

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV BOHEMISTIKY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

MLUVA HRÁČŮ POČÍTAČOVÝCH HER

Vedoucí práce: doc. PaedDr. Bohumila Junková, CSc.

Autor práce: Eliška Schönbauerová

Studijní obor: Bohemistika

Ročník: 4.

2014

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

České Budějovice, 20. dubna 2014

.....

Eliška Schönbauerová

Ráda bych poděkovala vedoucí práce doc. PaedDr. Bohumile Junkové, CSc., za vlídný a trpělivý přístup, za podnětné poznámky a přínosné rady.

Neméně musím poděkovat všem hráčům, kteří mi laskavě poskytli svůj soukromý čas k tomu, abych mohla nasbírat potřebné materiály, čímž v podstatě umožnili, aby tato práce vůbec mohla vzniknout.

V poslední řadě děkuji svým blízkým za pochopení a milou podporu.

ANOTACE

Cílem bakalářské práce je detailní zmapování mluvy hráčů počítačových her. Jde o komunitu, která je složena z členů různého věku a sociálního postavení, jejich počet se neustále zvyšuje. Tato zájmová skupina komunikuje převážně na internetu - jde o komunikáty psané - prostřednictvím specifického slangu. Práce se především zaměří na zkoumání lexikálních jednotek, které se zkoumanou problematikou souvisí (obecná pojmenování, charakteristika her, pojmenování speciální, která se vyskytují pouze v konkrétních hrách). Lexikální jednotky budou tříděny podle několika kritérií, především žánrových. Teoretická část práce bude vycházet z dostupné odborné literatury. Součástí práce bude slovník shromážděných lexikálních prostředků s výkladem jejich významu.

ANNOTATION

The bachelor thesis aims to map the speech on the computer gamers in detail. This community consists of people of various age and social status and their number is constantly growing. This group communicates mainly on the internet – mostly by written means – with a specific slang. The main goal is to research the lexical units, which are associated with the researched slang (general names, games characteristics, special names appearing only in concrete games). Lexical units will be sorted by various criteria, mostly by the game genre. The theoretical part is based on the available professional literature. The thesis will contain a vocabulary of gathered lexical units with explanation of their meaning.

OBSAH

Úvod	8
Hypotéza	10
1. Teoretická část	11
1.1 Diferenciace češtiny	11
1.1.1 Spisovná čeština.....	11
1.1.2 Nespisovná čeština.....	12
1.1.2.1 Slang, sociolekt, skupinový slang	12
1.2 Slovtvorba	14
1.2.1 Přejímání cizích slov.....	14
1.2.2 Abreviace	14
1.2.3 Anglicismy.....	15
2. Praktická část	16
2.1 Charakteristika komunity hráčů	16
2.1.1 Slovník základní slovní zásoby	19
2.2 Základní rozdělení podle žánrů.....	22
2.3 Hra jednoho hráče	23
2.3.1 Základní slovní zásoba	24
2.3.1.1 Charakteristika slovní zásoby	29
2.3.1.2 Stylistika.....	33
2.4 Hra více hráčů	35
2.4.1 Celková charakteristika mluvy	35
2.4.1.1 Slovní zásoba	35
2.4.1.1.1 Counter-Strike	36
2.4.1.1.2 World Of Warcraft.....	44
2.4.1.2 Zkratky	50

2.4.1.3 Stylistika.....	52
Závěr	53
Použitá literatura	56
Obrázková příloha.....	58
Textová příloha	59
Ukázka 1 (Pokémon)	59
Ukázka 2 (Inquisitor)	60
Ukázka 3 (Counter-Strike).....	66
Ukázka 4 (World Of Warcraft).....	79

ÚVOD

Ve své práci se budu podrobně zabývat problematikou mluvy hráčů počítačových her. Domnívám se, že tato jazyková oblast není v českém jazyce příliš prozkoumána. K tématu se jako první vyjádřila Jana Hoffmanová v Naší řeči (1998) článkem Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). Tato práce je však poměrně zastaralá. V několika bodech s ní zásadně nesouhlasím. Problém spočívá podle mého názoru především v pohledu autorky – zjevně (jak ostatně sama přiznává) nepatří do komunity hráčů a své materiály sesbírala z irelevantních zdrojů. Stejný postup zvolila i Diana Svobodová (2004, s. 209) ve stati Jazyk počítačových her z hlediska postojů uživatelů. Tato práce je již aktuálnější, nicméně je velice stručná a chybí jí jakákoliv struktura a funkční členění či hierarchie výrazů. Autorka zvolila pouze lingvisticky zajímavé obraty spíše než skutečné základy herního slangu. Třetí, nejvýznamnější a nejobsáhlejší prací je stať Hany Šindlerové (2005), jež se zaměřuje na anglicismy slangu počítačových her a studuje je z pohledu morfologické a slovtvorné adaptace. Ke své práci si opět jako zdroj zvolila herní periodikum, konkrétně časopis Level. **Chceme-li však studovat jakýkoliv sociolekt, musíme bezpodmínečně vstoupit do sociální skupiny, která jej používá.** Komunikace hráčů je velmi živá, rychle se vyvíjí a nezasvěceným vytržením z kontextu ztrácí smysl.

Jelikož se považuji za zkušeného hráče a tato práce vznikla za pomoci jiných hráčů, zrodila se skutečně v srdci zkoumané sociální skupiny. Důsledně jsem se zaměřila přímo na proces komunikace mezi jednotlivými členy aktivním sbíráním početných zvukových záznamů i psané komunikace doplněné o vlastní zkušenosti a znalosti.

Pozornost jsem nevěnovala herním periodikům (na nichž právě Hoffmanová, Svobodová a Šindlerová stavějí své práce), neboť neukazují dostatečně věrný obraz sledovaného jazykového útvaru. Periodika prochází úpravou editorskou a korektorskou, dá se v nich nelézt určitá slovní zásoba, ale např. o stylu mluvy hráčů zde nemůže být řeč. Autorem daného článku je totiž hráč-publicista, jehož prostřednictvím nám je představena hra (jedná se povětšinou o recenze), tento článek musí být velice čtivý s ohledem na cílovou skupinu, chce proto zaujmout a tomu také odpovídá jeho stylistika. Sekundárně se musíme zamyslet i nad tím, že periodika pouze vycházejí z úzu mluvy hráčů, tedy jejich zkoumání je jakýmsi paběrkováním uhlazeného a

stylizovaného publicistického stylu používající jen určitou část hráčského lexika. **Je třeba jít ke kořenům, až poté se zaměřit na média z těchto kořenů vycházející.**

Mluvu hráčů prozkoumám z hlediska stylistického, ale hlavní důraz budu klást na lexikální část, tedy skupinový slang. Pokusím se identifikovat základová slova, ze kterých byly adaptovány české anglicismy. Zdůrazním asi největší úskalí v psaném projevu – komunikace se totiž odehrává jak verbálně, tak písemně, pokusím se zachytit přechod fonetických podob do psaných forem. Představím obě varianty, ale právě u písemné komunikace se především zaměřím na způsob, jakým si hráči poradili s přepsáním anglického slova a jeho výslovnosti. Jak se pokusím ukázat na příkladech, bude zřejmé, že psaný úzus není ani z daleka jednotný, a proto nemá žádnou normu, která by z tohoto úzu mohla vycházet. **Hlavním cílem této práce je zkompletovat základní lexikální platformu sociolektu hráčů počítačových her.**

Ze stylistického hlediska budu zkoumat různé trendy, z nichž nejvíce evidentním je převážně velmi silná ekonomie vyjadřování především v mluveném projevu u her více hráčů. U projevů psaných i mluvených v kontextu her jednoho hráče tento faktor není zcela rozhodujícím.

Pevně věřím, že se mi podaří načrtnout alespoň základní podobu tohoto specifického lexika, která v českém odborném lingvistickém prostředí dosud nebyla vytvořena, a pokusím se zkomponovat slovník základních pojmů a pojmů žánrových.

HYPOTÉZA

Od zkoumání očekávám, že vyjeví rozdíly mezi slovní zásobou jednotlivých žánrů. Dále očekávám zásadní rozdíly ve stylu vyjadřování Single player (dále SP) a Multiplayer (dále MP) hráčů. Single player hry již svým založením nevyžadují pohotovou a okamžitou komunikaci, proto se domnívám, že budu moci sledovat větší stylistickou rozmanitost a rozvinutější výpovědi.

V této práci vniknu až do jádra MMO a FPS hráčů přímo při soubojích, tedy ve chvílích nulové kontroly a cenzury, ve chvílích spontánních výpovědí. V této konkrétní problematice tuším, že multiplayerová komunikace bude mnohem rychlejší, kratší, důraznější a jistě také vulgárnější.

Obecně se domnívám, že narazím na obrovský počet anglicismů a zkratk vzniklých pro účely komunikace hráčů, neboť angličtina je jazykem většiny her bez ohledu na jejich původ či zemi vzniku. Z toho vyplývá jistá problematika, kterou spatřuji v nejednotném užívání českého přepisu různých výrazů, které mají v podstatě jednotný úzus v řeči mluvené, ale nejednotný úzus ve výrazu psaném.

1. TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Diferenciace češtiny

Jazyk je nejdokonalejším dorozumívacím nástrojem lidstva. Neustále se vyvíjí jako živý organismus, podléhá změnám a formuje se podle potřeb svých uživatelů. Naše mateřština, český národní jazyk, není výjimkou, a proto neexistuje jedna pevná forma češtiny – rozdělujeme ji do několika podob, které se od sebe liší různými způsoby, ale především funkčně. Cvrček a spol. (2010, s. 21) uvádí ve své mluvnici následující rozdělení národního jazyka:

- A. Podle převažujícího média komunikace; řeč mluvenou a psanou formu jazyka.
- B. Podle regionu užívání; dialekty, interdialekty a celonárodně srozumitelné prostředky.
- C. Podle situace užívání; sociolekty a různé žánry mluvy a jazyka.

1.1.1 Spisovná čeština

Standardní útvar českého jazyka se nazývá spisovná čeština. Užíváme ji jako oficiální formu ve školách, veřejném prostoru, na úřadech, v médiích, jakými jsou například televize či rozhlasové vysílání a tisk, a je jednotná pro celé území České republiky. Má svou kodifikovanou normu, která se skládá z následujících částí:

- A. Mluvnice – gramatická norma.
- B. Slovníky – lexikální norma.
- C. Pravidla českého pravopisu – pravopisná norma.
- D. Pravidla české výslovnosti – výslovnostní norma.

Norma je dynamická a vyvíjí se postupně v čase na rozdíl od kodifikace, která je statická a k jejíž změně dochází jen po relativně dlouhých časových úsecích v řádu desítek let. Norma se opírá o úzus, tedy užití jazyka mluvčími.

