedostatečnému kontextu či z důvodu, že daný výraz se vyskytoval ve vzorku pouze v mluvené, nebo pouze v psané podobě. Je tedy možné, že adaptace byla v mnoha případech větší, než jsem mohla ve vzorku určit. Dále musím počítat též s tím, že různými uživateli jazyka mohl být daný výraz používán v různé míře adaptace – mohla bych předestřít též hypotézu, že i jeden konkrétní mluvčí může tentýž výraz sám používat v různé míře adaptace. Pro takový výzkum by byl potřeba mnohem větší výzkumný vzorek, aby se stejné výrazy opakovaly v dostatečném počtu, jistě by ovšem přinesl zajímavé výsledky.

Kromě adaptace jsem pohlédla též na slovotvornou utvářenost videoherních výrazů, kde převažovala derivace, především sufixální, a též abreviace. Zkratky se vyskytovaly např. u názvů her, jelikož ve známém kontextu není ekonomické vypisovat (či vyslovovat) celé názvy toho, o čem je primárně řeč – tedy názvy her, když je řeč o hrách. Setkala jsem se ale i s jinými zkratkami, např. pro videoherní žánry. Též se jednalo o poměrně frekventované výrazy, zvláště co se týče recenzí, které tvořily podstatnou složku zkoumaného vzorku. Dále jsem se setkala s častým tvořením názvů pomocí kolokace, tedy tvořením sousloví.

Při rozřazení výrazů do tematických skupin se ukázalo, že velký podíl těchto výrazů náleží do skupin, které označují výrazy vně hry samotné. To ovšem nakonec nemůže být překvapivé, protože se hráči mohou bavit nejen o součástech hry, ale i o technických záležitostech, s čímž souvisí též množství výrazů z informatiky, ale též např. jména osob – propria celkově měla ve vzorku velké zastoupení. Mnoho těchto proprií ale označovalo fiktivní postavy, které se

vyskytovaly ve hrách samotných, což odpovídalo faktu, že mnou zkoumané žánry mívají silnou dějovou složku.

Vrátím-li se k informatice, značný přesah výrazů z informatiky jsem očekávala a toto očekávání se též potvrdilo. Zároveň s tím jsem si též uvědomila, jak složité může v mluvě hráčů být složité oddělit termíny, slangismy a profesionalismy. Rozdělení těchto skupin i přes použité definice nabízelo značnou volnost. Hranice se stíraly, v neposlední řadě i proto, že videohry jsou koníčkem, ale zároveň pro některé osoby i zaměstnáním, ať už ve formě recenzování, vyrábění, hraní her jakožto profesionální sport apod.

Podobně složité se ukázalo též určování neologismů. Slovník hráčů se rychle vyvíjí a rozšiřuje, jednotlivé výrazy ale mohou ztrácet svou neologičnost jen pomalu, zvláště méně používané výrazy, např. z důvodu, že se týkají jen úzce vymezeného tématu i ve videoherní oblasti.

Kromě zde zkoumaných vlastností jazyka hráčů videoher stále existuje mnoho cest, kudy se v potenciálním dalším výzkumu vydat. Zkoumání i ostatních žánrů, zaměření se na jazyk multiplayerových her, kde by byly významnou složkou jistě též vulgarismy a sexistické výrazy. Dále by jistě stálo za pozornost i porovnání anglicismů českých hráčů s snglicismy hráčů jiných mateřských jazyků, jakožto i s výrazy používanými hráči, jejichž rodným jazykem je právě angličtina.

Tato práce měla za cíl poskytnout pouze náhled do slovní zásoby hráčů, omezený jak velikostí vzorku, tak žánrovým zaměřením a typy zdrojů. I přes jistý počet dalších prací na podobné téma stále není jazyk hráčů videoher popsán tak podrobně, jak by si vzhledem k stále větší popularitě videoher zasloužil. Doufám ale, že tato práce k poznání tomuto jazyku dále přispěla.

7. Seznam literatury

Primární:

ARGAELUS: ► Deus Ex_ Mankind Divided _ #25 _ Last Harvest! _ CZ Lets Play _ Gameplay [1080p] [PC]. *YouTube* [online]. [cit. 10. 1. 2017]. Dostupné na https://www.youtube.com/watch?v=-LxZeRhRjhs.

ARGAELUS: ► Dishonored 2 _ #16 _ Nejlepší schopnost _ CZ Lets Play _ Gameplay [1080p] [PC]. *YouTube* [online]. [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na https://www.youtube.com/watch?v=b34TTWRGuso .

ARGAELUS: ► Shadow Warrior 2 w_ GROWEY _ #3 _ Kuchtík _ CZ Lets Play _ Gameplay [1080p] [PC]. *YouTube* [online]. [cit. 10. 1. 2017]. Dostupné na https://www.youtube.com/watch?v=Ks6cW3Dknn0.

BOCAN, V.: World of Warcraft: Legion. In: *Score*. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 272, s. 52-54.

Diskuse k článku RECENZE: Jsou hry, které nestárnou. Nové červí války jsou toho důkazem. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/worm-w-m-d-recenze.A160902_144111_bw-ps4-recenze_srp/diskuse.

Diskuse k článku RECENZE: Ve strategii Cossacks 3 dostanete nařezáno, ani nebudete vědět jak. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/cossacks-3-recenze.A161007_142743_bw-pc-recenze_oz/diskuse.

Diskuse k článku RECENZE: Watch Dogs 2 je slušná akce s otravnou hackerskou partičkou. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/watch-dogs-2-recenze.A161114_104315_bw-ps4-recenze_oz/diskuse.

JIŘÍKOVÁ, L: Syndrome. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 268, s. 74.

KOLMANN, K.: No Man‘s Sky. In: *Score*. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 271, s. 54-57.

KOLMANN, K.: Song of the Deep. In: *Score*. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 270, s. 56-57.

KOLMANN, K.: Umbrella Corps. In: *Score*. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 270, s. 62.

KOUBA, J.: RECENZE: Ve strategii Cossacks 3 dostanete nařezáno, ani nebudete vědět jak. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/cossacks-3-recenze.A161007_142743_bw-pc-recenze_oz.

KOVÁŘ, J: Worms W.M.D. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 267, s. 64.

KREMSER, D.: Master of Orion. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 268, s. 72-73.

MATRIXXL007: Gothic 1 CZ_SK Lets Play _ 1. kapitola 8. Část - Ke stínům _ Od MATRIXXXL . *YouTube* [online]. [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na https://www.youtube.com/watch?v=YwtFhcSyxas.

MATRIXXXL007: MAFIA 2 - CZ Let's Play _ Kapitola 12. Mořský Dar _ od MATRIXXXL _ 1080p60fps. *YouTube* [online]. [cit. 10. 1. 2017]. Dostupné na https://www.youtube.com/watch?v=wHHW9XuZw_M.

MATRIXXXL007: Mirror's Edge Catalyst CZ . Part 4 . Mission Impossible . Let's Play od MATRIXXXL. *YouTube* [online]. [cit. 10. 1. 2017]. Dostupné na https://www.youtube.com/watch?v=G6JcDOscuTA.

Okhlos – recenze - Diskuze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://diskuse.tiscali.cz/games/clanek/okhlos-recenze-284811/.

PAVLOVSKÝ, J.: Dex. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 266, s. 60.

Shadow Warrior 2 – recenze – Diskuze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA [cit. 7. 2. 2017]. Dostupné na https://diskuse.tiscali.cz/games/clanek/shadow-warrior-2-recenze-1-287465/.

SLAVÍK, J.: Shadow Warrior 2 – recenze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://games.tiscali.cz/recenze/shadow-warrior-2-recenze-1-287465.

SMUTNÝ A.: Tyranny – recenze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na https://games.tiscali.cz/recenze/tyranny-recenze-289511.

SRP, J.: RECENZE: Jsou hry, které nestárnou. Nové červí války jsou toho důkazem. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/worm-w-m-d-recenze.A160902_144111_bw-ps4-recenze_srp.

SVOBODA, E.: RECENZE: Watch Dogs 2 je slušná akce s otravnou hackerskou partičkou. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/watch-dogs-2-recenze.A161114_104315_bw-ps4-recenze_oz.

ŠVÁRA O.: Okhlos – recenze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://games.tiscali.cz/recenze/okhlos-recenze-284811.

Tyranny – recenze – Diskuze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na https://diskuse.tiscali.cz/games/clanek/tyranny-recenze-289511/.

VÁLEK, P.: Headlander. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 266, s. 62-63.

VÁLEK, P.: Seasons After Fall. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 267, s. 56-57.

Sekundární:

ANLEZARK, J.: Opinion: Is Rise Of The Tomb Raider's Exclusivity Good Or Bad?. In: *Press Start* [online]. Southern Cross Austereo, 2014 [cit. 27. 12. 2020]. Dostupné na https://press-start.com.au/features/2014/08/19/rise-tomb-raider-exclusivity-business-perspective/.

BACHMANNOVÁ, J. a kol.: *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002.

CLARK, L. – STEADMAN, I: Remembering Alan Turing: from codebreaking to AI, Turing made the world what it is today. In: *Wired* [online]. Conde Nast Digital UK, 2017 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné na https://www.wired.co.uk/article/turing-contributions.

CVRČEK, V.: *Mluvnice současné češtiny 1*. Praha: Karolinum, 2010.

DOKULIL, M.: *Tvoření slov v češtině 1*. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, 1962.

DOSTÁL, J.: *Výukové programy* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2011 [cit. 10. 12. 2020]. Dostupné na https://books.google.cz/books?hl=cs&id=cgcLE7u7CJ8C.

eSports: Sport or Business? In: *Johan Cruyff Institute* [online]. Johan Cruyff Institute, 2017 [cit. 18. 9. 2017]. Dostupné na https://johancruyffinstitute.com/en/blog-en/esports-sport-or-business/.

ESPOSITO, N.: *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is* [online]. Vancouver: Digital Games Research Conference, 2005 [cit. 11.12. 2020]. Dostupné na https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf.

FAHEY, M.: Eidos Reveal Exclusive 360 Tomb Raider: Underworld DLC. In: *Kotaku* [online]. Gawker Media, 2008 [cit. 27. 12. 2020]. Dostupné na https://kotaku.com/eidos-reveal-exclusive-360-tomb-raider-underworld-dlc-5059493.

FILIPEC, J. a kol. (ed.): *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost*. Praha: Academia, 2005.

FILIPEC, J.: Naše současná společnost, slovní zásoba a slovníky. In: *Naše řeč*, 1992, roč. 75, č. 1, s. 1-11.

FOX, J. – TANG, W. T.: Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. In: *Computers in Human Behavior* [online]. 2014, roč. 33, s. 314-320 [cit. 12. 12. 2020]. DOI: https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014.

GREPL. M. A kol.: *Příruční mluvnice češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2008.

HAVRÁNEK, B. a kol. (ed.): *Slovník spisovného jazyka českého* [online]. Praha: Academia, 1964. Dostupné na https://ssjc.ujc.cas.cz/.

HOFFMANNOVÁ J.: Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her), *Naše řeč*, 1998, roč. 81, č. 2-3, s. 100-111.

HOFFMANNOVÁ, J. – MÜLLEROVÁ, O.: *Jak vedeme dialog s institucemi*. Praha: Academia, 2000.

HRADILOVÁ, D.: Funkční stratifikace češtiny z lexikologického hlediska. In: *Dynamika českého lexika a lexikologie* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 95-104 [cit. 22. 12. 2020]. Dostupné na https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/CJQ008/um/Dynamika_ceskeho_lexika_a_lexikologie.pdf .

HUBÁČEK, J.: *O českých slanzích*. Ostrava: Profil, 1981.

CHROMÝ, J.: *Základy sociolingvistiky*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2014.

JIRKOVSKÝ, J. a kol.: *Game Industry*. Praha: D.A.M.O., 2011.

KADERKA, P. – SVOBODOVÁ, Z.: Jak přepisovat audiovizuální záznam rozhovoru? Manuál pro přepisovatele televizních diskusních pořadů. In: *Jazykovědné aktuality*, 2006, roč. 43 (3–4), s. 18–51.

KAPOUNOVÁ, J.: *Jazyk v současném diskurzu o počítačových hrách*, Praha: Univerzita Karlova, 2017.

KARLÍK, P. – NEKULA, M. – JANA PLESKALOVÁ, J. (eds.): *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny* [online]. Brno: Masarykova univerzita, 2017. Dostupné na https://www.czechency.org/.

KOLÁŘ, V.: *Mohou být videohry uměním? Analýza kritických a teoretických pohledů na potenciál videoher coby plnohodnotné umělecké formy*. Praha, 2012. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí práce J. ŠVELCH.

KOVESS-MASFETY, V., KEYES, K., HAMILTON, A. a kol.: Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology* [online]. 2016, roč. 51, s. 349–357 [cit. 10. 12. 2020]. DOI: https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6.

KUTNER, L. – OLSON, Ch. K.: *Grand Theft Childhood* [online]. New York: Simon and Schuster, 2008 [cit. 27. 6. 2020]. Dostupné na https://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Home.html.

MATTHEWS, V.: The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres. In: *iD Tech* [online]. ID Tech, 2018 [cit. 17.12. 2020]. Dostupné na https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres.

PAASSEN, B. – MORGENROTH, T. – STRATEMEYER, M.: What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles* [online]. 2017, roč. 76, s. 421–435 [cit. 12. 12. 2020]. DOI: https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y.

PURCARU, B. I.: *Games vs. Hardware. The History of PC video games: The 80's* [online], Purcaru Ion Bogdan, 2014 [cit. 6. 4. 2018]. Dostupné na https://play.google.com/books/reader?id=lB4PAwAAQBAJ&hl=en.

Ratings Guide In: *ESRB* [online]. ESRB [cit. 14. 4. 2018]. Dostupné na http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx.

SCHÖNBAUEROVÁ, E.: *Mluva hráčů počítačových her.* České Budějovice, 2014. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Filozofická fakulta. Vedoucí práce B. JUNKOVÁ.

Statistiky služby Steam a her [online]. Dostupné na <http://store.steampowered.com/stats/> (25. 12. 2020).

Store. In: *GOG* [online]. [cit. 18. 10. 2018]. Dostupné na https://www.gog.com/games?page=1&sort=popularity.

Store. In: *Origin* [online]. Electronic Arts [cit. 18. 10. 2018]. Dostupné na <https://www.origin.com/irl/en-us/store>.