1.1.2 Nespisovná čeština

Dalším útvarem českého národního jazyka je nespisovná čeština, jež v sobě skrývá několik podob. Mezi nimi se jedná o češtinu obecnou, tedy jazyk, kterým se běžně dorozumíváme mezi sebou. Od spisovné češtiny se liší svou výslovností, morfologií i lexikem. Dále rozeznáváme nářečí (místní, interdialekt), slangy, argoty a všechny další útvary a poloutvary, jichž český jazyk a jeho mluvčí při dorozumívání využívají.

Nespisovná čeština je diferenciována dvojím způsobem – sociálně a územně. Regionální diference není vzhledem k velikosti České republiky tak patrná jako u větších států. Rozdíly se zvětšují v závislosti na vzdálenosti od Prahy, tedy původce středočeského dialektu, který největším dílem posloužil jako základní kámen interdialektu obecné češtiny. Na území Čech jsou rozdíly mezi nářečími tak malé, až se postupně unifikovala ve výše zmíněný interdialekt, jímž je právě obecná čeština. Díky své vzdálenosti od Prahy se poměrně dobře zachovala nářečí moravská, kde rozlišujeme tři skupiny (středomoravskou, východomoravskou a slezskomoravskou), jež se rozdělují na další regionální podskupiny.

Obecná čeština, dialekty a spisovná čeština jsou útvary strukturními, tedy mají celistvou jazykovou strukturu – fonologii, morfologii, syntax a lexikum. Vedle nich stojí útvary nestrukturní. Tím rozumíme takové, jež mají pouze vlastní lexikum a frazeologické jednotky. Jsou to útvary diferenciované sociálně. Mezi takové patří především různé slangy a argoty, mluva profesní, skupinová a sociální nářečí, tedy útvary obecně nazývané sociolekt.

1.1.2.1 Slang, sociolekt, skupinový slang

Jaroslav Hubáček (1981, s. 9) uvádí, že není jednoduché přímo definovat slang vzhledem k množství domácích i zahraničních odborných literatury: „(...) Vedle termínu slang se vyskytuje celá řada termínů více či méně synonymních (sociální nářečí, společenská nářečí, speciální nářečí, vrstevná nářečí, společenská mluva, pracovní mluva, vrstevná mluva aj.).“ Podle Encyklopedického slovníku češtiny (dále jen EŠČ; 2009, s. 405) je slang definován jakožto: „Svébytná součást národního jazyka, jež má podobu nespisovné nebo hovorové vrstvy speciálních pojmenování (jednoslovných i frazémů), realizované v běžném, nejčastěji polooficiálním a neoficiálním jazykovém styku lidí vázaných stejným pracovním prostředím nebo stejnou sférou zájmů.“

Slang vznikl z potřeby pojmenovávat nové jevy a skutečnosti, má tedy především onomaziologickou funkci. S vývojem doby a kultury vznikají neustále nové situace, pro které si mnohé skupiny nevystačí s dostupnou slovní zásobou. Mluví proto vytvářejí lexikum a frazémy, které se hodí pro daný stav a situace. Například profesní slangy často vycházejí z termínů a cizích slov, která následně převedou do češtiny, můžeme se také setkat s univerbizací již stávajících slovních spojení.

Jako obecný termín pro lexikální útvary nespisovné češtiny uvádí odborná literatura (ESČ, Hubáček) heslo sociální dialekt, synonymum pro novější termín sociolekt. Hubáček ve své práci O českých slanzích uvádí velké množství jiných disciplín (citováno výše) v synonymním vztahu, které však novější literatura (ESČ) řadí právě jako podútvary společného jmenovatele – sociolektu.

Posledním heslem je termín skupinový slang. ESČ jej vymezuje od slangu profesionálního i sociálního jakožto úzus příslušníků určité společensky kladně nebo neutrálně hodnocené skupiny lidí spojených určitým zájmem.

Z obecného pohledu Hubáček nabízí dvě zásadní hlediska, jak pohlížet na aspekty slangu:

- A. Jazykové: nespisovnost¹, komunikativní funkčnost a produktivní onomaziologické postupy při tvoření, systémovost, snaha o pojmovou diferenciaci, stav odborné terminologie, vyjadřování expresivity a vhodnost pro mluvené jazykové projevy.
- B. Mimojazykové: exkluzivita prostředí, věkové a sociální složení příslušníků prostředí a psychické faktory.

¹ Ad A.: Nespisovnost je důležitým aspektem, neboť na mnohá slangová vyjádření pohlížíme jakožto na synonyma ke spisovným termínům, z nichž některá jsou často až na pomezí spisovnosti, zatímco jiná tíhnou k velice expresivním až vulgárním výrazům.

1.2 Slovtvorba

Při tvoření slangismů se uplatňují nejen slovtvorné postupy, zejména derivace denominativní i deverbativní, skládání, přejímání cizích slov, mechanické krácení či překrucování, ale také postupy sémantické, metaforické a metonymické. Ve slangu hráčů počítačových her hrají nejdůležitější roli dva slovtvorné procesy: přejímání cizích slov a abreviace. Tato nově vzniklá slova jsou dále adaptována a podléhají slovtvorným postupům derivace, především sufixální.

1.2.1 Přejímání cizích slov

Přejatá cizí slova tvoří významnou složku českého národního jazyka, jsou však značně nejednotná a podléhají rychlé změně. V určitých dobových diskurzech pronikají do jazyka hromadně (např. okupace cizím národem), jindy zůstávají omezena na konkrétní vrstvy společnosti (odborná) a často opět zanikají.

Slang hráčů počítačových her jsou v drtivé většině adaptované anglicismy, ke kterým je derivací připojena česká přípona. Jedná se povětšinou o substantiva a z tohoto důvodu je čeština opatřuje zejména finálním sufixem pro možnost jejich flexe. Většina substantiv jsou skloňována jako maskulina, mé zkoumání odhalilo jako nejběžnější vzor hrad. Druhým početným slovním druhem jsou verba, která nejčastěji vznikají pomocí sufixu *-ova-* (vzor kupovat) či *-i-* (prosit). Dále můžeme zmínit adjektiva, nejčastěji tvořená vysoce produktivním sufixem *-ový*.

U přejatých a adaptovaných slov se mění jejich přízvuk, výslovnost a především grafická podoba. Právě grafická podoba je největším úskalím, neboť nemá jednotnou formu, ale ani úzus, ze kterého by vycházela. Někteří uživatelé mají tendenci slova v psané podobě počešťovat, jiní to naopak odmítají a drží se původní cizí podoby.

1.2.2 Abreviace

Dalším častým prvkem zkoumaného slangu jsou zkratky. Můžeme sledovat zkratky dvojího původu, tedy cizí a české. Obecně se jedná většinou o zkratky iniciálové, které vznikly použitím prvního písmene víceslovného výrazu. V daném slangu se píše zásadně bez teček, většinový úzus spočívá v psaní malými písmeny, v mluvené řeči se nehlasují (obsahují-li samohlásku, která dovoluje čtení jako jedno slovo) a běžně se skloňují.

1.2.3 Anglicismy

Vzhledem ke globálnímu rozšíření anglického jazyka, především do sféry politické, ekonomické a industriální, setkáváme se stále častěji s někdy až agresivním vpádem anglicismů do českého národního jazyka. Anglicismy se stávají běžnou částí naší každodenní mluvy, používáme je v profesní mluvě i ve slanzích.

Herní lexikum není výjimkou. Právě tady je markantní část výrazů přejatá z angličtiny, neboť angličtina je jazyk většiny her bez ohledu na jejich geografický původ. Je zvykem, že neangloamerické hry obsahují nejméně dvě jazykové výbavy – svou vlastní a anglickou. Důvod je prostý, angličtina skýtá hře nové obzory za hranicemi daného státu.

V dnešní době hry velkých vydavatelských studií obsahují jazykové balíčky obsahující i češtinu, nicméně i přesto zůstává mezi hráči základní pojmosloví převážně v původních anglicistních tvarech, o čemž se přesvědčíme v jazykovém rozboru vycházejícím právě z přepisu komunikace hráčů týkající se ryze české hry.

2. PRAKTICKÁ ČÁST

2.1 Charakteristika komunity hráčů

Video a počítačové hry se nejméně již dvě desetiletí vrývají do českého povědomí jako nové médium (termín počítačové hry většinou chápeme jako obecné pojmenování pro oba typy, tedy jak hry na počítači, tak videohry na konzoli). Jejich hraní v dnešní době již zdaleka není ojedinělým fenoménem. K této relaxační činnosti je každoročně lákáno čím dál tím více lidí nejrůznějších sociálních vrstev a věkových skupin.

Z oblíbeného koníčku se dokonce stalo profesionální odvětví, a proto na světě existují prestižní turnaje nejrůznějších herních žánrů. Vrcholnou formu *gamingu* (hraní) označujeme jako *E-sport*, čili elektronický sport. Jedním z největších turnajů světa je bezesporu Electronic Sports World Cup se svou jedenáctiletou tradicí. Jeho účastníci jsou označováni jako *cyberathletes*, *kyberatleti*. Profesionální turnaje *pro gamingu* (profesionálního hraní) pro své vítěze znamenají poměrně lukrativní zdroj příjmů, například server Pro Gaming League² nabízí ceny v řádech tisíců dolarů vůdcům žebříčků – pro představu kupříkladu v měsíci květnu 2014 za PC verzi League Of Legends 6000 dolarů, za Xbox verzi Call Of Duty: Ghost 4000 dolarů. S většími turnaji samozřejmě hráči získávají větší odměny a není ojedinělým jevem, že ve státech východní Asie a zejména v Japonsku se těší profesionální hráči stejné slávě jako celebrity. Vedle samotných hráčů kolem *gamingu* vznikl celý průmysl výpočetní techniky, která se přímo orientuje na tuto činnost. Proto v obchodech s elektronikou narazíme na celé herní sekce s počítači, hardwarovými součástkami a doplňky přímo určenými k hraní – od speciálních počítačových sestav po speciální herní myši, klávesnice a další příslušenství.

Kromě počítačů samozřejmě existují samostatné herní konzole, tedy stroje, jejichž hlavní (dnes už ne jedinou) funkcí je sloužit jako médium pro hraní videoher. Mezi nejznámější a nejprodávanější herní konzole patří Sony PlayStation, Microsoft Xbox nebo Wii japonské firmy Nintendo. S postupující technologií byly vyvinuty

² *Pro Gaming League* [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné

z: <http://www.progamingleague.com/>

konzole přenosné, tzv. handheld, například PSP (PlayStation Portable), či slavný GameBoy od firmy Nintendo, která se mimochodem pyšní celosvětově vůbec největším celkovým počtem prodaných konzolí – k tomuto datu přes 672 milionů kusů³.

Úplně nejzásadnějším mezníkem ve vývoji herního průmyslu se dá bez nadsázky označit vznik internetu. Tento technologický zázrak umožnil připojení milionů lidí k jediné hře a dal vzniknout žánru, který označujeme jako MMOG či MMO, tedy massively multiplayer online game. Jistě lze namítnout, že hra více hráčů (multiplayer) existovala již dříve, ještě před vznikem MMO her. Jednalo se o hry, které se daly pomocí LAN připojení sdílet na krátké vzdálenosti s dalšími lidmi, ovšem počet takových hráčů většinou nepřesahoval počet prstů jedné ruky. U MMO je důležitým faktorem právě ono „massively“, tedy masivní počty hráčů, které dávají hře úplně jiný rozměr.

Co se týče věku herní komunity, nelze jej přesně definovat. Existuje celá škála her přímo určených pro ty nejmenší, jedná se převážně o online hry či aplikace do chytrých telefonů a tabletů, za zmínku stojí oblíbená Předškolní brašnička pro děti od 3 let českého vývojáře Jana Frimla. Na druhé straně spektra stojí například jedna z mnoha studií, konkrétně výzkum Státní univerzity Severní Karolíny, kde ve stati Individual differences in response to cognitive training: Using a multi-modal, attentionally demanding game-based intervention for older adults⁴ autoři uvádí, že pacienti s Alzheimerem ve věku 60-77 let skutečně vykazovali zlepšené kognitivní funkce právě díky hraní masivně multiplayerové hry World Of Warcraft. Obecně se ale dá předpokládat, že se hraní věnuje spíše mladší generace věkového spektra. Z českého prostředí lze zmínit průzkum zprostředkovaný katedrou českého jazyka a literatury s didaktikou Pedagogické fakulty Ostravské univerzity (Svobodová, Jazyk počítačových her z hlediska postojů uživatelů, s. 211) uskutečněný mezi aktivními a potenciálními hráči ve věku do 15 let, konkrétně žáky 2. stupně. Z dotazovaných žáků počítačové hry hraje 86 % dětí (95 % chlapců, 79 % dívek) a časopisy s herní tematikou zná a více či méně pravidelně čte 60 % dětí (55 % časopis Level a 48 % časopis Score).

³ *Nintendo* [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné

z: http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e1312.pdf

⁴ NC State University. [online]. [cit. 2014-03-25]. Dostupné

z: <http://news.ncsu.edu/releases/wmsmclaughlinwow/>

Ze sociálního hlediska hráče rovněž nemůžeme příliš diferenciovat. Hlavním ukazatelem by měla být podle mého názoru zejména pořizovací cena nově vycházejících her na PC i konzole, neboť samotný počítač je dnes již běžným doplňkem domácností téměř všech sociálních vrstev – tato cena se pohybuje povětšinou přibližně kolem 1000 Kč, kdy speciální sběratelské edice (se sběratelskými předměty, soundtracky a DLC) přesahují dvojnásobek i trojnásobek běžné ceny, ale díky internetu není problém hry sehnat zadarmo. Samozřejmě nyní mluvíme o takzvaném internetovém pirátství. Servery jako například The Pirate Bay⁵ (torrent server s příhodným názvem Pirátská zátoka) nebo české Ulož.to⁶ nabízejí nelegální kopie her v digitální podobě, jež po stažení a nezřídka vyžadovaném *kreknutí* (narušení originální ochrany programu) slouží více méně stejně, jako by hra byla originální, což ji činí přístupnou všem sociálním vrstvám. Jedinými dvěma relevantními faktory proto jsou přístup k internetu a vybavení hráče, tedy jeho hardware (novější hry mají vyšší nároky a zpravidla je třeba v horizontu několika let vyměňovat PC komponenty, popř. celé modely konzolí). Samozřejmě nesmíme opomenout ani zdatnost hráče v ohledu na samotný akt získání hry, ať už legální, či nelegální cestou. Ta druhá je sice finančně nenáročná, avšak pro nezkušeného „hráče-piráta“ může být až nemožné nelegální kopii hry najít a zprovoznit.

Tuto problematiku poměrně elegantně řeší MMO hry. Většina z nich je sice k dispozici ke stažení na internetu zdarma, ale aby měl hráč přístup k lepším zbraním, vybavení a dovednostem, musí za hru zaplatit. Reálné peníze se většinou přepočítávají na herní měnu, kterou posléze hráč utratí za vytoužené lepší vybavení, bez kterého na vyšších úrovních v podstatě nelze přežít. Další formou je paušální sazba za prémiové účty, se kterými přicházejí jiné výhody, jako například zvýšený *level cap* (maximální možný dosažitelná úroveň postavy) a jiné. Nabízí se logicky myšlenka, že i tuto formu hry lze *hacknout*, tedy obejít její ochranu, a měnu či premium profil si obstarat podvodem, avšak učinit tak ve hře, jež je v podstatě nepřetržitě sledována, kontrolována a obnovována, je téměř nemožné. V případě, že se takový podvod přeci jen podaří, se na provinilce okamžitě přijde a je mu udělen většinou doživotní *ban*, zákaz hraní této hry. Lukrativní činností je například *levelování* postav a jejich následný prodej v dražbě za reálné finance. To si můžeme představit následovně. Hráč X nechce strávit desítky

⁵ The Pirate Bay. [online]. [cit. 2014-03-25]. Dostupné z: <http://thepiratebay.se/>

⁶ Ulož.to. [online]. [cit. 2014-03-25]. Dostupné z: <http://uloz.to/>

hodin vytvářením silné postavy, a proto se zúčastní dražby, kde hráč Y prodává přístup k postavě, kterou za tímto účelem vytvořil. Na takovéto obchodování existuje několikero názorů. Některé hry jej přímo na svých serverech podporují, zatímco u jiných je přísně zakázán a končí stejně jako jiné podvody *banem* pro kupujícího i prodejce.

V závěru je možno uvést jako zajímavost, že i tak politicky utlačovaný stát, jakým je Severní Korea, vydal svou vlastní počítačovou hru. Pyongyang Racer je závodní hra, ve které hráč projíždí hlavním severokorejským městem Pchjongjangem a vyhýbá se překážkám na cestě. V porovnání s jinými motoristickými hrami ze stejného roku (2012) je však na první pohled patrné, že Severní Korea těžce zaostává za celým světem⁷.

Shrnutím této kapitoly tedy můžeme uvést, že hráči skutečně procházejí celou škálou spektra věkového, sociálního i teritoriálního. A to nejen z hlediska regionálního, nýbrž globálně.

2.1.1 Slovník základní slovní zásoby

Uvedme tedy základní lexikum:

pařit – hrát hru, derivovány další tvary jako například *paření*, *pařan*, *pařmen*, *pařmenka* a další

gamer, *gejmr* – s anglickou výslovností, maskulinum, vzor pán, hráč

player – maskulinum, vzor pán, hráč, životné skloňování používáme pouze ve významu hráč, nikoli v žánrovém významu SP a MP

gamesa, *gameska* – s českou výslovností, starší, dnes již méně používaný výraz pro hru

komp – computer, maskulinum, vzor hrad, počítač

PC, *písíčko* – personal computer, stolní počítač

PS, *péesko* – herní konzole Sony PlayStation, k názvu se většinou řadí číslovka označení modelu, tedy *jednička*, *dvojka*, *trojka* či *čtyřka*

XBox – herní konzole, může se k němu přidávat číslovka pro označení modelu, např. *třistašedesátka* (toto číslovkou označení se může používat i samostatně, neboť je to jediná konzole označená číslem 360)

Wii, *vičko* – herní konzole

PSP, *péespéčko* – herní konzole, PlayStation Portable

⁷ Obrázková příloha 1 a 2

Gameboy – herní konzole, maskulinum, vzor stroj

Single player, hra jednoho hráče – maskulinum, vzor hrad, hra pro jednoho člověka, protivníkem je umělá inteligence programu

Multiplayer, hra více hráčů – maskulinum, vzor hrad, hra přístupná dvěma a více lidem

MMO, MMOG – massively multiplayer online game, hra pro masivní počet hráčů

RPG, erpégé, erpégéčko – role playing game, žánr hry, ve kterém hráč vytváří svou postavu, jež se mění v průběhu hry

FPS, efpées, efpéesko – 1. first person shooter, žánr hry, jedná se o bojové hry se střelnými zbraněmi z pohledu první osoby, 2. frame per second, jednotka plynulosti herní grafiky

střílečka – obecné označení pro hry se střelnými zbraněmi, především FPS

adventura – adventure game, výslovnost –ura i –úra, žánr hry, jedná se o různé dobrodružné či detektivní hry

point and click – žánr hry, ovládá se pouze myší

klikačka – český výraz pro point and click

onlajnovka – online hra

strategie – obecné označení žánru her, dělí se dále např. na tahové, realtime (či realtimové) a další

RTS, ertéesko – real time strategy, strategie v reálném čase (opak strategie tahové – hráči útočí nebo se pohybují v tazích po sobě), hráči útočí nebo se pohybují v reálném čase najednou nezávisle na sobě

klik – click, použití tlačítka myši, derivováno dále například *klikat, poklikat, překlíknout se* (omylem kliknout jinam, než bylo zamýšleno), *dvojklik* (kliknutí dvakrát za sebou) a další

ban – z anglického ban, maskulinum, vzor hrad, zákaz, většinou zákaz přístupu ke hře na danou dobu, pouze u MP her

bug – z anglického bug, maskulinum, vzor hrad, chyba ve hře, vyslovuje se s -u- i -a-

patch – z anglického patch (záplata), maskulinum, vzor stroj, opravný dodatek ke hře, vydává buď oficiální autor, popř. neoficiální přímo od hráčů, vyslovuje se „pač“ i „peč“

DLC, déelcé, déelcéčko – downloadable content, stažitelný obsah, různé dodatky ke hram (vybavení, zbraně, úkoly), bývá placený i zdarma, česká zkratka se často používá v plurálu *déelcéčka*

stahovat - získat software prostřednictvím internetu

konzole – 1. herní přístroj, 2. příkazový řádek, používá se k různým účelům, především přidávání předmětů do inventáře, měnění vlastností postav apod.

cheat – maskulinum, vzor hrad, podvod, derivovány další tvary *cheatovat*, *cheater* a další

crack, *kek* – maskulinum, vzor hrad, z anglického verba *crack* (rozluštit, rozlousknout), soubor k překonání ochrany proti kopírování originální verze hry, derivováno např. *cracknout*, *keknout*, *kekovat*

hack – maskulinum, vzor hrad, v podstatě stejný význam jako *crack*, derivováno např. *hacknout*, *heknout*, *hekovat*

avatar – obecně herní postava, za kterou hráč hraje, český by se dal označit jako převtělení (nepoužívá se), používané zejména v MMORPG, maskulinum, vzor pán

Již na prvních příkladech základní slovní zásoby můžeme pozorovat problematiku nejednotného úzu v přepisu anglicismů, jakými jsou například dvojice *gamer* – *gejmr*, *cracknout* – *keknout*, *hacknout* – *heknout*.