ŠIMANDL, J. (ed.): *Slovník afixů užívaných v češtině*. Praha: Karolinum, 2016.

ŠINDLEROVÁ, H.: Anglicismy v počítačovém slangu. In: *Jazyky v kontaktu/jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor: Sborník příspěvků ze 4. mezinárodní konference*

Setkání mladých lingvistů, konané na FF UP v Olomouci ve dnech 12.-14. května 2003. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2005, s. 305-311.

Two levels of information as a guide. In: *PEGI* [online]. PEGI [cit. 13. 4. 2018]. Dostupné na https://pegi.info/.

8. Příloha

Význam zkratek:

Název sloupce:

apel./prop. – apelativum/proprium

Funk.-styl. pl. – funkčně-stylová platnost

Apelativa/propria:

A – běžná apelativa

Ah – apelativa specifická pro konkrétní hru či sérii

Ax – apelativa specifická pro větší videoherní oblast

Pa – propria povolání/příslušenství ke skupinám/guildám

Pc – propria postav

Pč – propria skutečných lidí

Pg – propria skupin/guild/firem apod

Ph – propria her

Pi – propria událostí (incident)

Pk – propria konzolí a platforem vůbec

Pl – propria úkolů, levelů, misí

Pm – propria míst

Po – propria herních obchodů

Pp – propria předmětů

Pv – propria vývojářských společností

Rody:

f – femininum

ma – masculinum animatum

mi – masculinum inanimatum

n – neutrum

Funkčně-stylová platnost:

B – bez určení

SP – slang profesionalismus

SS – slang slangismus

T – termín

Způsob tvoření:

Abr – zkratka

AbrS – zkratkové slovo

DerP – derivace prefixací

DerS – derivace sufixací

kol – kolokace

KomN – nevlastní složeniny

KomV – vlastní složeniny

Kont – kontaminace

Univ – univerbizace

Ustálenost:

AdapM – adaptace morfologická

AdapP – adaptace pravopisná

AdapS – adaptace syntaktická

AdapV – adaptace výslovnostní

CzN – neologismus z češtiny

CzNA – autorský neologismus z češtiny

CzU – ustálený výraz z češtiny

Neol, NeolA – víceslovný výraz, kde všechna slova nejsou neologická či autorsky neologická

PřejN – přejímka neologická z cizího jazyka

PřejNA – autorský neologismus z cizího jazyka

PřejU – přejímka ustálená z cizího jazyka

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
2D plošinovka	x+1	Ax	f		videoherní žánr	T	Abr, Univ	CzN	dvojrozměrná hra, jejímž hlavním prvkem bývá běhání/skákání po plošinách s cílem někam se dostat
4X strategie	x+1	Ax	f		videoherní žánr	T	Abr, Univ	PřejN x, PřejN AdapPSM	strategická hra (žánr) s požadavky na hráče: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate
4X tahovka	x+1	Ax	f		videoherní žánr	SP	Abr, Univ	PřejN x, CzN	tahová strategická hra (žánr) s požadavky na hráče: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate
AAA hra	x+1	Ax	f		popis hry	T	kol	CzN	typ videohry s velmi vysokým rozpočtem a velkou reklamní kampaní
abilita	1	Ax	f		nehmotné	T	DerS	PřejN AdapVSM	z angl. ability - schopnost
abilitka	1	Ax	f		nehmotné	SS	DerS	PřejN AdapVSM	z angl. ability - schopnost
Adam	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Admirer of Daud	1+7+1	Ah	ma	edmájr of daud	postava	x	x	x	označení postavy
Age of Empires	1+7+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
achievement	1	Ax	mi	ačívment	nehmotné	T	x	PřejN AdapVSM	cena za dosažení nějakého úkolu; nepovinné, jde spíše o prestiž hráče
Aiden	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Aiden Pierce	1+1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
akce	1	Ax	f		činnost bojová	B	x	x	boj ve hře
akce	1	Ax	f		videoherní žánr	SP	Univ	PřejN AdapVPSM	akční hra (žánr)
akčně	6				videoherní žánr	T	DerS	PřejN AdapPSM	týkající se žánru akčních her
akční	2	Ax			videoherní žánr	T	x	PřejN AdapPSM	týkající se žánru akčních her
akční arkáda	2+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol	PřejN AdapPSM	akční arkádová hra (žánr)
akční hra	2+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol	Neol (PřejN AdapPSM, x)	videoherní žánr
akční obrazovka	2+1	A	f		herní součást	B	kol	PřejN AdapPSM, CzU	nejistý význam, nejspíše jeden konkrétní záběr ve hře během "akce", tedy boje
akční plošinovka	2+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol, Univ	PřejN AdapPSM, CzN	videoherní žánr
akční RPG	2+x	Ax	?		videoherní žánr	T	kol, Abr	PřejN AdapPSM	akční RPG hra (žánr)
akrobacie	1	Ax	f		nehmotné	B	x	PřejU AdapVSM	schopnost, kterou se postava může naučit
Alexstrasza	1	Pc	f		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
alchymista	1	A	ma		postava	B	x	x	B
alt	1	A	mi		info	T	Abr	PřejN AdapSM	klávesa
American Conquest	2+1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Ammo clip	1+1	Ax	?	emou klip	výzbroj	B	x	PřejN AdapV	munice
Amnesia	1	Ph	f	amnézije	popis hry	x	x	x	název hry
ancient	2	Ah	mi	enšnt	výzbroj	B	x	x	munice (pouze část názvu "Ancient Howl Bolt")
Angela	1	Pc	f	andželi	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Anglie	1	Pm	f		místo	x	x	x	evropská země
AoE	1	Ph	?		popis hry	x	Abr	x	zkratka názvu hry Age of Empires
Apartment Seizure	1+1	Ah	?	apártment sížr	předmět nebojový	B	x	x	písemné oznámení o zabavení bytu
Aphex Twin	1+1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	skutečný člověk (hudebník)
arénový	2				herní součást	T	DerS	PřejN AdapPSM	úroveň ve hře je ve stylu arény (uzavřený prostor pro boj s nepřáteli)
Archimonde	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
arkáda	1	Ax	f		videoherní žánr	T	Univ	PřejN AdapPSM	arkádová hra
arkádově	6				videoherní žánr	T	Univ, DerS	PřejN AdapPSM	ve stylu akrádové hry
arkádovost	1	A	f		videoherní žánr	T	Univ, DerS	PřejN AdapPSM	vlastnost arkádové hry
arkádový	2				videoherní žánr	T	Univ, DerS	PřejN AdapPSM	s vlastností arkádové hry
Armageddon	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
armor	1	A	mi	ármor	výzbroj	B	x	PřejN AdapVSM	výzbroj postavy - brnění
ARPG	x	Ax	n		videoherní žánr	T	Abr	PřejN x	action role-playing game (akční hra na hrdiny)
Asie	1	Pm	f	áziji (Asii)	místo	x	x	x	světadíl
Assassin's Creed	1+1	Ph	?	asasins krít	popis hry	x	x	x	název hry
Asteroids	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Atari 2600	1+x	Pk	?		herní konzole / platforma	x	x	x	herní konzole (1977)
Atlantida	1	Pm	f		místo	x	x	x	bájný kontinent
Atlas Stone	1+1	Ah	?		předmět nebojový	B	x	x	kámen těžený ve hře No Man's Sky
audiograph	1	Ah	mi	audijograf	předmět nebojový	B	x	x	fiktivní přístroj pro audiozáznam (herní série Deux Ex)
Aug Incident	1+1	Pi	mi	auk incident	událost	x	Abr	x	událost v ději herní série Deus Ex, kdy nad sebou augmentovaní lidé ztratili kontrolu a agresivně útočili na své okolí, následkem bylo 50 milionů mrtvých
augmentace	1	A	f		nehmotné	B	x	PřejU AdapVSM	mechanické vylepšení osoby (herní série Deux Ex)
augmentační bod	2+1	Ah	mi		nehmotné	B	kol	x	body, které hráč získává během hraní v Deus Ex: Mankind Divided, Za ně může vylepešovat schopnosti své postavy
augmentovaný	2				nehmotné	B	x	PřejU AdapVSM	prošlý augmentací
Avellone	1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	Chris Avellone, videoherní designér
Azeroth	1	Pm	mi		místo	x	x	x	fiktivní svět (herní série Warcraft)
Baal	1	Ah	ma	pal / bálú	postava	x	x	x	titul náboženských vůdců vyznávajících boha Spáče ve hře Gothic 1
Bakker	1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	Richard Scott Bakker, kanadský autor fantasy
Balam	1	Pc	ma	balam	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
Baldur	1	Ph	ma		popis hry	x	x	x	název hry
Baldur's Gate	1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
bananabomb	1	Ah	?		výzbroj	B	KomN	x	bomba vypadající jako banán, typická zbraň pro herní sérii Worms
banánová bomba	2+1	Ah	f		výzbroj	B	kol	x	v originále bananabomb; bomba vypadající jako banán, typická zbraň pro herní sérii Worms
Barik	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Bartholo	1	Pc	ma	barčolo	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
battle rifle	1+1	A	f	betl rajfl	výzbroj	B	x	PřejN AdapVSM	druh pušky
Battlefield	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Beethoven	1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	Ludwig van Beethoven, hudební skaldatel
Beyond Earth	7+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
bijec	1	A	ma		postava	SS	x	CzN	postava zaměřená na fyzický boj
Billie	1	Pc	f	bilí	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
biocell	1	Ah	mi	bájosel	předmět nebojový	B	x	x	zásobníky energie v Deus Ex: Mankind Divided, kterými hráč své postavě doplňuje enegii v augmentacích
Birdman	1	Pc	ma	birdmena	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Bitter Blood	2+1	Ah	?	bitr blad	předmět nebojový	B	x	x	název jednoho z bonecharms v Dishonored 2; v překladu hořká krev, způsobuje, Že nepřátelé Bloodflies ("krvavé mouchy") útočí pouze pokud jsou velmi blízko
Black Market Shop	2+1+1	Pm	mi	blek market šop	místo	x	x	x	fiktivní obchod; Dishonored 2
Blizzard	1	Pv	mi		vývojářská společnost	x	x	x	celým názvem Blizzard Entertainment
Bloodfly	1	Ah	?	blatflájs	postava	x	x	x	v překladu krvavá moucha; nepřátelský hmyz ve hře Dishonored 2
blueprint	1	A	mi	blúprint	předmět nebojový	B	x	x	diazotypie
bod	1	Ax	mi		nehmotné	T	x	x	body používané hráčem pro vylepšování a přidávání schopností či vlastností postavám, zbraním či Jiným předmětům tím, že jim je hráč přerozděluje; získat je je možné různě v různých hrách, Např. zabíjením nepřátel; běžné v mnoha hrách
bod dovednosti	1+1	Ax	mi		nehmotné	T	kol	Neol (x, CzN)	body používané hráčem pro vylepšování a přidávání dovedností postavám tím, že jim je hráč Přerozděluje; získat je je možné různě v různých hrách, např. zabíjením nepřátel; běžné v mnoha hrách
bod zkušeností	1+1	Ax	mi		nehmotné	T	kol	Neol (x, CzN)	při získání určitého množství zkušenostních bodů se postava posouvá na vyšší úroveň (čímž může získat vyšší sílu, dovednosti, přístup k novým zbraním apod.); běžné v mnoha hrách
bojovnost	1	A	f		nehmotné	T	x	x	vlastnost postavy, může dosahovat různých hodnot
Bojový meč	2+1	Ah	mi		výzbroj	B	kol	x	zbraň v Gothic 1
bonecharm	1	Ah	mi	bounčárm	předmět nebojový	B	x	x	mystický předmět v herní sérii Dishonored, který postavě propůjčuje různé vlastnosti či výhody
Bones	1	Pc	ma	bouns	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
boost	1	Ax	mi	búst	nehmotné	T	x	PřejN AdapVSM	v překladu vzpruha či povzbuzení, ve hrách se tak označuje chvilkové Vylepšení nějaké vlastnosti, např. běhu (rychlejší běh) či skoku (vyšší/delší skok)
Boost Jet	2+1	Ah	?		předmět nebojový	B	x	x	pohonné zařízení dovolující plavat proti proudu; hra Song of the Deep
boostnout	5			bústlo	činnost nebojová	SP	DerS	PřejN AdapVSM	chvilkově vylepšit nějakou vlastnost, např. běh (rychlejší běh) či skok (vyšší/delší skok), Také může být ve významu "odpálit někam" (tedy boost skoku/pohybu, i nečekaný)
Borderlands 2	1+x	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
boss	1	Ax	ma		postava	T	x	PřejN AdapSM	důležitý nepřítel ve hře, neobyčejně silný, často se nacházející na konci určité herní sekce (např. levelu)
bot	1	A	mi	boťi	postava	SS	x	PřejN AdapVSM	robotické přístroje v herní sérii Deus Ex využívané k různým pracem (od úklidu po ozbrojené hlídkování)
Bratrstvo	1	Pg	n		organizovaná skupina	x	x	x	celým názvem Bratrstvo Spáče, náboženská komunita ve hře Gothic 1 vyznávající boha Spáče
Broken Isles	2+1	Pm	?		místo	x	x	x	fiktivní ostrovy (herní série Warcraft)
buff	1	Ax	mi		nehmotné	T	x	PřejN AdapSM	dočasné vylepšení nějaké vlastnosti či schopnosti postavy
bug	1	A	mi		info	T	x	PřejN AdapSM	programátorská chyba při tvorbě programu (včetně videoher)
Bunny Lord	1+1	Ah	ma	bani lort	postava	x	x	x	nepřítel ve hře Shadow Warrior 2, obrovský zmutovaný vražedný králík
butcher	1	A	ma	bučr	postava	SS	x	PřejN AdapV	doslova "řezník" - hráč tak označil velmi nebezpečnou a agresivní postavu
Bypass Chip	1+1	Ah	mi		předmět nebojový	B	x	x	předmět, jímž se lze hacknout do zašifrovaného systému; hra No Man's Sky
CaC	1	Ph	?		popis hry	x	Abr	x	zkratka názvu hry Command & Conquer
Call of Duty	1+7+1	Ph	?	kól of duti / Kól ov duti	popis hry	x	x	x	název hry
cartridge	1	A	f	kártridže (Acc)	předmět nebojový	B	x	PřejN AdapVSM	paměťové médium připomínající kazetu, ve hře Mirror's Edge Catalyst Může hratelná postava šplhat po catridgích zasazených do zdi
Castlevania	1	Ph	f		popis hry	x	x	x	název hry
Cenarius	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Civilizace	1	Ph	f		popis hry	x	x	x	název hry
Civilization	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Clockwork Soldier	1+1	Ah	ma	klokvork soldžrs	postava	x	x	x	druh robotického nepřítele ve hře Dishonored 2
Clockwork Tower level	1+1+1	Pl	mi	klokvork tavr levlu	úkol	x	x	x	level ve hře Dishonored 2
CoDéčko	1	Ph	n		popis hry	x	AbrS, DerS	x	zkratka názvu hry Call of Duty