2.2 Základní rozdělení podle žánru

Zamyslíme-li se nad otázkou, jak vůbec diferenciovat mluvu hráčů počítačových her, nejvíce logickým a efektivním krokem se zdá být rozdělení podle počtu hráčů, tedy hry pro hráče jednoho a vedle nich hry pro více hráčů – Single player a Multiplayer. Toto rozdělení jsem se rozhodla použít, neboť v něm spatřuji největší rozdíly ve funkčnosti, ze kterých vyplývá především stylistická odlišnost, samozřejmě vedle té lexikální. Multiplayerové hry vyšly svým založením z her singleplayerových, proto je jejich lexikum v základu společné. Jelikož jsou jádrem právě hry jednoho hráče, pronikneme nejdříve do jejich struktury v následující kapitole.

Dalším aspektem je samotný žánr hry. Původním záměrem bylo tuto práci rozdělit právě podle jednotlivých žánrů her, ovšem mé zkoumání neprokázalo natolik zásadní rozdíly v úzu, abych se tohoto rozdělení držela. Skutečně odlišné jsou z jazykového hlediska pouze dva konkrétní žánry her. Jsou jimi hry typu RPG, tedy role playing game, českým herním slangem *erpégéčka*, a FPS – first person shooter, pod známějším slangovým výrazem *střílečky* či *efpéeska*. Jiné herní žánry jako *adventury*, *skákačky*, *tahové* a *realtimové strategie* či *point and click* hry v podstatě nemají svá vlastní speciální česká lexika. Proto pevně věřím, že finální zvolená diference je nejlepší možná varianta, jak od sebe odlišit nuance v poměrně rozsáhlém útvaru, jakým slang a potažmo mluva hráčů počítačových her je.

2.3 Hra jednoho hráče

Jak už samotný název napovídá, hra jednoho hráče je určena pro jednoho jediného člověka, který hraje proti AI, artificial intelligence, tedy proti umělé inteligenci počítače. Český název je kalkem, tedy doslovným překladem původního anglického výrazu Single player. Hra je naprogramována tak, že veškeré nepřátelské činy jsou kalkulovány a prováděny programem. Úroveň inteligence tohoto programu (rozumějme hry) je jedním ze základních měřítek při hodnocení kvality hry. Čím „chytřejší“ je umělá inteligence, tím je hra složitější, ale především realističtější. Mezi chování jednotek AI totiž kromě útoků patří také pohyb, schopnost efektivně manévrovat, taktizovat a podobně. Nezáleží na tom, zda se jedná o partii šachu, či sofistikovanou poslední vymoženost FPS, kvalita hry se mimo jiné měří dokonalostí protivníka.

Charakteristickým rysem single player her je předem naprogramovaný děj, jímž hráč prochází. V minulosti byl tento děj lineární a mohli bychom jej přirovnat ke knize či filmu. Pozdější vývoj hráči nabízel přidat se k jedné nebo druhé straně, většina her je koncipována jako konflikt převážně dvou nepřátelských forem (například herní série fantasy RTS Warcraft začínala jako válka mezi lidmi a orky, ve třetím díle jsou již přidány další dvě frakce – temní elfové a nemrtví – a hráč postupně hraje za všechny čtyři strany v konfliktu). Fenomémem posledních několika let jsou hry s tzv. nelineárním příběhem, které se vyvíjejí podle toho, jaká rozhodnutí během hraní hráč učiní. Zatím asi největší krok v tomto ohledu učinil titul Mass Effect, trojdílná epická hra žánru akční sci-fi RPG, jež na sebe svými díly přímo navazuje a rozhodnutí učiněná v jednom díle ovlivňují okolnosti dílů dalších ať už v pouhých detailech, tak v závažných bodech děje. Samotný konec má tři základní různé verze a každá z nich se ještě dále štěpí na následky hráčových rozhodnutí během celé série. Proto jsou PC a videohry natolik oblíbené, na rozdíl od tradičních médií má totiž hráč možnost vytvářet svůj vlastní příběh, ne jen procházet autorem nalinkovaným dějem. I v případě lineárního děje nenabízí hraní jen jeden rozměr – hráč veškeré zážitky neprožívá s hrdinou jako pozorovatel, nýbrž se sám stává hlavním aktérem. Jen na hráčových dovednostech záleží, jak daleko se dostane, jakého soupeře porazí, jaká dobrodružství zažije. Samozřejmě nemůžeme opomenout ani vysokou estetickou sofistikovanost většiny současných her, ať jde o hry graficky realistické, či stylizované. V souvislosti s realistickými hrami se již do několika let očekává tzv. fotorealismus, tedy natolik propracovaná grafika, která bude odpovídat svými detaily světu tak, jak jej vidíme. Vizuálně navozenou atmosféru hry samozřejmě dokresluje hudba. Herní soundtracky se již staly běžnou součástí balení většiny her, neboť se neustále zvyšuje jejich hudební kvalita, díky čemuž jsou stále více vyhledávané. Ať už se jedná o monumentální orchestrální skladby (titulní skladba Dragonborn z The Elder Scrolls V: Skyrim), hravé melodie (titulní Juchu českého dua Dva pro nezávislý projekt Botanicula) či například etnické písně (Evening In The Tavern z prvního dílu série Zaklínač, která se snaží přiblížit středověkou slovanskou kulturu).

Jako textovou přílohu pro ukázkou hry jednoho hráče jsem si vybrala krátký psaný rozhovor mezi dvěma kamarádkami na sociální síti o konzolové hře Pokémon Emerald a dále rozsáhlejší vybrané příspěvky z diskuzního fóra ke hře Inquisitor, konkrétně z části „herní záseky“. Právě druhá ukáзка se mi jevila jako nanejvýš vhodný příklad k rozboru, neboť se jedná o českou hru, jejíž základní jazyková forma je

v českém jazyce, ale i přesto se hráči vyjadřují zažitými anglicismy. Jedná se navíc o RPG, takže slovní zásoba hráčů této hry bude korespondovat s většinou jiných herních lexik.

2.3.1 Základní slovní zásoba

Hra jednoho hráče byla základem pro vytvoření MMO, a proto mají mnoho výrazů společných. Jedná se především o základní pojmy související s postavou a úkolem. Takovými výrazy jsou:

charakter, character – postava ve hře

25. *Baví mě experimentovat s tvorbou charakterrů, (...)*⁸

level – 1. úroveň ve hře (kolo), 2. úroveň postavy, s vyššími levely postava sílí, určité schopnosti se zpřístupňují na konkrétních levelech; deklinace *levelu* i *levlu*, v psané podobě *level* i *lvl*

Například:

3. *Mám paladina na 22. levelu (...)*⁹

nebo:

2.B: *(...)snažím se všech svých 60 pokemonů dostat na 30 lvl. :)*¹⁰

3.A: *(...)kde jsou fire a ground kolem lvl 16 (...)*¹¹

Úzus není jednotný, lze použít řadovou číslovku jako v prvním příkladě, existuje ale i podoba *level* + základní číslovka.

exp – experience, zkušenosti; jedná se o jednotky, které hráč získává především za zabití nepřátel či plnění úkolů, právě díky získaným zkušenostem se zvyšuje *level* postavy; tato zkratka se používá i v plurálu *expy*, a to především v mluveném projevu, nehláskuje se, dále derivováno např. *expení, expit* a další

49.1: *Tak ty už jsi doexpil, ne.*¹²

⁸ Textová příloha 2

⁹ Textová příloha 2

¹⁰ Textová příloha 1

¹¹ Textová příloha 1

¹² Textová příloha 4

stat – statistic, obecné označení pro atributy postav (například síla, inteligence, odolnost, síla vůle a další), užívá se podobně jako *exp* také v plurálu, tedy v podobě *staty*

28. *A prave staty jsem mel taky vybalancovane :D*¹³

50. *Jinak ty ztracené staty se myslím daly vyléčit u kněze, (...)*¹⁴

mana – pravděpodobně převzato z různých jazyků domorodců Pacifiku, femininum, vzor žena, pouze singulár (látkové substantivum), jedná se o magickou energii, díky níž může postava sesílat kouzla, má číselnou hodnotu a při dosažení nulové hodnoty postava nemůže sesílat kouzla, dokud manu nějakým způsobem nedoplní

22. (...) *postava ukáže kouzlicí animaci, ozve se zvuk, odečte se mana, vypíše se hláška, že je many nedostatek (zkoušel jsem s 15 a 20), přitom Prozření podle popisku sotjí many 15(...)*¹⁵

HP, hápé, hápéčka, hit pointy – hit points, zásahové body, v podstatě číselná hodnota života či zdraví hráčovy postavy, při nulové hodnotě nastane smrt, ryze českým ekvivalentem je skutečně výraz *život* či *zdraví* (*Kolik ti ubral života/zdraví?*)

stamina – femininum, vzor žena, látkové substantivum, výdrž, příbuzná vlastnost jako *mana*, opět má číselnou hodnotu; její význam se v různých hrách liší, je potřeba například k zasazení těžkých úderů, využití speciálních schopností či ke sprintu

povolání, class, klasa, třída – povolání postavy, které přímo určuje zaměření a styl hraní, a to především způsob boje; obecný úzus v systému her rozlišuje tři základní skupiny: povolání těžkého boje (např. válečník, paladin), tzv. *stealth*, tedy tajná či obratná povolání (zloděj) a nakonec kouzelná povolání (mág, léčitel), tyto základní třídy se mohou v určitých aspektech prolínat a vytvořit tak nová povolání, většinou konkrétní pro dané hry

¹³ Textová příloha 2

¹⁴ Textová příloha 2

¹⁵ Textová příloha 2

75.1: *A furt to platí, mág je nejne- nejne- vhodnější klasa, nebo nejméně použitelná.*¹⁶

přesvědčení – tato vlastnost určuje, zda bude postava stát na straně dobra, či zla; je faktorem pro různé skutečnosti odvislé od konkrétní hry, může ovlivňovat nabízené dialogy, úkoly, zpřístupňovat speciální schopnosti či měnit vzhled postavy

schopnosti, ability – *ability* adaptováno jako plurál, singulár abilita (vzor žena); speciální schopnosti postavy, například speciální útoky, útočné pohyby, kouzla apod., vychází především z vybraného povolání či rasy

rasa – ve spoustě her, především s fantasy či sci-fi zaměřením, si může hráč vybrat rasu, za kterou chce hrát, např. pátý díl série TES, Skyrim, nabízí čtyři různé rasy lidí (Nord/Seveřan, Redguard/černoch, nemá český ekvivalent, Breton/Bretonec, Imperial/Císařský), tři rasy elfů (High/Vysoký, Wood/Lesní, Dark/Temný), rasu Orků (Orc) a dále dvě humanoidní rasy s původem v kočkovitých šelmách (Khajiit) a ještěrech (Argonian).

quest – maskulinum, vzor hrad; úkol, zadání, které může postava plnit, rozeznáváme základní dva druhy: hlavní (povinný), který odkrývá dějovou linii a další postup ve hře, a vedlejší (nepovinný), který může ujasňovat hlavní dějovou linii, popř. vytvářet samostatnou vedlejší příběhovou linii; odměnou za plnění úkolů bývají zkušenosti, zlato či předměty

4. (...) *tento quest je jenom vedlejsi, (...)*¹⁷

9. (...) *zásek s questem v Alvaronu, (...)*¹⁸

10. (...) *jelikož si úmyslně nechávám hlavní questy nakonec, (...)*¹⁹

2. 2 SLR: *ve kterym queste je to s tim Nikolasem a kostrama 12 manzelek?*²⁰

¹⁶ Textová příloha 4

¹⁷ Textová příloha 2

¹⁸ Textová příloha 2

¹⁹ Textová příloha 2

²⁰ Textová příloha 2

gold – zlato, herní platidlo zejména fantasy žánru, v českém jazyce derivováno především do plurálu *goldy* (*Stálo to deset goldů.*), ovšem jedná se pouze o obecné označení – ne ve všech hrách je platidlem skutečně zlato, proto se mohou názvy měny lišit v konkrétních hrách, např. Orény (*Zaklínač*) či Kredity (*Star Wars, Mass Effect*)

Hlavním důvodem, proč Single player hráči vůbec potřebují komunikovat, je fakt, že je hra mnohdy namáhavá a hráč neví, jak dál pokračovat, popřípadě jak porazit silného nepřítele. K tomu je potřeba jasně specifikovat svůj stav, místo ve hře, úkol a problém, například:

3. Mám paladina na 22. levelu, prolezl jsem snad vše, co jsem mohl (zabil jsem upíra, osvobodil toho kněze, mohl bych zatknout Lindu, kdybych se k ní dostal), kromě části posledního patra Skřeti jeskyně a těch částí, kde jsou duchové, protože ty se mi nedaří zabít. Dvojník Edmunda mě zabije na tři rány (dává mi kolem 100 poškození) a na dveřích, které jsou poblíž je tak silná past, že mě zabije, takže opravdu nevím jak dál.

Nesplněné úkoly mám: Vyšetřit vraždu, zatknout Edmunda, zabít Rashgara, najít Lindu a vyléčit uhranutí.

Má někdo nějakou radu?²¹

Vzhledem k tomu, že tento hráč sedí sám u počítače, odpadá hlavní složka MMO komunikace – komunikace v reálném čase při hraní. Proto jsou hlavním médiem pro dorozumívání Single playeru internetová fóra, kde si navzájem sdělují jednotliví hráči své poznatky. Sekundárním prostředkem pro komunikaci je spontánní dialog, ať už internetový chat, či klasický rozhovor.

Jako příklad rozhovoru o hře jednoho hráče nám může posloužit první textová příloha, tedy krátký rozhovor na téma Pokémon. Jedná se o japonskou konzolovou hru žánru RPG s prvky strategie, jejíž první díl vyšel v roce 1996. Název vznikl zkratkou výrazu Pocket Monsters, tedy kapesní příšerky. Tato hra je jednou z globálně vůbec nejúspěšnějších her a potažmo frančíz, na jejímž základě vznikl rozsáhlý animovaný seriál a několik animovaných filmů, o sběratelských a hracích kartičkách, hračkách a jiných předmětech nemluvě – úspěch Pokémonů celosvětově předběhla pouze frančíza

²¹ Textová příloha 2

Mario (slavná *skákačka* o italském instalatérovi s knírem v červených monterkách) taktéž od Nintenda.

V tomto rozhovoru můžeme pozorovat specifickou slovní zásobu, jež se váže výhradně ke hře Pokémon. Konkrétně se mluvčí baví o třetí generaci hry, verzi Emerald (česky Smaragd) z roku 2004. Zajímavostí je, že jednotlivé generace mají v názvu téměř výhradně názvy barev či jejich metonymická pojmenování jako právě smaragd odkazující k zelené barvě – 1. generace Red, Green, Blue a Yellow, 2. generace Gold, Silver a Crystal, 3. generace Ruby, Sapphire a Emerald, 4. generace Diamond a Pearl, 5. generace Black a White a konečně 6. generace z roku 2012 s verzemi X a Y. Přikročme tedy k samotnému lexiku užitému v zachyceném rozhovoru:

odznak – z anglického badge, odměna za vítězství nad trenéry z *gyms*, je potřeba získat všechny odznaky daného regionu, aby se hráč mohl účastnit hlavní ligy

tráva – z grass, místo vyhrazené pro chytání divokých pokémonů

trénovat – v podstatě synonymum pro *levelování* pokémonů, ovšem ve hře Pokémon je hráč *trenérem* kapesních monster, proto se výraz *levelování* nepoužívá

pokémon – maskulinum, vzor pán, již zmíněná kapesní příšerka, v současnosti existuje 719 různých pokémonů

Lávové město – jedno z měst v herním regionu

gym – neskloňné, v české verzi seriálu přeloženo skutečně jako tělocvična, místo, kde sídlí nejlepší trenér daného města, tedy tzv. *gym leader*

fire – ohnivý, typ pokémonů, rozdělují se především podle elementů, tedy ohnivý, vodní, zemní apod., s novými generacemi pokémonů se tyto typy rozvíjely, nyní rozeznáváme 18 typů včetně temných či vílích

ground – zemní typ, neskloňné, derivováno *groundový*

pokédex – zařízení ve hře, které uchovává veškeré informace o všech pokémonech, se kterými se hráč dosud setkal

Rosalia – femininum, skloňování podle vzoru píseň, konkrétní druh pokémona

Blaziken – maskulinum, vzor pán, konkrétní druh pokémona

blaze kick – speciální útok, *blaze* neskloňné, *kick* maskulinum, vzor hrad

travní – z grass, typ pokémona

druhé stádium – kromě *levelů* se pokémoni mohou vyvinout do různých stádií, maximální je stádium třetí, někteří pokémoni mají pouze jedno či dvě stádia

Aron - maskulinum, vzor pán, konkrétní druh pokémona

Kirlia - femininum, skloňování podle vzoru píseň, konkrétní druh pokémona

Bulbapedia – Wikipedia zaměřená výhradně na téma Pokémon, název vznikl abreviací z pojmenování pokémona s pořadovým číslem jedna, tedy Bulbasaur (Bulba- + -pedia)

Wynaut – maskulinum, vzor pán, konkrétní druh pokémona

Wobuffet – maskulinum, vzor pán, konkrétní druh pokémona

anime – termín pro asijský animovaný seriál využívající kresbu typu manga, existují dvě psané i mluvené varianty: *anime* i *animé*

psychický útok – útok psychického typu

vyvinutí – z anglického evolve, význam viz výše

2.3.1.1 Charakteristika slovní zásoby

Pro drtivou většinu slov platí, že jsou převzatá z angličtiny. Je to logické, neboť angličtina je jazykem většiny her. Proto se stala i jazykem hráčů, kteří se napříč zeměkouli potřebují dorozumět. Pokud člověk ovládá základní pojmy, pak nepotřebuje znát podrobnou anglickou gramatiku, aby se domluvil.

Pro české hráče a jejich komunikaci mezi sebou je charakteristická adaptace a počešťování anglických výrazů. V praxi to znamená především skloňování (hrajú *za warriora*, *v questu*), skloňují se i zkratky (*na lvlu*). Anglické zkratky názvů her se dále deformují pro české potřeby především příponami *-ko* (WoW, World of Warcraft -> *wowko*; LoL, League of Legends -> *lolko*) pro lepší vyslovování, ale i pro ulehčení následného skloňování. Vznikají také nová slova přidáním českého sufixu a změnou kvality hlásek (*craft*, *crafting* – *kraftit*, *kraftění*). Zkomolené nejsou jen anglicismy; oblíbeným výrazem magických postav je například české *zakouzlit* (+ akuzativ) místo běžného *vykouzlit*.

Velice důležitou roli hrají zkratky, s některými jsme se již seznámili, další budou následovat v kapitole Multiplayer. Jejich význam je markantní z hlediska tendence k silné ekonomii vyjadřování, jež však spatříme především právě u her více hráčů, kteří se potřebují dorozumívát přímo během hraní. Zanedbat nelze ani emotikony, tzv. smajlíky. Nejčastěji narazíme na klasické základní emotikony, např. :) :(:D ;) :((pro lepší grafickou přehlednost neodděluji čárkami, nepoužívám kurzívu a zdvojuji mezeru) a jiné, popřípadě varianty s pomlčkou „místo nosu“. Používají se i již známé internetové chatové zkratky přejaté z angličtiny jako *lol* (laughting out loud), *lmao* (laughting my

ass off), *rolf* (rolling on the floor laughing) nebo *pls* (please) k vyjádření emocí hráčů, ale setkáme se také s českými zkratkami: *nwm* (newim, *nvm* - nevim), *tvl* (ty vole), *jj* (jo jo – souhlas), *tj* (tak to jo), *njn* (no jo no), *nz* (není zač) apod.

Podíváme-li se opět na úzus, není zcela jednotný. Jedná se především o převádění psaných podob. A není to výsadou pouze anglicismů, můžeme to dokázat na příkladu užití pojmenování aktu ve hře Inquisitor:

13. (...) ve III. aktu?²²

17. (...) az ve tretim actu²³

12. (...) už v prvním aktu²⁴

25. (...) aby umlátil Akt 1(...)²⁵

Můžeme tedy přistoupit ke konkrétní slovní zásobě z druhé přílohy:

screenshot, *screenšot* – maskulinum, vzor hrad; záznam z obrazovky v daném momentu, snímek obrazovky

proklikat – klikáním prohledat plochu

Jižní Alvaron – lokace ve hře

kurzor – maskulinum, vzor hrad; ukazatel myši, mění podobu v různých módech, ve většině her je v normálním stavu kurzorem šipka, v bojovém módu meč a při možnosti rozhovoru konverzační bublinka

najet myší – kurzorem myši se dostat na konkrétní místo

paladin – povolání ve hře, jedna ze tří herních možností (paladin, kněz, zloděj), vyjadřuje se různým spojeními s verbem: *jsem paladin*, *mám paladina*, *hrajú paladina* či *hrajú za paladina*, výslovnost -d- i -d'-

Skřetí jeskyně – lokace ve hře

100 poškození – 100 bodů poškození, převzato z angličtiny *damage*, *damage points*; většinou body poškození odpovídají HP, tedy 100 bodů poškození ubere 100 HP

vypadnout – po zabití protivníka se na zemi či v inventáři mrtvolky objeví předměty, které se zabitím zpřístupnily, tedy *vypadnou* z nepřítele

zásek – problém, který znemožňuje další pokračování ve hře, synonymum *zákys*

²² Textová příloha 2

²³ Textová příloha 2

²⁴ Textová příloha 2

²⁵ Textová příloha 2

spamovat – z anglického spam, původně nevyžádaná emailová pošta, přeneseně zabírání místa v internetovém prostoru zbytečnými příspěvky, které nesouvisí s tématem

lahvičky – přenesené označení pro lektvary, které jsou v lahvičkách, jedná se především o lektvary života, many a staminy, které zvyšují hodnotu daných vlastností

nacheatovat si – *cheatováním* přidat předměty, vlastnosti apod.