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
Cofee Cup	1+1	A	?	kofi kap	předmět nebojový	B	x	PřejN AdapV	kelímek na kávu, který je možné hodit a odlákat tak pozornost nepřítele; Deus Ex: Mankind Divided
Coffee Powered Machine	1+2+1	Pv	?		vývojářská společnost	x	x	x	vývojářská společnost
combat	1	A	mi	kombat	činnost bojová	B	x	PřejN AdapVSM	v překladu souboj, bitka; jakýkoli boj proti nepřátelům
complete	2			komplít	herní součást	B	x	PřejN AdapVSM	zvolal hráč při oznámení, že level byl dokončen (na obrazovce "completed")
control	1	A	mi	kontrol	info	T	x	PřejN AdapVSM	klávesa Ctrl
Cook	1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	Glen Charles Cook, americký spisovatel
Cookery	1	Pl	?	kúkeri	úkol	B	x	x	v překladu Vaření; název vedlejší mise v Shadow Warrior 2
Cor Kalom	1	Pc	ma	kor kalom	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Corristo	1	Pc	ma	krísl	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Corvo	1	Pc	ma	korvem	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Cossacks	1	Ph	ma		popis hry	x	x	x	název hry
Cossacks 3	1+x	Ph	ma		popis hry	x	x	x	název hry
Cossacks: European Wars	1+2+1	Ph	ma		popis hry	x	x	x	název hry
crafting	1	Ax	mi		nehmotné	T	x	PřejN x	v překladu výroba; v některých hrách je možné různé předměty i vyrábět (jsou k tomu potřeba např. suroviny, jisté dovednosti apod.)
craftit	5				činnost nebojová	SP	DerS	PřejN AdapSM	od craft (vyrábět); ; v některých hrách je možné různé předměty i vyrábět (jsou k tomu potřeba např. suroviny, jisté dovednosti apod.)
craftovat	5				činnost nebojová	SP	DerS	PřejN AdapSM	od craft (vyrábět); ; v některých hrách je možné různé předměty i vyrábět (jsou k tomu potřeba např. suroviny, jisté dovednosti apod.)
Crawler	1	Ah	ma	królera	postava	x	x	x	typ démonského nepřítele v sérii Shadow Warrior
critical	1	Ax	mi	kritikal	nehmotné	SP	x	PřejN AdapVSM	myšleno "critical damage" (kritické poškození), velice silný zásah protivníka
Critical damage	2+1	Ax	mi	kritikl demič	nehmotné	T	kol	PřejN AdapVSM	v překladu "kritické poškození", velice silný zásah protivníka
čekačka	1	Ax	f		nehmotné	SP	x	x	autor zde myslí dlouhé čekání na to, než soupeř provede svůj tah
červ	1	Ah	ma		postava	B	x	x	hratelná i nepřátelská postava v sérii Worms
červí bojovník	2+1	Ah	ma		postava	SS	kol	x	hratelná i nepřátelská postava v sérii Worms
červík	1	Ah	ma		postava	B	x	x	hratelná i nepřátelská postava v sérii Worms
červokalypsa	1	Ah	f		herní součást / nehmotn	SS	Kont	CzNA	inividualismus autora textu - armagedon způsobený červy
čtyřhlavňovka	1	A	f		výzbroj	SP	Univ	CzN	čtyřhlavňová brokovnice
Daikatana	1	Ph	f		popis hry	x	x	x	název hry
Dalaran	1	Pc	mi		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
damage	1	Ax	mi	demič	nehmotné	T	x	PřejN AdapVSM	v překladu poškození; používáno ve smyslu útoku (tedy "dát/dostat damage")
damage meter	1+1	Ah	mi		herní součást	T	kol	x	v překladu "měřič poškození", ukazatel zobrazující míru poškození Udělenou postavou různým protivníkům
Daria	1	Pc	f	dárija	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Dark Vision	2+1	Ah	?	dárk vižn	nehmotné	B	x	x	v překladu "temné vidění"; schopnost postavy v sérii Dishonored, Která umožňuje vidět nepřátele a důležité věci skrze stěny
Darkstone	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
data	1	A	n		info	T	x	x	B
datastore	1	A	mi	datastor	předmět nebojový	B	x	PřejN AdapVSM	zásobník dat v Deus Ex: Mankind Divided
Daud	1	Pc	ma	dauda	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
David Sarif	1+1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Dead Space	2+1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Dedsec	1	Pg	?		organizovaná skupina	x	x	x	tajná hackerská skupina v sérii Watch Dogs
defekt	1	A	mi		nehmotné	B	x	PřejU AdapVSM	B
Delara	1	Pc	f	delara	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Delfy	1	Pm	f		místo	x	x	x	antické město
Delilah	1	Pc	f	delajla	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Delilahin	2	Pc		dilajlinu	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
demo	1	A	n		herní součást	T	x	PřejU AdapSM	zkušební verze hry (např. pouze jeden level)
Demon Hunter	1+1	Ah	ma		postava	B	x	x	jedna z tříd (zaměření na určitý způsob boje či vůbec hraní; Něco jako povolání) ve World of Warcraft
Desert	2	A	mi	dezert	výzbroj	B	x	x	myšleno "Desert Eagle", poloautomatická pistole
Desert Eagle	1+1	A	mi	dezert ígl	výzbroj	B	x	x	poloautomatická pistole
desktop	1	A	mi		info	T	x	PřejU AdapSM	pracovní plocha na počítači
Deus Ex	1	Ph	n	dejs eks	popis hry	x	x	x	název hry
Deus Ex: Mankind Divided	1+7+1+2	Ph	?	dejus eks Menkájn divájdit	popis hry	x	x	x	název hry
devastátor brokovnice	1+1	Ah	f		výzbroj	B	kol	x	palná zbraň, v originále Devastator Shotgun

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
Dex	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Dexter	1	Pc	ma	dextr	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Diablo 2	1+x	Ph	n		popis hry	x	x	x	název hry
Diablo III	1+x	Ph	n		popis hry	x	x	x	název hry
Diego	1	Pc	ma	dijego	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
discipline priest	1+1	Ah	ma		postava	B	x	x	jedna z tříd (zaměření na určitý způsob boje či vůbec hraní; něco jako povolání) Ve World of Warcraft (priest - třída, discipline - specializace)
Disfavoured	1	Pg	?		organizovaná skupina	x	x	x	jedna z frakcí ve hře Tyranny, ke kterým se hráč může připojit
Dishonored	1	Ph	n	dishonrt / disonrt	popis hry	x	x	x	název hry
Dishonored 2	2+x	Ph	f	disonr dva / Disonrt dvojka	popis hry	x	x	x	název hry
DLC	x	Ax	n		herní součást	T	Abr	PřejN x	downloadable content - zvlášť stažitelné dodatky ke hře
doléčit	5				činnost nebojová	SP	DerP	CzN	vyléčit postavě část (či celé) poškození
Domino	1	Ah	n		nehmotné	B	x	x	nadpřirozená schopnost ve hře Dishonored 2, hráč může "propojit" více nepřátel, Načež co udělá jednomu z nich se stane i ostatním
Doom	1	Ph	mi	dúma	popis hry	x	x	x	název hry
double barrel	2+1	A	f	daubl barel / Dabl barel	výzbroj	B	x	PřejN AdapVSM	dvojitá hlaveň (u palné zbraně)
double Desert	2+1	A	?	dabl dezert	výzbroj	B	x	PřejNA AdapV	dvojitá Desert Eagle - jedna v každé ruce
Double Dragon	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Double Fine	2+1	Pv	?		vývojářská společnost	x	x	x	celým názvem Double Fine Productions
dovednost	1	Ax	f		nehmotné	T	x	CzN	to, čeho je postava schopná, hráč své postavě obvykle může dovednosti Vylepšovat a přidávat; obvykle to samé, co schopnost
dovednostní bod	2+1	Ax	mi		nehmotné	T	kol	Neol (CzN, x)	body používané hráčem pro vylepšování a přidávání dovedností postavám tím, Že jim je hráč přerozděluje; získat je je možné Různě v různých hrách, např. zabíjením nepřátel; běžné v mnoha hrách
Draenei	1	Pg	ma		organizovaná skupina	x	x	x	frakce ve hře World of Warcraft
Draenor	1	Pm	mi		místo	x	x	x	fiktivní svět (herní série Warcraft)
draenorský	2				místo	x	DerS	x	pocházející z Draenoru
Drago	1	Pc	ma	drago	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Dragon Age	1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Drax	1	Pc	ma	draks	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Drop Pod	1+1	Ah	mi		místo	x	x	x	druh zastávky či záchytného bodu ve hře No Man's Sky
Drug Dealer	1+1	A	ma	drag díler / Drag dílr	postava	x	x	x	označení postavy
Duckhunt	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
duke	1	A	ma	ďjúk	postava	B	x	PřejN AdapVSM	v překladu "vévoda", titul jedné postavy
Duke Abel	1+1	Pc	ma	ďjúk abel	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Duke Nukem 3D	1+1+x	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
dungeon	1	Ax	mi		herní součást	T	x	PřejN AdapSM	podzemní prostor (kobka, jeskyně apod.), časté prostředí zejména pro RPG hry
Durotan	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Dvali	1	Pg	?	dvali	organizovaná skupina	x	x	x	jméno rodiny
Dvanáctá kapitola	4+2	Pl	f		úkol	B	x	x	část hry ve hře Mafia 2 (co obvykle ve hrách bývá level)
dvojnožka	1	Ah	f		postava	SS	DerS	CzNA	hráč tak nazývá nepřátelského robota na dvou nohách
dvouhlavňovka	1	A	f		výzbroj	SP	Univ	x	dvouhlavňová brokovnice
Dying Light	2+1	Ph	?	dájin lajt	popis hry	x	x	x	název hry
E is for Everybody	x+5+7+3	Pl		í is for evribodi	úkol	B	x	x	název vedlejší mise v Deus Ex: Mankind Divided
EA	x	Pv	?		vývojářská společnost	x	Abr	x	zkratka názvu Electronic Arts
éčko	1	A	n		info	T	DerS	CzU	klávesa E
Edge of Nowhere	1+7+6	Ph	mi/n		popis hry	x	x	x	název hry
elf	1	A	ma		postava	B	x	x	fantasy rasa
elita	1	Ah	f		postava	SS	x	PřejN AdapVSM	"elitní" nepřítel (tedy silnější než stejný, ale "neelitní" nepřítel)
elitní	2	A			postava	B	x	PřejN AdapVSM	"elitní" nepřítel (tedy slinější než stejný, ale "neelitní" nepřítel
Elitní Crawler	2+1	Ah	ma	elitní królr	postava	x	x	x	typ démonského nepřítele v sérii Shadow Warrior
Emily	1	Pc	f		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
EMP	2	Ax		í em pí	výzbroj	T	Abr	PřejN AdapV	electromagnetic pulse (elektromagnetický impuls) - krátké elektromagnetické Narušení okolí, které poškodí a/nebo naruší chod elektrických zařízení
EMP grenade	x+1	A	mi	í em pí grenejti	výzbroj	B	Abr, kol	PřejN AdapVSM	granát, který výbuchem vyšle elektromagnetický impuls
end-game content	1+1+1	Ax	mi		herní součást	T	kol	PřejN x	doslova "obsah konce hry", jedná ale se o dodatečný obsah hry, Ke kterému hráč dostane přístup po dohrání hry