boss – z angličtiny, *boss* i *bos*, maskulinum, vzor muž; nejsilnější nepřítel úrovně, zpravidla se vyskytuje na konci kola/kapitoly

krabičky – speciální herní předmět *magická krabička*, po jehož zničení se objeví kouzelný džin; ten může sloužit jako rychlý teleport na bezpečné místo, obchodník či velmi silný spojenec v boji

spoiler alert – spoil + alert, zkazit + poplach, maskulinum, vzor hrad; tento výraz používají hráči, čtenáři i filmoví nadšenci v případě, že chtějí rozebírat pokročilý děj objektu svého zájmu, a varují tak ostatní, aby nečetli (v mluveném projevu neposlouchali) dál, protože by jim byl tento děj prozrazen a zkazil by se jim zážitek; používá se také samotné *spoiler* (*Pozor, spoiler!*) či derivované *spoilovat* i *spoilerovat*

nascreenovat – vytvořit screenshot

fyzický útok – typ útoku, jeho protikladem je útok magický; ve většině her se operuje s odolností, která se taktéž dělí na odolnost fyzickou a magickou, jež určují, jakou mírou bude hráčova postava (i nepřítel) odolný vůči různým druhům útoků

NPC – non playable character, tedy herní postava, za kterou nelze hrát, jsou jimi v podstatě všechny postavy, které vyplňují herní svět (obchodníci, zadavatelé úkolů i postavy na pozadí), v některých hrách jsou jimi i společníci hráčovy postavy, pokud mezi nimi nemůžeme přepínat a přebírat nad nimi kontrolu

bojový mód – mód, kdy je postava připravená k boji, například změnou kurzoru (viz výše), v konkrétním případě kliknutím postava provede útok

pečetní magie – druh magie používající kouzelné pečeti, zajímavá je předložková vazba *v prvním aktu jsem pár dveří rubal přes pečeti* místo instrumentálu *pečetěmi/pečetěma*

konzole – příkazový řádek ve hře, jehož prostřednictvím je možné opatřit si předměty, změnit atributy, dokončit úkol apod., jedná se fakticky o podvod –

pokud se však nejedná o chybu ve hře – neboť všechny potřebné předměty jsou ve hře přístupné, jejich získání však vyžaduje schopnosti, které mohou být mimo hráčovy možnosti, stejně jako umělé zvyšování atributů (síla, HP atd.), o umělém dokončování úkolů nemluvě; používá se pomocí konzolových příkazů, příklad níže

save, sejv – z anglického *save* (uložit), maskulinum, singulár, vzor *hrad*; uložená hra, v podstatě „záložka“ ve hře, po ukončení hry nebo smrti hráče se hra načte právě v tomto uloženém místě se stejnými vlastnostmi, při kterých byla původně uložena; i anglický tvar *save* se skloňuje (plurál *přijít o savy*), derivováno na *sejvnout* a jiné

loadnout – z anglického *load* (načíst), obnovit uloženou hru, tvary *loadovat* atd.
/givenewitem Obetnimrtvola1- příklad konzolového příkazu, tento konkrétní se skládá ze dvou částí – akce *givenewitem* (*give new item/přidej nový předmět*) a atributu *Obetnimrtvola1* (předmět první obětní mrtvola – ze tří), ve výsledku tento příkaz přidá do inventáře herní postavy tělo mrtvé dívky, což je důležitý příběhový předmět, většina hráčů jej však zničí či zahodí v domnění, že jej již nebudou potřebovat, ale bez všech tří mrtvol nelze dokončit hru; i přesto, že se jedná o českou hru, její programovací jazyk je v angličtině, všimněme si fúze anglického příkazu *givenewitem* a českého atributu *Obetnimrtvola1*

GOG – web *gog.com*, Good Old Games, v textové ukázce opět dochází ke skloňování *na GOGu*, v tomto případě je zajímavé, že autor nechal velkými písmeny zkratku a koncovku *-u* napsal malým, což je velmi častý jev psaného projevu, píš-li se zkratky velkými písmeny

jsem unavenej, znehybněnej, zpomalenej, otrávenej – herní postihy, které negativním způsobem ovlivňují herní postavu, nikoliv hráče

pařba – hraní, viz výše

HP pool – velká zásoba HP, většinou ve formě lektvarů, v ukázce dochází ke skloňování podle vzoru *hrad*

combat, kombat – souboj, maskulinum, vzor *hrad*, 1. samotný akt boje, 2. přeneseně obecně bojový systém ve hře

palach – maskulinum, vzor *pán*, zkráceně *paladin*

legendární věci – předměty legendární úrovně, tedy nejmocnější předměty ve hře

equip, ekvip – z anglického *equipment*, vybavení, maskulinum, vzor *hrad*

refreshování – obnovování, v konkrétním případě *refreshování obchodníků* znamená obnovování jejich inventáře k prodeji, pokud hráč stojí o jistý předmět, ale zrovna není k dispozici, další tvary např. *refreshovat* i *refrešovat*
itemy – maskulinum, vzor hrad, předměty, výslovnost *item* i *ajtem*
hardcore – nesklonné maskulinum, vyjadřuje vysokou obtížnost

2.3.1.2 Stylistika

Stylistika mluvy hráčů Single playeru není vůbec jednotná. Liší se v podstatě jednotlivými idiolekty konkrétních mluvčích. V obecném pohledu však můžeme říci, že je rozvinutější než mluva hráčů Multiplayeru, především z důvodu času přípravy a odstupu výpovědi od aktu hraní.

Z hlediska stylistického se dá zařadit psaná podoba této mluvy pod běžnou mluvu internetovou, která již byla svým způsobem lingvisticky zpracována. Mluvená forma se nijak neliší od běžných soukromých rozhovorů, samozřejmě pomineme-li odlišné lexikum. Z těchto důvodů se stylistickým rozbořením získaných textů nebudeme příliš zabývat, zmínila bych pouze pár příkladů z psaného fóra, které se diametrálně liší ve své skladbě.

První příspěvek silně podléhá vlivům mluvené řeči na psaný projev. Autor dokonce v polovině přestal z nějakého důvodu používat diakritiku, interpunkci nepoužívá vůbec, absence odkazovacího zájmena navíc zkresluje význam otázky a nemůžeme si být jistí, zda nemůže autor najít celou lokaci Ďáblovy jeskyně, či chlapce Toma Clifforda uvnitř těchto jeskyní:

24. Dobrý den neví někdo kde je Tom Clifford někde v dablovich jeskynich ale nemohu najít :((²⁶

Druhý příspěvek je odpověď na řešení odlišného problému, jeho autor více či méně úspěšně používá interpunkci a vyjadřuje se jasně, proto je jeho výpověď velice dobře srozumitelná. Používá vedlejší věty, odkazovací výrazy jako *co se týká* a celkově připomíná dobře promyšlený a kompozičně i stylisticky celkem podařený komunikát:

²⁶ Textová příloha 2

8. *Pokud je mi známo, jdou všechny dveře otevřít. Takže zkus prohledat všechno, a někde najít postup dál. Ted' fakt nevím, kde a jak to je, ale každopádně co si pamatuju, tak tam má někdo klíč, asi. Co se týká 1. patra, ty dveře jsem neotevřel. V 2. patře jsem snad našel klíč asi. Každopádně postup je tam zaručený, ale nevím který dveře myslíš, zkus mi to kdyžtak nějak přiblížit, já si třeba vzpomenu jak to je.*²⁷

Na konci této kapitoly můžeme shrnout, že lexikum je skutečně obsáhlé, neboť představené slangismy jsou skutečně pouze těmi základními výrazy, společnými pro většinu her. Označují povětšinou jen obecné akce a předměty, které jsou vlastní velké škále různých her bez ohledu na jejich žánr či typ. Z výše uvedených výrazů her jednoho hráče vycházejí i hry multiplayerové. Drtivá většina slov jsou adaptace z anglických výrazů, našli jsme zatím pouze jedno převzaté slovo, jež není anglicismem – tímto výrazem je slovo *mana*.

²⁷ Textová příloha 2

2.4 Hra více hráčů

Styl hry Multiplayer je protikladem Single playeru, jedná se o hru více hráčů. Jejím podžánrem je MMO (či také MMOG), akronym označující massively multiplayer online game. To znamená, že taková hra probíhá online za účasti obrovského počtu hráčů v rádech tisíců až milionů v daný okamžik.

2.4.1 Celková charakteristika mluvy

Vzhledem k tomu, že základem těchto her je tvořit týmy (popř. *gildy*, *klany* a jiné), je zároveň nutné používat vhodnou formu komunikace. Hry probíhají v reálném čase a hráči se potřebují dorozumět rychle a jasně. Proto v této oblasti nalezneme krátké výpovědi, nevětne konstrukce a zkratky slov, případně i celých výrazů. Mohou se psát velkými písmeny, ale zmáčknutí klávesy shift či capslock pro psaní velkých písmen už je samo o sobě jistým zdržením, takže se aktivně používají spíše malá písmena.

V Multiplayeru komunikuje hráč s ostatními prostřednictvím ingame messengeru, chatu či pomocí programů přímo určených k tomuto účelu. To znamená, že v reálném čase se komunikuje buď psáním, nebo pomocí sluchátek a mikrofonu (headsetu) **přímo během hry**. Single player hráč ovšem takovou možnost nemá (hraje sám proti počítači), proto se s ostatními dorozumívá s odstupem času především na internetových fórech. Tím se liší jednak stylistika, ale i lexikální složení jednotlivých skupin.

2.4.1.1 Slovní zásoba

MP slovníček je poněkud rozšířenější než slovník SP, protože nabízí více možností děje a musí pokrýt různé příkazy a potřeby spoluhráčů.

Pro ukázkou multiplayerového lexika jsem si zvolila dvě hlavní hry, tituly Counter-Strike a World Of Warcraft. Obě hry patří k těm nejhranějším ve svých žánrech, a proto je zkoumání jejich lexika vysoce relevantní.

2.4.1.1.1 Counter-Strike

První volbou je jedno z nejhranějších multiplayerových FPS u nás i ve světě, Counter-Strike. Abych mohla prozkoumat tento okruh, kterému se sama nevěnuji, požádala jsem o pomoc dva zkušené hráče FPS, aby sonda byla skutečně autentická. Budu vycházet z textové přílohy Counter-Strike, kterou jsem získala nahráváním stále se měnícího počtu osob (průměrně pěti) přímo při hraní. Counter-Strike příloha obsahuje dva hlavní úseky. Prvním je, řekněme, zahřívací konverzace před a mezi hraním. Druhým je konverzace přímo při soubojích. Mezi oběma je značný rozdíl v lexiku i stylistice. Z obecného pohledu je samozřejmě lexikálně i stylisticky bohatší první část. Je to logické, neboť se hráči nemusí stoprocentně věnovat hraní tohoto FPS. Samotná zkratka FPS má dva významy, které se od sebe markantně liší, a velmi snadno jejich význam odvodíme z kontextu, ve kterém jsou použity:

- A. First person shooter – *střílečka* z pohledu první osoby (= hráč nevidí svou postavu, pouze zbraň či předměty, které drží v ruce, opak je pohled z třetí osoby, kdy hráč svou postavu vidí z nadhledu zezadu), vyslovuje se převážně s českou výslovností *efpées*, *efpéesko*. Pouze zřídka se můžeme setkat s anglickou verzí *efpiés*.
- B. Frame per second – obraz za vteřinu, se stejnou výslovností jako A.; jednotka, kterou se obecně v počítačových hrách měří grafická plynulost. Samozřejmě čím vyšší je její hodnota, tím je hra plynulejší.

Hra Counter-Strike (Protiúder, nepřekládá se) je *střílečka*, tedy ozbrojený konflikt, ve kterém se bojuje pomocí střelných zbraní. Mezi hráči je známá jako *cées*, *céesko*, *kántr* (maskulinum, nejčastěji skloňujeme podle životného vzoru pán – *kántr*, *kántra*, *kántrůvi* atd., ovšem lze se setkat i s neživotným skloňováním podle vzoru hrad) a jiné zkomolené výrazy vycházející z počeštělé výslovnosti anglického názvu. Pokud se používá celý název, skloňuje se podle vzoru pán i hrad, tedy *kántr strajk*, *kántr strajka* i *kántr strajku*. Laik často zaměňuje *céesko* (CS) s *céodéčkem* (COD), střílečkou Call Of Duty.

V CS mezi sebou bojuje skupina teroristů (T, *téčka*) a protiteroristické skupiny (CT, *cétéčka*, z anglického counter-terrorist). V klasické hře typu Demolition je úkolem teroristů položit bombu na určitém místě a chránit ji, dokud nevybuchne. CT jim musí zabránit v přístupu na toto místo, popřípadě položenou aktivní bombu zneškodnit.

Existují ale samozřejmě různé módy (*mody* i *módy*, maskulinum odvozené od slova modifikace), které mění průběh či cíl hry. Jedním z nejpoužívanějších je Deathmatch (DM), kdy musí tým vyhladit členy nepřátelské skupiny – kdo jako první zabije všechny soupeře ve skupině, vyhrává.

Z morfologického hlediska můžeme sledovat, jak výrazně se liší mluva hráče B, který pochází z jednoho z moravských krajů, pravděpodobně z Jihomoravského. Jeho finální sufíxy odpovídají teritoriálnímu dialektu, například:

9.B: *Podařené.*

35.B: *(...) to je taky erpégéčko, celkem slušné.*

45.B: *To bylo strašně nedokončené (...)*

83.B: *To si slyšela, jak tam hrají klubko (...) brečí z toho, že prohrávají.*

Hlavním rysem lexikální výbavy hráčů je kromě znalosti a aktivního využívání herního slangu vysoký počet vulgarismů. Tím nejčastějším je samozřejmě *vole/ty vole*, které se vyskytuje na různých pozicích ve větách a souvětích:

1.A: *(...) To nikdo nepozná vole. To je rezervačka prostě. Na hovno je vole, že to máme rezervovaný jenom na devátou hodinu vole, potřebujeme sehnat ten server znova vole vod desíti do jedenácti.*

2.B: *Tak to rezervuj, ne?*

3.A: *No ale já nevím, jestli můžu, vole, to nás stejně kikne.*

156.D: *Tě s tím nevím pošlu do prdele, vole! (smích)*

157.A: *Jo tys mu psal heslo jakože nevím a von to nepobral.*

158.D: *No protože von to napsal tak blbě, že jo!*

159.A: *Heslo je vole, nevím.*

165.1: *Že ja mam přeinstalovanej komp a mam originální konfig všechno ty vole.*

166.B: *To je tak, když někdo nezálohuje vole.*

167.1: *Ty vole. Asi začnu zálohovat.*

Mluvcí používají i silnější kalibr v čele s *kurva* či *do prdele*. Na první pohled vypadá jejich mluva drsně, hrubě a výpovědi ze soubojů mohou vyznít až negativně a rozzlobeně, avšak opak je pravdou. Účastníci komunikace na sebe nezvýšili ani jednou

hlas, mluví spolu ryze přátelským tónem a často se společně smějí. Je důležité upozornit, že zachycený text patří v multiplayerovém prostředí k těm výrazově slušnějším, ač je tomu možná těžké uvěřit. Ale všimněme si, že se sami posmívají velice vulgárním hráčům, viz narážka na video *Megan versus Kratas*. Mluvčí se dokonce nejdnou (bohužel mimo záznam) smějí sami sobě pro vysokou frekvenci sprostých slov.

V textu můžeme najít příklad konzolových příkazů:

170.A: Jo bít fastsvič. Bít, podtržitko fást svič. (...) Jedna.

Na tomto příkladu je zřejmé, že hraní MP her vyžaduje určitou znalost angličtiny. Většinou není čas na hláskování, proto většina hráčů ovládá základní slovní zásobu a anglickou fonetiku, a proto ví, že příkaz bude vypadat takto: *boot_fastswitch1*. Hláskování můžeme sledovat v dalším diktování konzolového příkazu. V tomto případě je hlavní překážkou mluvčích spodoba znělosti:

175.A: Napiš C L bop nula.

176.1: C L co?

177.A: Do konzole C L podtržitko bop nula.

178.1: Bop?

179.A: No, b o b.

(příkaz *cl_bob0*)

Neznalost cizího jazyka může být na obtíž. V ukázce se však objevuje pouze úsměvné *dýt* (chybná výslovnost *dead*). Největším problémem se ukázalo být slovo *begrip*, tedy výraz, jež zabral nejvíce času k analýze:

149.B: Už si jí ukazoval begrip? Nebo béhop?

...

150.A: Ale to já nevim jak se píše, begrip.

151.B: Normálně, begrip.

152.A: Nó asi normálně jako česky begrip.

Samotní hráči si nebyli jistí jeho přepisem. Samozřejmě jsem vycházela z toho, že všechna slova z herního lexika jsou z angličtiny. Proto jsem si foneticky odvodila, že patrně měli na mysli *back grip*, ovšem žádný takový pohyb v CS neexistuje, jak jsem zjistila z dostupných zdrojů. Nakonec mi nezbylo než zkusit český přepis *begrip* a

skutečně jsem tento výraz objevila. Jedná se totiž o pojmenování na základě objevitelů tohoto speciálního pohybu, ruské herní skupiny Begrip Gaming.

Na konci této kapitoly se můžeme tedy konkrétně podívat na lexikum herního slangu užití v textové ukázce Counter-Strike:

arctica, arcka – z anglického *arctic*; typ herní mapy se zimní krajinou

playzone – web hostící přístup k herním serverům

server – zařízení, které zprostředkovává multiplayerové hraní; existují servery oficiální (jejich údržbu zajišťuje výrobce hry) – *ofiko*; a neoficiální (zpravidla soukromé, vytvářejí je většinou fanoušci hry) – *freečko, frýčko*

kiknout – z anglického *kick*, vykopnout, vzor tisknout; hráči budou vykázáni z herního serveru

kečup – obzvláště krvavý způsob smrti

glok – *glock*, slavný typ ruční zbraně

gan – maskulinum, vzor hrad, z anglického *gun*, zbraň

team speak, tées, téesko – TeamSpeak, široce užívaný program zajišťující online komunikaci mezi hráči, obsahuje jak psaný chat, tak kanál pro mluvenou konverzaci

ban – z anglického *ban*, maskulinum, vzor hrad; zákaz, většinou se jedná o zamezení přístupu na server udělený za porušení pravidel

admin – administrátor

Elder Scrolls – herní série The Elder Scrolls

Witcher – herní série Witcher, česky Zaklínač, podle stejnojmenné fantasy ságy polského autora Andrzeje Sapkowského

Skyrim – pátý díl The Elder Scrolls

Fus Ro Dah – výkřik v dračím jazyce proslavený právě ve hře Skyrim

Morrowind – třetí díl The Elder Scrolls

Oblivion – čtvrtý díl The Elder Scrolls

forevr – z anglického *forever*, navždy, nesklonné příslovce, také existuje v podobě *4ever*

Borderlands – počítačová hra

dvojka – řadová číslovka, v konkrétním případě určuje pořadí dílu v herní sérii

DLC, déelcéčko – z anglického downloadable content, stažitelný obsah; obsah (předměty, úkoly a jiné), který není v základní verzi hry, může být zadarmo, ale většinou bývá placený

Mass Effect – herní série

Lineage – MMO hra

PVP, pévépé, pévépéčko – z anglického player versus player, hráč proti hráči; souboj, v němž proti sobě stojí pouze dva hráči, v MMO hrách tyto souboje bývají dopředu domluvené, aby soupeřům nepomáhali jejich spoluhráči

hílovat – z anglického heal, vyléčit, vzor kupovat; sloveso vyjadřující činnost uzdravování

sundat – zabít

rúmka, roomka – femininum, vzor žena, z anglického room; chatovací místnost

textbox – převzato z angličtiny, maskulinum, vzor hrad; textové pole pro vkládání zpráv

mix – zápas hráčů na neoficiálním serveru, jedná se o takové hráče, kteří spolu nejsou v jednom klanu, pouze se spolu spontánně domluví na nějakém chatovém médiu, většinou zápasy mix probíhají formou 5v5 (5 hráčů proti 5 hráčům)

target – převzato z angličtiny, cíl, maskulinum, vzor hrad

nick – převzato z angličtiny, přezdívka, maskulinum vzor hrad

public – převzato z anglického adjektiva public, veřejný, maskulinum vzor hrad

respawn, respawnovat – z anglického respawn, znovu se zrodit, objevit, vzor hrad pro substantivum a kupovat pro verbum; po smrti se hráč, jiná herní postava či nepřítel znovu objeví ve hře, substantivum (maskulinum, vzor hrad) může označovat událost i místo znovuobjevení; v některých hrách je respawn podmíněn nějakým handicapem, například ztrátou veškerých předmětů v inventáři, ztrátou zlata, zkušeností a podobně

defuznout – z anglického defuze, zneškodnit, vzor tisknout; zneškodnění bomby

deathmatch – převzato z angličtiny, herní mód (viz výše)

gun game – převzato z angličtiny; herní mód (vysvětlení viz v textu přílohy)

frag – toto slovo má dva významy: 1. z anglického fragment grenade, tedy slouží jako zkrácené označení právě pro šrapnelový granát; 2. zabití, je ekvivalentem pro *kill*, v češtině obojí substantiva, maskulina vzoru hrad (včetně výrazu *kill*).