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
enemák	1	Ax	ma		postava	SS	DerS	PřejN AdapVSM	od angl. enemy - nepřítel
enemy	1	Ax	?	enemi	postava	T	x	PřejN AdapV	v překladu nepřítel
energie	1	Ax	f		nehmotné	T	x	PřejN AdapPSM	2 významy: používaná jako zkušenosti a pak taky jako zdroj síly Na udělání něčeho, posílá se to na objekty
equipnout	5			ekvipnul	činnost nebojová	SP	DerS	PřejN AdapVSM	zařadit předmět či výzbroj do skupiny používaných (u zbraně - vyzbrojit se jí)
equipnutý	2			ekvipnutou	výzbroj	SP	DerS	PřejN AdapVSM	od angl. equip - vybavit, vyzbrojit; zde tedy předmět či výzbroj zařazená Do skupiny používaných (u zbraně - ta, co je v ruce či první v pořadí k vytasení)
Eredar	1	Ah	ma		postava	x	x	x	druh bytostí v sérii Warcraft
Erikson	1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	Steven Erikson, kanadský autory fantasy
Essence of Combustion	1+7+1	Ah	?	esenc of combasčn	nehmotné	B	x	x	typ vylepšení v Shadow Warrior 2
Executioner	1	Ah	?	egzekjúšnr	nehmotné	B	x	x	achievement (cena za dosažení jistých nepovinných cílů ve hře)
exosuit	1	A	mi	egzosujtech	výzbroj	T	x	PřejN AdapVSM	mechanický oblek v No Man's Sky, díky kterému postava Může přežít v nehostinných podmínkách
expanze	1	Ax	f		herní součást	SP	x	PřejN AdapPSM	v překladu "rozšíření"; doplněk hry, který může přidávat Nové levely, lokace, schopnosti postav atd.
experience points	1+1	Ax	mi	eksperijenc pojnc	nehmotné	T	kol	PřejN AdapV	v překladu "bod zkušenosti"; při získání určitého množství zkušenostních bodů se postava posouvá na vyšší úroveň (čímž může získat vyšší sílu, Dovednosti, přístup k novým zbraním apod.); běžné v mnoha hrách
F dvojka	1+4	A	f	ef dvojce	info	T	Abr	CzU	klávesa F2
F2	x	Ph	?		popis hry	x	Abr	x	hra Fallout 2
Faith	1	Pc	f	fejt	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
fajtit	5			fajťit	činnost bojová	SS	DerS	PřejN AdapVSM	od angl. fight (bojovat)
Fallout	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
fallout 2	1+x	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
fanouškovský servis	2+1	A	mi		herní součást	SP	kol	PřejN AdapPSM	překlad výrazu "fan service"; materiál, který tvůrci do hry (ale i do seriálu, knihy apod.) vložili z důvodu potěšení Fanoušků (nemívá tedy vliv na děj apod.)
fantasy RPG	1+x	Ax	?		videoherní žánr	T	Abr, kol	PřejN x	RPG hra s fantasy prvky
fast travel	2+1	Ax	mi	fást trevl	činnost nebojová	T	x	PřejN AdapV	v překladu "rychlé cestování", možnost přesunout se po herní ploše Bez čekání jinam (obvykle jen pokud hráč v této destinaci již byl předtím)
Fatebinder	1	Pa	mi		organizovaná skupina	x	x	x	skupina dohlížející na dodržování zákonů ve hře Tyranny
fibre weave	1+1	Ah	?	fajbr ve	nehmotné	B	x	x	vylepšení postavy, která tak vydrží o útok více (vylepšení jejího oblečení)
fight	1	A	mi	fajtu	činnost bojová	B	x	PřejN AdapVSM	v překladu "boj"
Fire mode	1+1	A	mi	fajr mód	nehmotné	T	x	PřejN AdapV	způsob palby ze zbraně, který má hráč k dispozici (či může mít, pokud získá odpovídající vylepšení)
Fire Rate	1+1	Ah	?	fajr rejt	nehmotné	B	x	x	vlastnost zbraně - rychlost palby
Fisk	1	Pc	ma	fisk	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Flying Wild Hog	2+2+1	Pv	?		vývojářská společnost	x	x	x	vývojářská společnost
font	1	A	mi		info	T	x	PřejN AdapSM	styl písma
fortune cookie	1+1	Ah	f	forčn kukí	předmět nebojový	B	x	x	česky "koláček štěstí", předmět v Shadow Warrior 2, Který po sebrání doplní část zdraví a nabídne (většinou humornou) citaci
Fox McCloud	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
FPS	x	A		efpées	info	T	Abr	PřejN AdapV	frames per second (snímků za sekundu)
FPS	x	Ax	n		videoherní žánr	T	Abr	PřejN x	first person shooter (střílečka z pohledu první osoby)
FPS-ko	1	Ax	n		videoherní žánr	SP	AbrS, DerS	PřejN AdapPSM	first person shooter (střílečka z pohledu první osoby)
FPSko	1	A	f	efpéeska (FPSka)	info	SP	AbrS, DerS	PřejN AdapVSM	frames per second (snímků za sekundu)
friendly fire	2+1	A	?		herní součást	T	x	PřejN x	pokud hráč zasáhne spolubojovníka, tento spolubojovník je zraněn
gamepad	1	A	mi		herní konzole / platform	T	x	PřejN AdapSM	v rukou držený ovladač ke hraní videoher (především konzolových, ale lze připojit i k počítači)
gameplay	2			gejmplej	herní součást	T	KomN	PřejN AdapVSM	způsob, jakým je hra hrána - co dovoluje či nedovoluje udělat, jaké nabízí herní prvky, Jakým způsobem může hráč hrou projít atd.; podobný význam má české "hratelnost"
GameStop	1	Po	mi		herní obchod	x	x	x	herní obchod
garrison	1	Ah	f		místo	B	x	x	česky "posádka" (zde by bylo snad přesnější "základna"); Místo ve World of Warcraft: Warlords of Draenor
Gears of War 4	1+7+1+x	Ph	?	džírs of vór čtiři	popis hry	x	x	x	název hry
generovaný	2				info	B	x	PřejU AdapSM	česky "vytvářený, vyráběný"; ve hrách se tak často nazývají Lokace/úkoly apod. které jsou podle určitých pravidel generované náhodně
glitch	1	A	mi	gliče	info	T	x	PřejN AdapVSM	porucha či závada v programu (včetně videoher)
glitchovat	5				info	SP	DerS	PřejN AdapSM	chovat se nesprávně kvůli glitchi (např. blikající textura, předmět "ležící" na vzduchu apod.)
Golden Axe	2+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
golden upgrade	2+1	Ah	mi	goldn abgrejt	nehmotné	B	x	x	význam nejasný, nějaké vylepšení v Shadow Warrior 2
Golem City	1+1	Pm	?	golem siti	místo	x	x	x	fiktivní město; Deus Ex: Mankind Divided
Gomez	1	Pc	ma	gomés/goméz	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
goodies	1	A	n	gúdís	předmět nebojový	SS	x	PřejN AdapV	česky lahůdka, dobrůtka; jakékoli sebratelné předměty (i zbraně), zvláště hráči prospěšné

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
Gor Hanis	1	Pc	ma	gor hanis	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Gothic 1	1+x	Ph	?	gotik jedna	popis hry	x	x	x	název hry
Gothic 2	1+x	Ph	mi	gotiku dvje	popis hry	x	x	x	název hry
grafika	1	Ax	f		info	T	x	CzU	grafické zpracování hry
Grand Palace	2+1	Pm	mi	gren pelic	místo	x	x	x	fiktivní palác; Dishonored 2
Grand Theft Auto V	2+1+1+x	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
grappling hook	2+1	Ax	mi		předmět nebojový	B	x	PřejN AdapSM	hák připomínající kotvu k němuž je připevněn provaz; hák lze hodit, o něco zachytit a danou věc přitáhnout či po provaze vyšplhat
grid	1	A	mi	grit	nehmotné	B	x	PřejN AdapVSM	mříž (i na mapě)
gridnode	1	Ah	mi	gridnout	nehmotné	B	x	x	význam nejasný, jakési uzliny na mřížce mapy v Mirror's Edge Catalyst
griffon	1	A	ma		postava	B	x	PřejN AdapSM	z anglického "gryphon", česky běžněji "gryf"; mytologické stvoření, Ve World of Warcraft na něm lze jezdit/létat
Grim	1	Pc	ma	grim	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Growey	1	Pč	ma	grouvi	člověk (reálný)	x	x	x	přezdívka; hráč, který tvoří na YouTube let's playe
GSC Gameworld	x+1	Pv	?		vývojářská společnost	x	Abr, kol	x	vývojářská společnost
Gul'dan	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
gun-fu	1	A	n	gan-fu	činnost bojová	SS	Kont	PřejN AdapV	fikční bojový styl, kombinace palných zbraní a bojového umění
guna	1	A	f	ganu (gunu)	výzbroj	SS	DerS	PřejN AdapVSM	palná zbraň (angl. gun)
hack level jedna	5+1+4	A	mi	hek levl jedna	nehmotné	B	kol	NeolA (PřejN, x)	doslova "první úroveň hackování"; existují různé úrovně Obtížnosti hackování v Deus Ex: Mankind Divided
hacker	1	A	ma		postava	T	x	PřejU AdapSM	B
hackerský	2				info	B	DerS	PřejU AdapSM	B
hacknout	5			heknout	info	B	DerS	PřejU AdapVSM	B
hacknutí	1	A	n		činnost nebojová	B	DerS	PřejU AdapSM	B
hackování	1	A	n		činnost nebojová	B	DerS	PřejU AdapSM	B
hackovat	5				info	B	DerS	PřejU AdapSM	B
Hala hrdinů	1+1	Pm	f		místo	x	x	x	prostor ve World of Warcraft: Legion, kde se mohou scházet hráči s postavami téhož povolání
Half-Life	2+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
hardcore	2			hártkór	herní součást	T	x	PřejN AdapV	vysoká obtížnost hraní
harddisk	1	A	mi	hárdiski	info	T	x	CzU	pevný disk; v Mirror's Edge Catalyst jsou zasazené do stěny a lze po nich šplhat
hardened bolts	2+1	Ah	?	hárdnt bolts	výzbroj	B	x	x	druh náboje v Dishonored 2
harvester	1	A	ma	hárvestr	postava	B	x	PřejN AdapVSM	angl. sklízeč; neznámá postava, která vraždí augmentované lidi A bere jim augmentace; Deus Ex: Mankind Divided
Headlander	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
healing shrine	2+1	Ah	?	hílink šrájn	místo / předmět nebojo	B	x	x	doslova "léčící svatyně", místo, kde si hráč může doléčit postavu v Shadow Warrior 2
healnout	5			nehílne	činnost nebojová	SP	DerP, DerS	PřejN AdapVSM	z angl. "heal", léčit; tzn. léčit/vyléčit
healování	1	Ax	n	hílování	činnost nebojová	SP	DerS	PřejN AdapVSM	z angl. "heal", léčit; tzn. léčení (někoho)
Hedgewars alpha	1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	alfa verze hry Hedgewars
Hellhound	1	Ah	ma	helhaunďi	postava	x	x	x	druh nepřátel v Shadow Warrior 2
Hello Games	10+1	Pv	?		vývojářská společnost	x	x	x	vývojářská společnost
Herek	1	Pc	ma	herek	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
herně	6				herní součást	B	x	x	co se hry týče
herní doba	2+1	Ax	f		herní součást	T	kol	Neol (x, x)	průměrný čas, za který je možné danou hru uhrát
herní dynamika	1	Ax	f		herní součást	T	kol	Neol (x, x)	význam nejistý, nejblíže nejspíš svižnost hraní hry
herní jednohubka	2+1	A	f		popis hry	SS	kol	CzN	hra, která je velice unikátní a zábavná a ne příliš dlouhá
herní plocha	1	Ax	f		herní součást	T	kol	Neol (x, x)	virtuální oblast, ve které se hra odehrává
high fantasy	2+1	Ax	?		videoherní žánr	T	x	PřejN x	česky též "hrdinská fantasy", typ faktasy s důrazem Na dobrodružství, boj dobra se zlem apod.
Homefront	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
hopsačka	1	Ax	f		videoherní žánr	T	Univ	CzN	hra, jejímž hlavním prvkem bývá běhání/skákání po plošinách S cílem někam se dostat; víceméně synonymum pro "plošinovka"
Horda	1	Pg	f		organizovaná skupina	x	x	x	frakce ve hře World of Warcraft
horde mód	1+1	Ax	mi		herní součást	SP	kol	PřejN AdapP	multiplayerový způsob hraní, kdy minimálně dva hráči bojují proti hordám nepřátel
hot seat	2+1	Ax	?		popis hry	T	kol	PřejN x	hra, u které se více hráčů střídá u jednoho počítače (na své tahy)
howling bolt	2+1	Ah	mi	haulin bolt	výzbroj	B	x	x	typ munice do kuše v Dishonored 2
hrací plocha	2+1	Ax	f		herní součást	T	kol	x	plocha, na které se hra odehrává; zde v konkrétním významu Plocha deskové hry, která je hrána ve hře Headlander
hratelnost	1	Ax	f		herní součást	T	DerS	CzN	zajímavost, zábavnost a plynulost hry, celkově jaký pocit uspokojení hra hráči nabízí

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
hratelnostní	2				herní součást	T	DerS	CzN	týkající se hratelnosti
hratelnostní jádro	2+1	Ax	n		herní součást	T	DerS, kol	Neol (CzN, x)	základ dobré hratelnosti, její nejdůležitější komponenty
Human Revolution	1+1	Ph	?	hjúmn revolušn	popis hry	x	x	x	celým názvem Deus Ex: Human Revolution
Hunters	1	Pm	?	hantrs	místo	x	x	x	celým názvem Hunters Point, sousedství ve městě Empire Bay ve hře Mafia 2
hype	1	A	mi		herní součást	SP	x	PřejN AdapSM	velké nadšení ze hry, která teprve vyjde, vysoká očekávání souvisí často i s velkými sliby tvůrců
challenge	1	Ax	?	čalenč	herní součást	SP	x	PřejN AdapV	česky "výzva", autor to zde používá pro označení obtížné části hry
Chanter	1	Ah	ma		postava	B	x	x	jedna z hratelných tříd ("povolání") ve hře Pillars of Eternity
charakter	1	A	ma		postava	B	x	PřejU AdapPSM	postava v příběhu (podle anglického character - postava)
chargovat	5			čárdžuju	činnost bojová	SP	DerS	PřejN AdapVSM	od "charge" (nabíjet); na použití některých technik je potřeba se "nabít", K čemuž postava vyžaduje čas (tzn. silnější techniky nelze použít tak rychle, jako slabší)
cheatování	1	Ax	n		herní součást	T	DerS	PřejN AdapSM	od "cheat" - podvádět (ve hrách i s významem podvod, např. "používat cheaty"); Cheaty jsou běžně vyvtořeny přímo tvůrci her, hráč si jimi může hru různým způsobem usnadnit
checkpoint	1	Ax	mi	čekpojntama	herní součást	T	x	PřejN AdapVSM	doslova "kontrolní stanoviště", ve hrách obvykle místa, Kde si hráč může hru uložit (často se ovšem uloží i sama)
Chef	1	Pc	ma	šefa (Chefa)	jednotlivec	x	x	x	postava, která vyráběla drogy (Chef - angl. šéfkuchař)
chesta	1	Ax	f	česta	předmět nebojový	SS	DerS	PřejN AdapVSM	od "chest" - truhla
Chicago	1	Pm	n		místo	x	x	x	město v USA
Chikane	1	Pc	ma	čikejnem	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Icewind Dale	1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Illidan Stormrage	1+1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
indián	1	Ax	mi		videoherní žánr	SP	DerS	PřejN AdapPSM	od "indie" (nezávislý, alternativní), nezávislá počítačová hra vyráběna malým týmem či jednotlivci
indie	2	Ax			videoherní žánr	T	x	PřejN x	česky "nezávislý, alternativní"
indie plošinovka	2+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol	PřejN x, CzN	nezávislá počítačová hra žánru plošinovek
Insomniac Games	1+1	Pv	?		vývojářská společnost	x	x	x	vývojářská společnost
Insomniak	1	Pv	ma		vývojářská společnost	x	x	PřejNA AdapSM	člen společnosti Insomniac Games
interface	1	A	mi		info	T	x	PřejN x	česky "rozhraní", rozložení ovládacích prvků
intruder tracking	1+1	A	?	intrúdr trekink	nehmotné	B	x	PřejN AdapV	jedna z funkcí (sledování vetřelců v oblasti) nepřátelské střelecké věže, Kterou hráč může vypnout; Deus Ex: Mankind Divided
inventář	1	Ax	mi		herní součást	T	x	PřejN AdapPSM	úložný prostor ovládané postavy, do něhož hráč umisťuje sebrané předměty, zbraně apod.
invisibility	1	Ax	?	invizibiliti	nehmotné	B	x	PřejN AdapV	česky "neviditelnost", schoponst postavy se zneviditelnit; Shadow Warrior 2
item	1	Ax	mi	item	předmět nebojový	B	x	PřejN AdapVS	česky "předmět", sebratelná věc ve hře
izometrické RPG	2+x	Ax	n		videoherní žánr	T	Abr, kol	PřejN AdapPSM	RPG hra, v níž je pohled na hrací plochu šikmo zeshora a zabírá Větší oblast (ne pouze postavu a nejbližší okolí jako u pohledu třetí osoby)
Jackal	1	Pc	ma	džakal	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Jessamine	1	Pc	f	džezmin	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
jetpack	1	A	mi		předmět nebojový	B	x	PřejN AdapSM	zařízení umístěné na záda jako batoh, které pomocí trysek osobu vznese do vzduchu
Jim	1	Pc	ma	džim	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Jimbo	1	Pc	ma	džimbo	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Jinodsh	1	Pc	ma	džindoše	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Joe	1	Pc	ma	džou	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
K	1	Pc	ma	ká / kej	jednotlivec	x	x	x	přezdívka postavy
K is for Každý	x+5+7+3	Pl		kej is for každí	úkol	B	x	x	název vedlejší mise v Deus Ex: Mankind Divided
kampaň	1	Ax	f		herní součást	T	x	PřejN AdapPSM	soubor na sebe navazujících misí
karma	1	Ah	f		nehmotné	B	x	x	obdoba zkušenostních bodů ve hře Shadow Warrior 2
keypad	1	A	mi	kípet	předmět nebojový	B	x	PřejN AdapVSM	malá číselná klávesnice (např. na zadání číselného kódu pro odemknutí dveří)
Kharim	1	Pc	ma	karíma	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Kil'Jaeden	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
kill´em all	2				herní součást	T	x	PřejN x	tzn. "kill them all", česky "zabij je všechny", tzn. styl hraní (někdy hrou přímo vyžadován), při němž musí hráč všechny nepřátele zabít
Kislyj	1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	Viktor Kyslij, spoluzakladatel a ředitel firmy Wargaming
klik	1	A	mi		info	T	x	PřejU AdapPSM	stlačení tlačítka počítačové myši
klikat	5				info	T	DerS	PřejN AdapVPSM	opakovaně stlačovat tlačítko počítačové myši
Knife of Dunwall	1+7+1	Ph	?	najf of danvól	popis hry	x	x	x	celým názvem Dishonored: The Knife of Dunwall, jedná se o DLC datadisk k Dishonored
kočkorožec úžasný	1+2	Ah	ma		postava	B	KomV, kol	CzNA	stvoření takto pojmenované hráčem ve hře No Man's Sky, kde je možno pojmenovávat faunu a flóru
kombo	1	Ax	n		činnost bojová	SP	Abr, DerS	PřejN AdapPSM	česky "kombinace", více útoků za sebou, které tak způsobí větší poškození než samostatně
kooperační masakr	2+1	A	mi		popis hry	SS	kol	PřejN AdapVSM	multiplayerová hra, kde masakrují nepřátele

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
kooperativní multiplayer	2+1	Ax	mi		herní součást	SP	kol	PřejN AdapSM	multiplayerová hra, kde hráči spolupracují
kostěný amulet	2+1	Ah	mi		předmět nebojový	B	kol	x	v originále bonecharm; mystický předmět v herní sérii Dishonored, který postavě propůjčuje různé vlastnosti či výhody
Kozák	1	A	ma		postava	x	x	x	postavy, za které se hraje v herní sérii Cossacks (podle skutečného etnika Kozáků)
kraftit	5				činnost nebojová	SP	DerS	PřejN AdapPSM	od craft (vyrábět); ; v některých hrách je možné různé předměty I vyrábět (jsou k tomu potřeba např. suroviny, jisté dovednosti apod.)
kredit	1	A	mi		nehmotné	B	x	x	měna ve hře No Man's Sky
kvéčko	1	A	n		info	T	DerS	CzU	klávesa Q
kyberprostor	1	A	mi		info	T	DerP	CzU	virtuální počítačový svět
kyberpunkové RPG	2+x	Ax	n		videoherní žánr	T	DerP, Abr	PřejN AdapPSM	RPG hra odehrávající se ve světě kyberpunku (charakteristický všudypřítomnou mechanizací A informačními technologiemi, častá je existence vyspělé Umělé inteligence a virtuálních světů, obvykle dystopicky laděno)
Kyros	1	Pc	f		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Lantry	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Lares	1	Pc	ma	laresem	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Last Harvest	2+1	Pl	?	lást hárvest	úkol	B	x	x	vedlejší mise ve hře Deus Ex: Mankind Divided
léčení	1	Ax	n		činnost nebojová	SP	x	x	1. činnost doplňující postavě zdraví 2. předměty či vlastnosti určené k doplňování zdraví postavě
Lee	1	Pc	ma	lím	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Lefty	1	Pc	ma	leftiho	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
legendárka	1	Ax	f		postava	SP	Univ	PřejN AdapVSM	typ silnějších nepřátel
legendární	2				postava	B	x	PřejN AdapVSM	typ silnějších nepřátel, ale i silnějších zbraní
Legion	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
lékárnička	1	A	f		předmět nebojový	SP	x	x	předmět sloužící k doplnění zdraví postavy
let's play	5+3+5	Ax	mi	lec plej	herní součást	T	kol	PřejN AdapVSM	hráčem komentované hraní videohry zveřejněné na internetu Buď jako videozáznam nebo jako přímý přenos
level	1	Ax	mi		herní součást	T	x	PřejN AdapVSM	česky "úroveň", úsek ve hře (každý úsek bývá o něco těžší než ten předchozí)
level	1	Ax	mi	levl	nehmotné	T	x	PřejN AdapVSM	úroveň postavy, která určuje její schopnosti, vlastnosti apod., Úroveň se zvyšuje získáváním zkušenostních bodů
level up	1	Ax	mi	levl ap	nehmotné	T	x	PřejN AdapVSM	dosáhnutí další úrovně postavy (získáním dostatečného počtu zkušenostních bodů)
Life drain	1+1	Ah	?	lajf drejn	nehmotné	B	x	x	název hodnoty jednoho z vylepšení v Shadow Warrior 2
Lo Wang	1+1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
loading	1	A	mi	loudink	info	T	x	PřejN AdapVSM	česky "načítání"; načítání předem uložené pozice ve hře (např. v případě smrti postavy)
loadnout	5			loudnout	herní součást	SP	DerS	PřejN AdapVSM	od angl. "load" (načítat); načíst předem uloženou pozici ve hře (např. v případě smrti postavy)
logická plošinovka	2+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol, Univ	CzN	plošinovka s důrazem na logické myšlení pro překonání překážek
lokace	1	Ax	f		herní součást	T	x	PřejN AdapVPSM	prostor ve hře, obvykle jeden z několika, které jsou Oddělené stylem, geografickou lokací či prostě jen dveřmi apod.
lokalizace	1	Ax	f		herní součást	T	x	PřejN AdapPSM	převedení hry do jiného jazyka, někdy pouze překlady Textů a přidáním titulků, jindy i celým dabingem
loot	1	Ax	m	lút	předmět nebojový, příp.	T	x	PřejN AdapVSM	česky "lup", veškeré předměty, zbraně apod., které hráč Ukořistí z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.
lootnout	5			lútneme	činnost nebojová	SP	DerS	PřejN AdapVSM	od angl. "loot" (lup; loupit, rabovat); sebrat předměty, Zbraně apod. z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.
lootovat	5			lútovat	činnost nebojová	SP	DerS	PřejN AdapVSM	od angl. "loot" (lup; loupit, rabovat); sebrat předměty, Zbraně apod. z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.
Lore	1	Ah	?		nehmotné	B	x	x	podpůrná schopnost ve hře Tyranny
lovec	1	A	ma		postava	B	x	x	v originále "Hunter", jedna z tříd (zaměření na určitý způsob boje Či vůbec hraní; něco jako povolání) ve World of Warcraft
low resolution	2+1	A	?	lou rezolušn	info	T	kol	PřejN AdapV	nízké rozlišení (tj. rozlišení obrazu)
Luca	1	Pc	ma	luku (Lucu)	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Lucia	1	Pc	f	lusíja	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Madeline	1	Pc	f	medelin	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Mafie	1	Ph	f	mafiji	popis hry	x	x	x	název hry
Mafie 1	1+x	Ph	f	mafiji jedna	popis hry	x	x	x	název hry
Mafie 2	1+x	Ph	f	mafiji dvje	popis hry	x	x	x	název hry
Mafie 3	1+x	Ph	f	mafije tři	popis hry	x	x	x	název hry
mág	1	A	ma		postava	B	x	x	osoba schopná používat kouzla
Magnetic Claw	2+1	Ah	?		předmět nebojový	B	x	x	magnetický hák, nástroj používaný hlavní postavou v Song of the Deep
magnetický hák	2+1	Ah	mi		předmět nebojový	B	x	x	nástroj používaný hlavní postavou v Song of the Deep
magnetized bullet	2+1	Ah	f	megnetajzt bulet	výzbroj	B	x	x	druh náboje v Dishonored 2
makeshift police stanice	2+1+1	A	f	mejkšift polís staňice	místo	B	x	Neol (PřejNA x, Př	provizorní policejní stanice; Deus Ex: Mankind Divided
makeshift station	2+1	A	f	mejkšift stejšn	místo	B	x	PřejN AdapV	provizorní stanice; Deus Ex: Mankind Divided
Malfurion Stormrage	1+1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
Malfurionův	2	Pc			jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Malygos	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
mana	1	Ax	f		nehmotné	T	x	PřejN AdapVSM	typ energie umožňující používat kouzla, postavy jí mají vždy určité množství (je možné ji dobíjet či vylepšováním zvýšit maximální povolené množství), bývá měřena na body
Mankind Divided	1+2	Ph	?	menkájn divájdit	popis hry	x	x	x	název hry
mapa	1	Ax	f		herní součást	T	x	PřejN AdapVPSM	prostor ve hře, ve kterém se hráč pohybuje
Marcus Hollow	1+1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Marchenko	1	Pc	ma	marčenko	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
market	1	A	mi		místo	B	x	PřejN AdapVSM	tržiště
martial law	2+1	A	?	máršl ló	událost	B	x	PřejN AdapV	stanné právo (v příběhu hry je zavedeno); Deus Ex: Mankind Divided
Master of Orion	1+7+1	Ph	f/m		popis hry	x	x	x	název hry
masterwork	1	Ah	?	méstrvork	nehmotné	B	x	x	velice silný druh vylepšení v Dishonored 2
matchmaking	1	Ax	mi		herní součást	T	x	PřejN AdapSM	automatické propojování přihlášených hráčů v online hře do skupin, ve kterých budou hrát
MATRIXXXL	1	Pč	ma	metriksiksiksel	člověk (reálný)	x	x	x	přezdívka; hráč, který tvoří na YouTube let's playe
Meč rozsudku	1+1	Ah	mi		výzbroj	B	kol	x	zbraň ve hře Gothic 2
menu	1	Ax	mi		herní součást	T	x	PřejN x	"nabídka" ve hře s různými položkami (po spuštění hry se objeví hlavní nabídka S možnostmi typu "Nová hra", "Nastavení" či "Konec", jinde ve hře existují i dílčí nabídky)
Merryn	1	Pc	f		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Metroid	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
metroidvania	1	Ax	f		videoherní žánr	T	Kont	PřejN x	podžánr akčních adventur; hry typu Metroid a Castlevania vyznačující se rozlehlými mapami, Které musí hráč prozkoumat a získat přístup do nových oblastí
mezerník	1	A	mi		info	T	x	CzU	klávesa mezerník
mezihra	1	Ax	f		herní součást	T	DerP	CzU	menší hra ve hře samotné, může být jiného žánru, může a nemusí být povinná
Miller	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Milten	1	Pc	ma	miltn	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
miniboss	1	Ax	ma		postava	SP	DerP	PřejN x	boss menší oblasti
minizóna	1	A	f		herní součást	SP	DerP	PřejN AdapPSM	význam nejistý, pravděpodobně oblast ve hře
mínus	1	A	n		info	T	x	x	klávesa -
Mirror's Edge	1+1	Ph	mi	mirors eč	popis hry	x	x	x	název hry
Mirror's Edge Catalyst	1+1+1	Ph	?	mirors eč katalist	popis hry	x	x	x	název hry
mise	1	Ax	f		herní součást	T	x	PřejN AdapVPSM	úkoly ve hře, které hráč plní, často dělené na hlavní (povinné, posunují děj kupředu) a vedlejší (nepovinné, nabízejí rozšíření děje a hlubší poznání světa dané hry)
Miss Rate	1+1	Ah	?	mis rejt	nehmotné	B	x	x	frekvence nezasáhnutí cíle u zbraně
Mladý novic	2+1	Pp	mi		předmět nebojový	B	x	x	druh kuřiva; Gothic 1
MMO	x	Ax	f		videoherní žánr	T	Abr	PřejN x	celou zkratkou MMORPG (massively multiplayer online role playing game) - RPG hra hraná online velkým množstvím hráčů
mód	1	A	mi		herní součást	T	x	PřejN AdapPSM	určité nastavení hry, může se jednat o obtížnost, o hru jednoho Či více hráčů, o jiné cíle pro úspěšné dokončení hry a mnoho dalších
model poškození	1+1	Ax	mi		nehmotné	T	kol	CzN (x, x)	kde, jakým způsobem a jak realisticky se poškozují Dopravní prostředky při nárazu apod., důležité např. v závodních hrách
Monument stanice	1+1	Pm	f	moňument staňice	místo	x	kol	x	stanice metra "Monument Station"; Deus Ex: Mankind Divided
morálka	1	A	f		nehmotné	SP	x	x	vlastnost postavy, může dosahovat různých hodnot
Movement speed	1+1	Ah	mi	múvment spít	nehmotné	B	x	x	vylepšení zbraně - rychlost pohybu; Shadow Warrior 2
multi-mise	1	Ax	f		herní součást	T	DerP	PřejN AdapPSM	nejistý význam, pravděpodobně více misí za sebou, podobně jako kampaň
multiplayer	1	Ax	mi		herní součást	T	DerP	PřejN AdapSM	hra o více hráčích (ať na jednom počítači či několika propojených)
multiplayerový	2				herní součást	T	DerS	PřejN AdapSM	týkající se / mající multiplayer
načíst	5				info	T	x	CzN	angl. load; 1. vyvolat dříve uloženou pozici ve hře, kterou si hráč uložil (save), kdyby jeho postava zemřela či pokud chce hru vypnout bez ztráty dosavadní dosaženého postupu; 2. vyvolat nový Prostor ve hře (při postupu do nové části hry; Hra se často načítá postupně pro úsporu výkonu počítače či konzole)
načítat	5				info	T	x	CzN	angl. load; 1. vyvolat dříve uloženou pozici ve hře, kterou si hráč uložil (save), kdyby jeho postava zemřela či pokud chce hru vypnout bez ztráty dosavadní dosaženého postupu; 2. vyvolat nový Prostor ve hře (při postupu do nové části hry; Hra se často načítá postupně pro úsporu výkonu počítače či konzole)

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
nahrát	5				info	T	x	CzN	angl. upload; přesunout/odeslat data (na úložná zařízení, na internet apod.)
nainstalovat	5				info	T	x	PřejN AdapPSM	umístění programu do operačního systému počítače (mnoho programů vyžaduje instalaci, aby byly použitelné)
nákres	1	A	mi		předmět nebojový	B	x	x	angl. blueprint; předmět ve hře Dishonored 2
naskriptovaný	2				info	T	DerP, DerS	PřejN AdapPSM	předem daný za pomoci počítačového kódu (skriptu) (takto předurčeny různé situace ve hře, chování nepřátel apod.)
nepřátelský	2				postava	SS	x	CzN	týkající se nepřátel
nepřítel	1	Ax	ma		postava	T	x	CzN	protivník ve hře, často ztrácí negativní konotace, může se týkat i neživých věcí, je to Pouze postava/předmět zamezující hráči ve hře snahou ho zabít či mu jinak překážet
Neuromancer	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Neuropozyne	1	Pp	mi	neuropozín	předmět nebojový	B	x	x	lék v Deus Ex: Mankind Divided
neviditelná stěna	2+1	Ax	f		herní součást	T	kol	CzN	zábrana, která hráči znemožňuje vstoupit do určitých míst (často proto, že je to konec herní mapy)
neviditelnost	1	A	f		nehmotné	B	x	x	schopnost hráče se (obvykle dočasně) zneviditelnit
New Game+	2+1	Ax	?		herní součást	T	x	PřejN x	možnost začít hru hrát znovu s jistými výhodami (např. ponechání všech zbraní z předchozího hraní) poté, co ji hráč jednou již dohrál
Nicota	1	Pm	f		místo	x	x	x	co předcházelo stvoření světa v herní sérii Warcraft
Ninetails	1	Pc	f		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
ninjalano	1	Ah	n		předmět nebojový	B	x	x	předmět v herní sérii Worms, pomocí nějž může hráč Přemístit svou postavu či manipulovat s jinými předměty
Nintendo	1	Pk	n		herní konzole / platform	x	x	x	hovorový název pro herní konzole od společnosti Nintendo Entertainment
No Man's Sky	9+1+1	Ph	mi/n		popis hry	x	x	x	název hry
non-lethal	2				herní součást	B	x	PřejN AdapV	v překladu nesmrtící; u zbraní např. omračovací zbraně, U celkového průchodu hrou pak vyhýbaná se zabíjení nepřátel
non-lethal style	2+1	Ax	mi	nonlítl stájl	herní součást	SP	x	PřejN AdapV	způsob hraní hry, kdy hráč nepřátele (ani náhodné kolemjdoucí) Nezabíjí, pouze je omráčí či se jim vyhne
noob	1	Ax	ma	nup	člověk (reálný)	SS	x	PřejN AdapV	špatný hráč, často proto, že je začátečník
Nová formule	2+1	A	f		předmět nebojový	B	x	x	napsané na předmětu, který asi slouží k hubení hmyzu; Deus Ex: Mankind Divided
Novigrad	1	Pm	mi		místo	x	x	x	fiktivní město ve hře Zaklínač 3
Nový tábor	2+1	Pm	mi		místo	x	x	x	tábor ve hře Gothic
Nozdormu	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
NPC	x	Ax			postava	T	Abr	PřejN x	non-playable character - postava ve hře neovládaná hráčem
nuget	1	A	mi		předmět nebojový	B	x	x	platidlo ve hře Gothic
objective	1	Ax	mi	obdžektif	herní součást	B	x	PřejN AdapVSM	česky úkol či cíl; to, čeho má hráč dosáhnout, aby spnil misi
obrana	1	A	f		nehmotné	SP	x	x	vlastnost postavy, může dosahovat různých hodnot
obrazovka	1	Ax	f		herní součást	T	x	CzU	část herní plochy, která se vejde na obrazovky (v nkt. hrách se chodí tzv. po obrazovkách)
Obsidian	1	Pv	mi		vývojářská společnost	x	x	x	celým názvem Obsidian Entertainment
obtížnost	1	Ax	f		herní součást	T	x	x	vlastnost hry, která určuje např. počet a sílu nepřátel Či dostupnost zbraní, často lze nastavit v možnostech hry
odklikávat	5				info	SP	DerP, DerS	PřejN AdapPSM	kliknutním počítačové myši odstranit informaci a přejít na další Položku s informací (často formou oken); ve hrách lze často odklikávat dialogy postav
odkliknutí	1	A	n		info	T	x	PřejU AdapPSM	odstranění informace kliknutním počítačové myši a přechod Na další položku s informací (často formou oken); ve hrách lze často
Odysseův	2	Pc			jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
ohnivá duše	2+1	Ah	f		nehmotné	B	kol	x	vylepšení zbraně
Okami	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Okhlos	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
old-school	2			oltskúl	herní součást	B	x	PřejN AdapV	česky "stará škola", často používané jako adjektivum pro "staré dobré" hry či různé herní náležitosti
Olympus	1	Pm	mi		místo	x	x	x	bájný domov řeckých bohů
online režim	2+1	A	mi		info	T	kol	Neol (PřejU, x)	režim hraní přes internet
online střílečka	2+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol	PřejU x, CzN	střílečka (druh akční hry) hraná více hráči s počítači propojenými přes internet
Operation Racoon City (sic)	1+1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	celým názvem Resident Evil: Operation Raccoon City
oponent	1	A	ma		postava	B	x	PřejU AdapVSM	nepřítel ve hře
Paolo	1	Pc	ma	paolo	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Paradox	1	Pv	mi		vývojářská společnost	x	x	x	celým názvem Paradox Interactive
Parvez	1	Pc	ma	pavés	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
pařit	5				herní součást	SS	DerP, DerS	CzN	hrát videohry (často s velkým zapálením či dlouho)
Paříž	1	Pm	f		místo	x	x	x	hlavní město Francie
pathfinding	1	A	mi		činnost nebojová	T	x	PřejN x	schopnost postav najít nejlepší cestu do destinace, kterou jim hráč určil
patch	1	A	mi		info	T	x	PřejN AdapSM	česky záplata; softwarový dodatek ke hře, který opravuje její chyby (bugy, glitche)

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
PC hráč	x+1	A	ma		člověk (reálný)	T	Abr, kol	Neol (PřejN x, x)	hráč hrající na stolním počítači
peč	1	A	mi		info	T	x	PřejN AdapPSM	z angl. "patch", záplata; softwarový dodatek ke hře, který opravuje její chyby (bugy, glitche)
Penelope	1	Pc	f		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
perk	1	Ax	mi		nehmotné	T	x	PřejN AdapSM	česky "výhoda", ve hrách určitá užitečná vlastnost postavy
Peter Molyneux	1+1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	britský programátor a designér počítačových her
Petiška	1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	Eduard Petiška, český spisovatel
Phantaruk	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Picus TV	1+1	Pg	f	pajkus tíví	organizovaná skupina	x	x	x	televizní stanice ve hře Deus Ex: Mankind Divided
Pillars	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Pillars of Eternity	1+7+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
pirát	1	A	ma		postava	B	x	x	druh bojovníka ve hře World of Warcraft: Legion
pixelatý	2				info	SP	DerS	PřejN AdapSM	obraz s tak nízkým rozlišením, že jsou pouhým okem vidět jednotlivé pixely
Planetscape: Torment	1+1	Ph	f		popis hry	x	x	x	název hry
Plastic	1	Pc	f	plastik	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
platforma	1	Ax	f		herní součást	T	x	PřejN AdapPSM	plošina ve hře, na kterou postava může vstoupit/skočit, aby postoupila dále
PlayStation 4	1+x	Pk	?		herní konzole / platform	x	x	x	herní konzole Sony PlayStation 4
Plevel	1	Pm	mi		místo	x	x	x	jméno měsíce ve hře No Man's Sky, které mu bylo dáno hráčem
plošina	1	Ax	f		herní součást	B	x	x	místo ve hře, na které postava může vstoupit/skočit, aby postoupila dále
plošinovka	1	Ax	f		videoherní žánr	T	Univ	CzN	hra, jejímž hlavním prvkem bývá běhání/skákání po plošinách S cílem někam se dostat; víceméně synonymum pro "hopsačka"
ploutvorožec dvojpohlavní	1+2	Ah	ma		postava	B	KomV, kol	CzNA	název živočicha ve hře No Man's Sky, který mu byl dán hráčem
plus	1	A	n		info	T	x	x	klávesa +
pohled první osoby	1+4+1	A	mi		videoherní žánr	T	kol	Neol (x, x, x)	ne přímo žánr, ale často tím žánr upřesňován (angl. zkratka FPS)
pohyb	1	Ax	mi		činnost nebojová	T	x	CzN	činnost, kterou může hráč přikázat postavě udělat (např. skok, běh, skrčení)
pokillovat	5			pokilovat	činnost bojová	SP	DerP, DerS	PřejN AdapVSM	z angl. "kill" (zabít), tedy pozabíjet
poškození	1	Ax	n		nehmotné	T	x	CzN	1. zranění postavy, 2. schopnost způsobit zranění jiné postavě
potunit	5				činnost nebojová	SP	DerP, DerS	PřejN AdapVSM	vylepšit pomocí upgradů
power(s)	1	Ax	?	paurs	nehmotné	B	x	PřejN AdapV	nefyzické schopnosti (síly) postav
pozice	1	Ax	f		herní součást	T	x	PřejN AdapPSM	stav hráče ve hře (místo, kde se nachází, jaké předměty a vlastnosti má), Který je možno uložit; často tak nazývána konkrétní již uložená pozice
Praha	1	Pm	f		místo	x	x	x	hlavní město České republiky
praxis	1	Ah	mi		nehmotné	B	x	x	používané jako body na vylepšování postavy ve hře Deus Ex: Mankind Divided
praxis point	1+1	Ah	mi	praksis pojnti	nehmotné	B	kol	x	používané jako body na vylepšování postavy ve hře Deus Ex: Mankind Divided
Predátor	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
priest	1	A	ma		postava	B	x	PřejN AdapSM	česky "kněz", jedna z tříd (zaměření na určitý způsob boje Či vůbec hraní; něco jako povolání) ve World of Warcraft
procedurálně generovaný	6+2	A			info	T	kol	PřejN AdapPSM	s obsahem generovaným na základě algoritmu (zdánlivě náhodně)
procházet	5				herní součást	SP	x	CzN	postupovat hrou (často upřesněno i jakým způsobem, např. non-lethal)
projít	5				herní součást	SP	x	CzN	uhrát hru do konce (často upřesněno i jakým způsobem, např. non-lethal)
Protector	1	Ah	ma	protektor	postava	x	x	x	celým názvem Protector of the Chef, nepřítel ve hře Shadow Warrior 2
Protector of the Chef	1+1	Ah	ma	protektor of d šef	postava	x	x	x	nepřítel ve hře Shadow Warrior 2
protivník	1	A	ma		postava	B	x	x	nepřítel ve hře
protivníkův	2				postava	B	x	x	patřící protivníkovi
průchod	1	Ax	mi		herní součást	SP	x	CzN	jedno zahrání (tedy "projití") hry
první osoba	4+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol	CzN	hra z první osoby nabízí hráči pohled očima postavy (tzn. nevidí postavu samotnou, pouze ruce, příp. nohy)
příběhové RPG	2+1	Ax	n		videoherní žánr	T	kol, Abr	Neol (x, PřejN)	hra žánru RPG s důrazem na příběh
PS4	x	Pk	?		herní konzole / platform	x	Abr	x	zkratka názvu konzole Sony PlayStation 4
Psytokat	1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	přezdívka jistého hráče, který natáčí Let's Playe
puzzle	1	A	mi		herní součást	B	x	PřejN AdapSM	hádanka či hlavolam, který musí hráč vyřešit, aby postoupil hrou (mohou existovat ale i nepovinné)
puzzle plošinovka	1+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol, Univ	PřejN x, CzN	plošinovka se zaměřením na puzzle
q	1	A	n	kvé	info	T	x	x	klávesa Q
Quake	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
quest	1	Ax	m		herní součást	T	x	PřejN AdapSM	česky hledání, pátrání; výprava, na kterou se hráč vydává (sám či ve skupině), Cílem je např. zabití příšery či nalezení předmětu za odměnu; běžné v RPG

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
questění	1	Ax	n		herní součást	SP	DerS	PřejN AdapSM	účastnění se questů
questit	5				herní součást	SP	DerS	PřejN AdapSM	účastnit se questů
questový	2				herní součást	B	DerS	PřejN AdapSM	týkající se questu
quickload	1	Ax	mi	kuikloud	herní součást	T	KomN	PřejN AdapVSM	načtení předem uložené pozice pomocí jediného tlačítka
quickturn	1	Ah	?	kuiktrn	činnost nebojová	T	x	x	pohyb postavy - okamžité otočení čelem vzad
Racoon City (sic)	1+1	Pm	?		místo	x	x	x	správně Raccoon City; fiktivní město v herní sérii Resident Evil
Radich	1	Pc	ma	radiče	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
raid	1	Ax	mi		herní součást	T	x	PřejN AdapSM	druh mise, kde se skupina hráčů snaží porazit skupinu nepřátel či jiných hráčů
raidovní	2	Ax			herní součást	SP	DerS	PřejN AdapSM	týkající se raidu
Rapid Fire mode	2+1+1	Ah	mi	repit fajr mód	nehmotné	B	x	x	česky "mód rychlé palby"; vlastnost zbraně v Dishonored 2 Umožňující velice rychlou palbu nábojů
Ratchet & Clank	1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Raven	1	Pc	ma	rejvn	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Rayman	1	Ph	ma		popis hry	x	x	x	název hry
Rayman 2	1+x	Ph	ma		popis hry	x	x	x	název hry
Rayman origins	1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
reálný čas	2+1	Ax	mi		herní součást	T	kol	Neol (x, x)	u her, které se nehrají na tahy, tzn. nečeká se, než protivník učiní svůj tah, ale všichni hráči/postavy konají, kdy chtějí
realtime strategie	2+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol	PřejN x, PřejN Ad	strategická hra hraná v reálném čase (tzn. ne na tahy)
reptile	1	A	ma	reptájl	postava	SS	x	PřejN AdapV	česky ještěr, druh nepřítele ve hře Gothic
Resident Evil	2+1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Resident Evil 4	2+1+x	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Resident Evil 7	2+1+x	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
respawn	1	Ax	?	rispón / rispaun	herní součást	T	DerP	PřejN AdapVSM	česky znovuzplození, znovuzrození; možnost postavy (někdy i nepřítele) se po smrti Znovu ve hře objevit, Většinou na pevně daném místě (může takto být nazýváno i přímo toto místo)
respawnout	5			rispauneš	herní součást	SP	DerS	PřejN AdapVSM	znovu se ve hře po smrti objevit (viz respawn)
respawnovat	5				herní součást	SP	DerS	PřejN AdapSM	znovu se ve hře po smrti objevit (viz respawn)
Retr0	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	přezdívka postavy (pravým jménem Marcus Hollow)
retri paladin	1+1	Ah	ma		postava	B	Abr, kol	x	celým názvem retribution paladin; paladin (druh bojovníka ve hře World of Warcraft: Legion) se specializací "retribution" ("odplata")
retro kyberpunková RPG plošinovka	2+2+x+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol, Abr, Univ	Neol (x, PřejN Ad	hra žánru RPG a plošinovka s prvky retra Odehrávající se ve světě kyberpunku (viz kyberpunkové RPG)
rewire	2	Ah		rivájr	předmět nebojový	B	x	x	celým názvem "rewire tool" ("nástroj k předělání elektroinstalace"), Předmět v Dishonored 2 k upravování elektrických obvodů
rezistence	1	A	f		nehmotné	T	x	PřejN AdapVSM	obrana; vlastnost postavy, která určuje, jak bude útok na ni účinný
rogue	1	A	ma		postava	B	x	PřejN AdapSM	v překladu "lotr, tulák"; druh bojovníka ve herní sérii World of Warcraft
roguelike	2				videoherní žánr	T	DerS	PřejN x	subžánr RPG, nazvaný podle hry Rogue
roleplay	1	A	mi		herní součást	T	x	PřejN AdapSM	tzv. "hra na hrdiny", tedy hra za většinou hrdinně laděnou postavu, důležitý je Její vliv na herní svět a postup příběhem, ale i rozvíjení osobních Vlastností a vlastnictví; charakteristické pro RPG
Rozlámané ostrovy	2+1	Pm	mi		místo	x	x	x	fiktivní ostrovy (herní série Warcraft)
RPG	x	Ax	n		videoherní žánr	T	Abr	PřejN x	Role-Playing Game, videoherní žánr; tzv. "hra na hrdiny", tedy hra za většinou Hrdinně laděnou postavu, důležitý je její vliv na herní svět a postup příběhem, Ale i rozvíjení osobních vlastností a vlastnictví
RTS	2				videoherní žánr	T	Abr	PřejN x	real-time strategy (strategická hra hrána ve skutečném čase, ne na tahy)
rubačka	1	Ax	f		činnost bojová	SP	DerS	CzN	bitka ve hře
ruda	1	A	f		předmět nebojový	B	x	x	kov sloužící jako druh platidla ve hře Gothic
runa	1	A	f		předmět nebojový	B	x	x	1. předmět v herní sérii Dishonored, propůjčující postavě určité dovednosti, 2. symboly ve hře Tyranny pro magické vylepšování zbraní; Runy se pravděpodobně vyskytují i v mnoha jiných hrách
Rustie	1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	skotský hudebník
Rychlý šváb	2+1	A	ma		předmět nebojový	B	x	x	krabička s názvem "Rychlý" (na obrázku na krabičce je mravenec, V místnosti jsou ovšem nápisy o švábech)
Řecko	1	Pm	n		místo	x	x	x	evropská země
Řek	1	Pa	ma		organizovaná skupina	x	x	x	obyvatel Řecka
řež	1	Ax	f		činnost bojová	B	x	x	bitka ve hře
řežba	1	Ax	f		videoherní žánr	SS	x	x	ne přímo žánr, pouze hra, ve které se hodně zabíjí
safe house	1	A	mi	sejf haus	místo	B	x	PřejN AdapVSM	doslova "bezpečný dům"; úkryt, který je znám jen určité Skupině lidí a kam se může osoba skrýt před nepřáteli
Samizdat	1	Pg	mi	samizdat	organizovaná skupina	x	x	x	název fiktivních novin
San Francisco	2+1	Pm	n		místo	x	x	x	město v USA
Sargeras	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Sargerasův	2	Pc			jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Sarif	1	Pc	ma	sarifem	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
save	1	A	?	sejf	info	T	x	PřejN AdapV	v překladu "uložit"; uložení hry či již uložená pozice, tzn. zapsání dat o postupu ve hře do paměti počítače či konzole (při příštím spuštění Hry či smrti postavy je pak možno začít na této uložené pozici, ne na začátku hry)
Scar	1	Pc	ma	skar	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Scarlet Chorus	2+1	Pg	ma		organizovaná skupina	x	x	x	jedna z frakcí ve hře Tyranny, ke kterým se hráč může připojit
Scatty	1	Pc	ma	skati	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
SCORE	1	Pm	n		místo	x	x	x	jméno fiktivní planety pojmenované podle stejnojmenného časopisu
Scorpio	1	Pc	ma	skorpijo	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
screenshot	1	A	mi		info	T	x	PřejN x	obrázek vyfocené obrazovky
Sean Murray	1+1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	herní programátor
Seasons After Fall	1+7+1	Ph	f		popis hry	x	x	x	název hry
security	1	A	?	sekjuriti	postava	B	x	PřejN AdapV	ochranka
security level jedna	1+1+4	A	mi	sekjuriti levl jedna	nehmotné	B	kol	NeolA (PřejN, x)	první úroveň zabezpečení, kterou hráč musí "hacknout", Aby odemkl takto zabezpečený zámek; Deus Ex: Mankind Divided
Sentinel	1	Ah	ma		postava	x	x	x	druh robotického nepřítele v No Man's Sky
Serkonos kanál	1+1	Pp	mi	serkonos kanáli	předmět nebojový	B	x	x	mapa těchto kanálů
server	1	A	mi	servr	předmět nebojový	B	x	PřejU AdapVSM	velká počítačová místnost i menší části hardwaru ve hře Mirror's Edge Catalyst
service elevator	1+1	A	?	servis elevejtr	místo	B	x	PřejN AdapV	v překladu služební výtah; Mirror's Edge Catalyst
set	1	A	mi		nehmotné	B	x	PřejN AdapSM	sestava, soubor (v tomto případě zkušeností postavy)
Severní soumrak	2+1	Pp	mi		předmět nebojový	B	x	x	druh kuřiva; Gothic 1
Shade	1	Pp	mi	šejd	předmět nebojový	B	x	x	droga ve hře Shadow Warrior 2
Shadow Kill	1	Ah	mi	šadoukil	činnost bojová	x	x	x	schopnost postavy (způsob zabití nepřítele) v Dishonored 2
Shadow Warrior	1+1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Shadow Warrior 2	1+1+x	Ph	f		popis hry	x	x	x	název hry
Shelter	1	Ah	?		místo	B	x	x	druh zastávky či záchytného bodu ve hře No Man's Sky
shotgun EMP	1+x	Ax	?	šotgan í em pí	výzbroj	B	kol, Abr	PřejN AdapV	celým názvem "shotgun EMP ammo" druh munice Do brokovnice s vlastností EMP (viz EMP)
shrine	1	A	mi	šrajn	předmět nebojový	B	x	PřejN AdapV	v překladu svatyně; Dishonored 2
schopnost	1	Ax	f		nehmotné	T	x	CzN	to, čeho je postava schopná, hráč své postavě obvykle může Dovednosti vylepšovat a přidávat; obvykle to samé, co dovednost
Sidekick	1	Ah	ma	sajtkika	výzbroj	B	x	x	název zbraně
síla	1	Ax	f		nehmotné	T	x	CzN	schopnost postavy
singleplayerový	2				herní součást	T	DerS, KomN	PřejN AdapSM	týkající se singleplayeru, tedy hry jednoho hráče (protiklad k multiplayeru)
skill	1	Ax	?		nehmotné	T	x	PřejN x	v překladu "dovednost" (viz dovednost)
skill point	1+1	Ax	mi	skil pojnti	nehmotné	T	kol	PřejN AdapVSM	v překladu "dovednostní bod" (viz "dovednostní bod")
skin	1	A	mi		info	T	x	PřejN AdapSM	povrch jakéhokoli herního objektu, včetně postav (tedy zabrvení, vzorkování atp.)
skirmish	1	Ax	?		herní součást	T	x	PřejN x	v překladu šarvátka, potyčka; způsob hraní hry (souboj bez Rozsáhlejšího příběhu), zvláště ve strategických hrách
skokaktus ztepilý	1+2	Ah	ma		postava	B	Kont, kol	CzNA	název rostliny ve hře No Man's Sky, který jí byl dán hráčem
slepíc obecný	1+2	Ah	ma		postava	B	DerS, kol	CzNA	název živočicha ve hře No Man's Sky, který mu byl dán hráčem
slide	1	A	?	slajt	činnost nebojová	B	x	PřejN AdapV	v překladu skluz; pohyb postavy, kdy se sklouzne nízko K zemi a může se tak dostat skrze nízké průchody
slot	1	A	mi		herní součást	T	x	PřejN AdapSM	význam nejistý, jakési místo ve hře, kam je možné něco vložit
Sly	1	Pc	ma	sláj	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
směrová šipka	2+1	A	f		info	T	kol	x	čtyři klávesy kurzorových šipek na klávesnici
snímkování	1	A	n		info	T	x	CzN	snímková frekvence, tedy kolik snímků se na obrazovce vystřídá za sekundu
software mod	1+1	A	mi		info	T	kol	PřejN AdapSM	mód spuštění hry co se grafického vykreslení týče, a to S větším zatížením softwaru (než při hardware modu)
Song of the Deep	1+7+a+1	Ph	mi/n (nejasné)		popis hry	x	x	x	název hry
soupeř	1	A	ma		postava	B	x	x	nepřítel ve hře
space	1	A	?	spejs	info	T	x	PřejN AdapV	klávesa mezerník
Sparta	1	Pm	f		místo	x	x	x	antické město
spawn	1	Ax	mi	spaunama	herní součást	T	x	PřejN AdapVSM	česky zplození, zrození; shodný význam viz respawn
spec	1	A	?		nehmotné	SP	x	PřejN AdapSM	zkráceně "specification", tedy specifikace, mohou se tím Myslet různé vlastnosti, schopnosti či dovednosti postav
springrazor	1	Ah	f	springrejzr	výzbroj	B	x	x	zbraň (mina) v herní sérii Dishonored
Star Fox	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
StarCraft	2	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Starý Bůh	2+1	Ah	ma		postava	x	x	x	Staří Bohové - skupina bytostí v herní sérii Warcraft

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
Starý tábor	2+1	Pm	mi		místo	x	x	x	tábor ve hře Gothic
stealth	1	Ax	mi	stelt	činnost nebojová	SP	x	PřejN AdapV	v překladu plížení, zde použito jako adverbium; způsob hraní hry, kdy se hráč snaží neupoutat na sebe pozornost A nepřátelům se vyhnout (nebo je zabít, aniž by vyhlásili poplach)
Steam	1	Po	mi		herní obchod	x	x	x	on-line platforma k digitálnímu prodeji her
Stellaris	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
sticky grenade	2+1	A	mi	stiki grenejt	výzbroj	B	x	PřejN AdapV	v překladu "lepivý granát"; granát, který se může přichytit K jinému povrchu (zdi, nepříteli apod.)
Stín	1	Pa	ma		organizovaná skupina	x	x	x	příslušník skupiny Stínů ve hře Gothic
stodesítka	1	Ah	f		nehmotné	SP	DerS	x	stodesátá zkušenostní úroveň (level) postavy
Stone	1	Pc	ma	stoun	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
stošestka	1	Ah	f		nehmotné	SP	DerS	x	stošestá zkušenostní úroveň (level) postavy
stotrojka	1	Ah	f		nehmotné	SP	DerS	x	stotřetí zkušenostní úroveň (level) postavy
stovka	1	Ah	f		nehmotné	SP	DerS	x	stá zkušenostní úroveň (level) postavy
strategie	1	Ax	f		videoherní žánr	T	Univ	PřejN AdapPSM	strategická hra
streamovat	5				herní součást	T	DerS	PřejN AdapSM	hrát hru a v přímém přenosu toto hraní vysílat online
stříbrný prášek	2+1	Ah	mi		předmět nebojový	B	kol	x	předmět v Dishonored 2, který je možno směnit za peníze
střílečka	1	Ax	f		videoherní žánr	T	Univ	CzN	ne přímo žánr, pouze hra, ve které se hodně střílí
Studna věčnosti	1+1	Ah	f		předmět nebojový	x	kol	x	nádrž s vodou s obrovskou kouzelnou energií v herní sérii Warcraft
stun gun	1+1	A	?	stan gan	výzbroj	B	x	PřejN AdapV	v překladu "omračující palná zbraň"
Superior Hellhound	2+1	Ah	ma	supírijr helhaunt	postava	x	x	x	druh nepřátel v Shadow Warrior 2
Suramar	1	Pm	mi		místo	x	x	x	oblast v herní sérii Warcraft
survival horor	1+1	Ax	mi		videoherní žánr	T	kol	PřejN x, PřejN Ad	hororová hra, ve které je důraz na snahu udržet se Při životě (survival - angl. přežití)
survival hororový	1+2				videoherní žánr	T	kol	PřejN x, PřejN Ad	mající vlastnosti survival hororu (viz survival horor)
survival hra	1+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol	Neol (PřejN x, x)	hra (často akční a/nebo hororová), ve které je důraz na snahu Udržet se při životě (survival - angl. přežití)
svatý granát	1	Ah	mi		výzbroj	B	kol	x	zbraň v herní sérii Worms
SW	x	Ph	?		popis hry	x	x	x	zkratka názvu Shadow Warrior
Syndrome	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Syra	1	Pc	f	sira	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Šakal	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Šéfík	1	Pc	ma		jednotlivec	x	DerS	x	přezdívka postavy (sám si říká Chef, hráč mu říká Šéfík)
Švýcarsko	1	Pm	n		místo	x	x	x	evropská země
tábor Bratrstva	1+1	Pm	mi		místo	x	x	x	tábor ve hře Gothic
tah	1	Ax	mi		herní součást	T	x	x	jedna činnost či pohyb hráče, ve kterých se střídá s hráči dalšími v tahových hrách
tahová strategie	2+1	Ax	f		videoherní žánr	T	kol	CzN, PřejN AdapP	strategická hra, ve které se hraje na tahy
tahově	6				herní součást	T	DerS	CzN	týkající se tahů/tahových her
tahovka	1	Ax	f		videoherní žánr	SP	Univ	CzN	tahová hra, tzn. hra hraná na tahy (viz tah)
tahový	2				herní součást	T	DerS	CzN	týkající se tahů/tahových her
takedown	1	A	mi	tejkdaun	činnost bojová	B	x	PřejN AdapV	bojový pohyb - stržení protivníka na zem a zneškodnění
Talon's Arm	1+1	Ah	?	talons arm	předmět nebojový	B	x	x	zbraň v Shadow Warrior 2 připomínající kostěné pařáty
tank	1	Ax	ma		postava	T	x	PřejN x	druh postavy, která na sebe strhává nepřátelskou palbu, typicky velice obrněná a S velkou výdrží; používaná ve skupinách, kde mají různé postavy různá zaměření
Task Force	1+1	Pg	?	tásk forc	organizovaná skupina	x	x	x	bojová jednotka ve hře Deus Ex: Mankind Divided
Task Force 29	1+1+x	Pg	?	tásk forc dvacet devj	organizovaná skupina	x	x	x	bojová jednotka ve hře Deus Ex: Mankind Divided
Team 17	1+x	Pv	mi		vývojářská společnost	x	x	x	vývojářská společnost
Teenage Mutant Ninja Turtl	2+1+1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
technika	1	A	f		nehmotné	B	x	PřejU AdapPSM	nejasný význam, nejspíš určitá činnost prováděná ve hře
tělesné vylepšení	2+1	A	n		nehmotné	SP	kol	x	vylepšení těla hratelné postavy pro lepší boj a jiné činnosti
Terratus	1	Pm	mi		místo	x	x	x	fiktivní svět (i název té planety)
TESLA	1	Pp	f		výzbroj	B	AbrS	x	augmentace (mechanické vylepšení těla) postavy Umožňující zasáhnout protivníka elektřinou
tesla kártridž	1+1	Ah	f	tesla kátridže	výzbroj	B	x	x	speciální náboje; Deus Ex: Mankind Divided
textura	1	A	f		info	T	x	PřejN AdapVPSM	tapeta či prostě zabarvení předmětu ve hře
těžební paprsek	2+1	Ah	mi		předmět nebojový	B	kol	x	nástroj ve hře No Man's Sky na těžení materiálu
TheGalacticCactus	1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	přezdívka jistého hráče

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
Thorus	1	Pc	ma	torus	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Thrall	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Titán	1	Ah	ma		postava	x	x	x	rasa v herní sérii Warcraft
Torrez	1	Pc	ma	torés	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Total War	2+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Transmissions	1	Ah	?		nehmotné	B	x	x	v překladu "vysílání"; ve hře No Man's Sky lze tato vysílání zachytit A najít jejich zdroj (Transmission Tower - vysílací věž)
tráva z bažin	1+7+1	Ah	f		předmět nebojový	B	kol	x	rostlinná droga ve hře Gothic
Triss	1	Pc	f		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
trpaslík	1	A	ma		postava	B	x	x	rasa typická pro fantasy příběhy
tunit	5				činnost nebojová	B	DerS	PřejU AdapVSM	upravit a vylepšit automobil
Tyrande	1	Pc	f		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Tyranny	1	Ph	f		popis hry	x	x	x	název hry
Ubishit	1	Pv	mi		vývojářská společnost	x	Kont	x	vulgární přezdívka pro společnost Ubisoft
Ubisoft	1	Pv	mi		vývojářská společnost	x	x	x	celým názvem Ubisoft Entertainment
uhandlovat	5			uhendlovat	činnost bojová / činnost	SS	DerP, DerS	PřejN AdapVSM	od angl. handle (poradit si s něčím, vyřídit něco)
ukazatel	1	A	mi		info	T	x	CzU	kurzor ovládaný počítačovou myší
ukazatel myši	1+1	A	mi		info	T	kol	CzU	kurzor ovládaný počítačovou myší
ukládání	1	A	n		info	T	x	CzN	zapsání dat o postupu ve hře do paměti počítače či konzole (při příštím spuštění hry Či smrti postavy je pak možno začít na této uložené pozici, ne na začátku hry)
uložený	2	A			info	T	x	CzN	pozice ve hře může být uložena, viz uložit
uložit	5				info	T	x	CzN	zapsat data o postupu ve hře do paměti počítače či konzole (při příštím spuštění hry Či smrti postavy je pak možno začít na této uložené pozici, ne na začátku hry)
Ultimate Mayhem	2+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	celým názvem Worms Ultimate Mayhem
ultimátní	2				výzbroj / předmět nebo	B	x	PřejN AdapVSM	předmět či výzbroj s velice dobrými (až nejlepšími možnými) vlastnostmi
Umbrella	1	Pg	f		organizovaná skupina	x	x	x	fiktivní společnost
Umbrella Corps	1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Unreal	1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
update	1	A	mi		info	T	x	PřejN AdapSM	aktualizace
upgrade	1	A	mi	abgrejt	nehmotné	T	x	PřejN AdapVSM	vylepšení (ať už vlastností postavy, předmětu apod.)
upgradnout	5			abgrejdnout	činnost nebojová	SP	DerS	PřejN AdapVSM	vylepšit (ať už vlastnosti postavy, předměty apod.)
úroveň	1	Ax	f		herní součást	T	x	CzN	úsek ve hře (každý úsek bývá o něco těžší než ten předchozí)
úroveň	1	Ax	f		nehmotné	T	x	CzN	dosažené "postavení" postavy, které určuje její schopnosti, Vlastnosti apod., úroveň se zvyšuje získáváním zkušenostních bodů
útok	1	Ax	mi		činnost bojová / nehmo	B	x	x	bojová činnost
uzina	1	A	f		výzbroj	SS	DerS	PřejN AdapVSM	samopal Uzi
Velen	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Verse	1	Pc	f		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Vetřelec	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	název postavy
Vetřelec versus Predátor	1+7+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Viktor Kislyj	1+1	Pč	ma		člověk (reálný)	x	x	x	spoluzakladatel a ředitel firmy Wargaming
Vito	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
volný svět	2+1	Ax	mi		herní součást	T	x	CzN	svět ve hře (tedy veškerý prostor), který je možno volně prozkoumávat, Neexistuje daná trasa, kterou se hráč musí řídit
výdrž	1	A	f		nehmotné	T	x	x	vlastnost postavy, může dosahovat různých hodnot
vylepšení	1	Ax	n		nehmotné	SP	x	CzN	jakási vlastnost, kterou je možné získat a přiřadit zbrani, Předmětu apod. (projevit se na nich může i hmotně)
vylepšený	2				nehmotné	SP	x	x	mající nějaká (či všechna) vylepšení, která jsou ve hře k dispozici
vylepšit	5				činnost nebojová	SP	x	x	použít na postavu, předmět, zbraň apod. nějaké vylepšení
vylepšování	1	Ax	n		herní součást	B	x	CzN	přiřazování předmětům, zbraním apod. vylepšení
vylepšovat	5				činnost nebojová	SP	x	x	použít na postavu, předmět, zbraň apod. nějaké vylepšení
vyupgradit	5			viapgrejdit	činnost nebojová	SP	DerP, DerS	PřejN AdapVSM	vylepšit (ať už vlastnosti postavy, předměty apod.)
W.M.D	x	Ph	mi		popis hry	x	Abr	x	celým názvem Worms W.M.D
wall of light	1+7+1	Ah	f	vól of lajt	předmět nebojový	B	x	x	v překladu "zeď světla"; vstupy do měst ve hře Dishonored 2, Které jsou pod proudem a zabíjí každého, kdo se pokusí vstoupit bez povolení
Wang	1	Pc	ma	uenk	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Wang dolar	1+1	Ah	mi	uenk dolarú	předmět nebojový	B	x	x	hráč tak řekl měně ve hře Shadow Warrior 2, není to její oficiální název

lemma	slovní druh	apel./prop.	rod	výslovnost	tematická oblast	Funk.-styl. pl.	způsob tvoření	ustálenost	lexikální význam
wanted	2			vontit	herní součást	B	x	PřejN AdapV	stav hratelné postavy ve hře Mafia 2, když je hledaná policií
Warcraft	1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Warcraft II	1+x	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Warcraft III	1+x	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
Wargaming	1	Pv	mi		vývojářská společnost	x	x	x	vývojářská společnost
Warlords of Draenor	1+7+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Wasteland 2	1+x	Ph	f		popis hry	x	x	x	název hry
Watch Dogs	1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Watch Dogs 1	1+1+x	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Watch Dogs 2	1+1+x	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
waypoint	1	Ax	mi		herní součást	T	x	PřejN AdapSM	průběžné body cesty, které hráč může postavám určit po určení bodu cílového, Aby tak zajistil jím preferovanou trasu; převážně ve strategických hrách
waypointing	1	A	mi		herní součást	T	x	PřejN AdapSM	tvoření waypointů; viz waypoint
Weeper	1	Ah	ma	vípři	postava	x	x	x	druh nepřátel v herní sérii Dishonored
Whistler	1	Pc	ma	vistlr/vistl/vistler	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Winslowový sejf	2+1	Pm	mi	vislouovejch sejfech	místo	x	DerS	x	firma Winslow Safe Company ve hře Dishonored 2
WoD	x	Ph	?		popis hry	x	Abr	x	celým názvem World of Warcraft: Warlords of Draenor
wolfhound	1	Ah	ma	vulfhaunts	postava	B	x	x	druh nepřátel v herní sérii Dishonored, jakási psovitá šelma
World of Warcraft	1+7+1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
World of Warcraft: Legion	1+7+1+1	Ph	mi		popis hry	x	x	x	název hry
world quest	1+1	Ax	mi		herní součást	B	kol	PřejN AdapSM	v překladu "světové hledání"; druh questu ve World of Warcraft, Který je hráči nabídnut až při dosažení nejvyšší možné úrovně postavy
World's Party	1+1	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
worm	1	Ah	ma		postava	B	x	x	v překladu červ, postava (skutečně červ), za kterou I proti kterým se hraje v herní sérii Worms
wormrun	1	Ah	mi		činnost bojová	x	Kont	x	útok v herní sérii Worms - odpálení nepřátelského červa Do moře baseballovou pálkou (slovní hříčka: worm + homerun)
Worms	1	Ph	ma		popis hry	x	x	x	název hry
Worms 2	1+x	Ph	?		popis hry	x	x	x	název hry
Worms Armageddon	1+1	Ph	ma		popis hry	x	x	x	název hry
Worms W.M.D.	1+x	Ph	n		popis hry	x	kol, Abr	x	název hry
WoW	x	Ph	m		popis hry	x	Abr	x	zkratka názvu World of Warcraft
Xbox One	1+4	Pk	?		herní konzole / platform	x	x	x	herní konzole společnosti Microsoft
Y'berion	1	Pc	ma	iberion	jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
Yakuza	1	Pg		jakuza	organizovaná skupina	x	x	x	japonská mafie, její příslušníci se vyskytují jako nepřátelé ve hře Shadow Warrior 2
Ysera	1	Pc	f		jednotlivec	x	x	x	jméno postavy
základní deska	2+1	A	f		info	T	kol	CzN	hardware v počítači, v této hře (Mirror's Edge Catalyst) ale Používány jako výstupky pro zachycení při slézání stěny
Zaklínač 3	1+x	Ph	ma		popis hry	x	x	x	název hry
zapařit	5				herní součást	SS	DerP	CzN	zahrát si videohru (často myšleno s velkým zapálením či dlouho)
záporák	1	A	ma		postava	B	DerS	CzU	nepřítel ve hře
zdraví	1	A	n		nehmotné	T	x	CzN	vlastnost postavy, nejlépe představitelná jako stupnice či objem látky, Která ubývá zraněním a může být doplněna léčením
zdravíčko	1	A	n		nehmotné	SS	x	CzN	vlastnost postavy, nejlépe představitelná jako stupnice či objem látky, Která ubývá zraněním a může být doplněna léčením
zkušenost	1	Ax	f		nehmotné	T	x	CzN	nehmotné vlastnictví postavy, měří se zkušenostními body, nabývá se postupně, obvykle bojem či jinou hráčskou činností (výroba zbraní, vaření lektvarů apod.); Při dosažení určitého množství z. bodů hráč postupuje na vyšší úroveň
zkušenostní	2				nehmotné	T	DerS	CzN	týkající se zkušeností
zkušenostní bod	1	Ax	mi		nehmotné	T	kol	Neol (CzN, x)	při získání určitého množství zkušenostních bodů se postava posouvá na vyšší úroveň (čímž může získat vyšší sílu, dovednosti, přístup k novým zbraním apod.); Běžné v mnoha hrách
zlaťák	1	A	mi		předmět nebojový	B	x	x	měna v herní sérii World of Warcraft
zombie	1	A	f		postava	B	x	PřejU AdapSM	B
zoom	1	A	mi		info	T	x	PřejN AdapSM	přiblížení/oddálení obrazu
Zrádce	1	Pc	ma		jednotlivec	x	x	x	přezdívka postavy s pravým jménem Illidan Stormrage
život	1	A	mi		nehmotné	T	x	CzN	v podstatě synonymní se "zdraví" (viz zdraví)