knajfnout – z anglického knife, nůž, vzor tisknout; zabít někoho nožem

warcraft – převzato z angličtiny, herní mód

aim – z anglického aim, mířit; herní mód

AWP, ávépé, ávépěčka – opět dva významy: ten základní označuje zbraň, konkrétně ostřelovačskou pušku Arctic Warfare Police; v širším významu označuje herní mód, kde se používají výhradně tyto zbraně

find – převzato z angličtiny, herní mód

surf – převzato z angličtiny, maskulinum, vzor hrad; herní mód

dead race – převzato z angličtiny, herní mód

vygooglit – odvozeno od slova google, vzor prosit; vyhledat pomocí googlu

hide and seek - převzato z angličtiny, herní mód

dva on dva – zajímavé spojení, kdy je mezi českou číslovku implantovaná anglická předložka on, dva na dva

steam – z anglického steam, pára, maskulinum, vzor hrad; herní web Steam

fejs – zkrácené označení pro web Facebook

for fun – převzato z angličtiny, pro zábavu

hejtovat – z anglického hate, nenávidět, vzor kupovat

cheater – z anglického cheater, podvodník, maskulinum, vzor pán

bé hop, bí hop, bunny hop – z anglického bunny hop, králičí skok, maskulinum, vzor hrad; dovednost, kdy hráč dokáže přesně načasovat skok ve hře tak, že jednotlivé skoky napojí na sebe, čímž docílí zřetelně rychlejšího pohybu

IP, ajpina, ípé – zkratka anglického internet protocol, IP adresa

konzole – již zmiňovaný příkazový řádek

komp – z anglického computer, počítač, maskulinum, vzor hrad

konfig – zkráceno z konfigurace, zajímavostí je, že bylo toto slovo z původního feminina převedeno do maskulinního tvaru podle vzoru hrad

zálohovat – vytvářet zálohu dokumentu

spekt – z anglického spectator, divák, maskulinum, vzor hrad; po smrti hráč dále vidí dění ve hře z pohledu diváka

AK, ákáčko – slavná sovětská útočná puška AK-47 známá také jako Kalašnikov

CT, cétéčko – výše vysvětlená skupina counter-terrorist

M4, em čtyřka – slavná americká útočná puška

AFK – away from keyboard, nejsem u klávesnice; jedna z nejpoužívanějších zkratek, jejíž význam je velmi jasný – hráč odešel od klávesnice, takže není aktivní, na rozdíl od Single player her se totiž Multiplayer nedá „pauznout“,

takže pokud si potřebuje hráč udělat přestávku, oznámí svým spoluhráčům právě *AFK*

citlivost – nastavení citlivosti pohybu myši, které definuje rychlost otáčení pohledu ve hře

křížek na míření – křížek uprostřed obrazovky, jenž označuje mušku zbraně, potřebný k zacílení

first person – převzato z angličtiny, pohled z první osoby

Slender – hororová počítačová hra

Amnézie – Amnesia, hororová počítačová hra

PS3, pé es trojka – Sony PlayStation 3

Heavy Rain – japonská videohra

Pray – počítačová FPS

votočit – dohrát do konce

COD, cé ó děčko – FPS Call Of Duty

stáhnout – získat software (hru) prostřednictvím internetu

secondary ammo – převzato z angličtiny, sekundární munice; munice pro sekundární zbraně

ekvipment – z anglického equipment, vybavení, maskulinum, vzor hrad

bind – z anglického bind, svázat, maskulinum, vzor hrad; určitá akce (v tomto případě nákup konkrétní zbraně, jež je běžně dostupná použitím tří kláves) se přiřadí jedné klávese

defender – izraelská útočná puška IDF Defender, známá také pod názvem Galil

uzina – uzi, izraelský samopal

terácký – přídavné jméno odvozené od slova terorista

hedka – z anglického headshot, trefa do hlavy, femininum, vzor žena; ceněný zásah, neboť není snad jej docílit

net – zkráceně internet

O2, outú, outúčko – mobilní operátor a poskytovatel internetu

lager – z anglického lag, zpoždění, prodleva, maskulinum, vzor pán; hráč, který zažívá *lagy* (maskulinum, vzor hrad), tedy zásadní rozdíl v čase odezvy serveru, například když hráč udělá krok, ale ve hře tento krok proběhne až po několika sekundách

restart – převzato z angličtiny, maskulinum, vzor hrad, znovuoobnovení

live – převzato z angličtiny, naživo, popřípadě také naostro

coop, kóp – z anglického cooperation, mód spolupráce

Battlefield – počítačová hra

prémiumko – prémiový účet

„*Střed klír!*“ – z anglického clear, čistý; hráč oznamuje skupině, že střed mapy je čistý, tedy bez nepřátel

plent/plant, plentovačka/plantovačka – z anglického plant, nastražit, maskulinum, vzor hrad, či femininum, vzor žena, místo určené k *plentování* bomby, tedy kde se má bomba nastražit k výbuchu

áčko – místo na mapě, stejně jako *béčko* a *střed*

lama – posměšné označení pro nepříteli zdatného hráče, není však nijak silně hanlivé

kempit – z anglického camp, tábořit, vzor prosit; hráč se schovává na málo viditelném místě a vyčkává, často *kempí snajpeři*, tedy ostřelovači – jsou na jednom místě, odkud mají dobrý výhled, a mohou snadno útočit bez nutnosti pohybu

drop, dropout – z anglického drop, upustit, maskulinum, vzor hrad/verbum, vzor tisknout; hráč upustí předměty či zbraně na zem buď svévolí, či po své smrti, tyto předměty jsou samozřejmě přístupné ostatním a často je *dropnutí* lepšího vybavení či zkušeností hlavním cílem útoku

mlíko – efekt oslepení způsobený flash granátem, kdy hráč vidí pouze bílou obrazovku

enemy – převzato z angličtiny, nepřítel, nesklonné

range – převzato z angličtiny, dostřel, dosah, zatím se neskloňuje

pařmenka – složenina kořene pař- (*pařit*, viz výše), slovtvorným sufixem -men- (z angličtiny man) a českým sufixem -ka

flešík – zdvojnásobení výrazu *fleš*, flash granát, lze použít i *tým fleš* (team flash), tedy oslepení spoluhráče ve svém týmu.

shit – z anglického shit, hovno, maskulinum, vzor hrad

Mimo záznam:

hitbox – maskulinum, vzor hrad; zásahové pole, tedy prostor, který by měl odpovídat herní postavě, plocha, kterou je třeba zasáhnout pro způsobení poškození

2.4.1.1.2 World Of Warcraft

Jako druhou ukázkou jsem zvolila jednu z nejhranějších a nejznámějších fantasy MMORPG světa, hru World Of Warcraft, která vychází ze slavné série Single playerových her Warcraft a byla vydána k desetiletému výročí vydání Warcraftu roku 2004. Zajímavostí je, že původní Warcraft je hrou žánru RTS, nikoli RPG.

Hlavním motivem je opět konflikt dvou stran, Aliance (Alliance) a Hordy (Horde). Hráč se může stát členem jedné z 13 různých ras, jež spadají pod jednu či druhou stranu. Třináctá a nejnovější rasa Pandaren (humanoidi s rysy pandy) je výjimečná svou neutralitou, avšak na levelu 10 si hráč musí zvolit, ke které straně se přikloní.

Hlavní náplní WOW je tzv. *chození na raidy* (či *chození raidů*, „*Dneska se jde raid XY.*“), kdy se skupina hráčů (některé raidy jsou přístupné skupině až o 40 lidech) domluví a společně se vydají na výpravu za zdoláním velice silného protivníka, tedy bosse. Samozřejmě nechybí plnění různých questů a jiné role playing činnosti, jako kraftění (tvorba předmětů), levelování vlastní postavy a podobně.

Právě u MMORPG je kromě samotného hraní velice zřejmá sociální funkce, spoluhráči v gildách se často stávají přáteli, aniž by se znali v reálném životě, a toto přátelství mnohdy překonává virtuální hranice.

Rozeberme tedy lexikum použité v textové ukázce World Of Warcraft:

raid, rejda – maskulinum, vzor hrad, nájezd; útok skupiny 5 a více hráčů v určité lokaci, hlavním cílem je zabít bosse a tím získat kvalitní odměnu (expy, goldy, ekvip)

beacon of light – druh kouzla

seal of wisdom – druh kouzla

tank – maskulinum, vzor hrad i pán; druh postavy, jejímž hlavním úkolem je přijímat útoky nepřátel a tím chránit celou skupinu, toto označení je obecným pojmenováním pro povolání (např. bojovník, paladin), označuje především funkci hráče; dále derivováno *tankista*, *tankovat*, *off tank* (vedlejší tank)

inv. – zkratka anglického invite, pozvánka na raid

topic, topik – téma na diskuzním fóru

inactive – název diskuzního fóra, v tomto konkrétním případě se jedná o téma neaktivních hráčů, tedy kdy a proč daní hráči nemohou hrát

on time – nesklonné; bodování za včasný příchod členů gildy na raid

heal, híl – zkráceno z anglického healer, maskulinum, vzor pán; v tomto případě se nejedná o pokyn ani kouzlo, nýbrž o další funkci postavy (stejně jako tank), která léčí ostatní členy skupiny a především tank, jehož smrt v drtivé většině případů znamená smrt všech ostatních

stroměček – forma *híla*, konkrétně druida (jednou z jeho schopností je Tree Of Life Form, kdy se druid změní ve strom a léčí tak své spoluhráče)

resist flask – zkráceno Flask of resistance, předmět ve hře zvyšující odolnost

druid – jedno z dostupných povolání

Mystiq – český server WOW

leavování, lívování – z anglického leave, odejít; opuštění raidu

end time – bodování za ukončení raidu, uděluje se v případě, že skupina vydržela až do konce

EP, épěčka – effort points, body za snahu; pozitivní hodnocení za aktivitu při raidu

GP, gépěčka – gear points; negativní hodnocení za aktivitu při raidu

lognutí – log in, přihlášení do hry

glyph, glyf – druh kouzla

quick death - Glyph of death and decay, druh kouzla

life tap – druh kouzla

affli – affliction warlock, typ povolání

naběhnout – načtení hry

Anthorie – herní server

Deimos – herní server

Phobose – herní server, zajímavostí je použití plurálu *na Phobosech*

prémium – prémiový účet

doexpit – souvisí s *expit* viz výše

progress, progres – maskulinum, vzor hrad; druh raidu, kdy skupina testuje nové taktiky a snaží se postoupit v raidu na konec či taktika při souboji s bossem, derivováno dále např. *progresovat*

trinkáč – z anglického trinket (cetka), maskulinum, vzor stroj, typ předmětů, další podoba např. *trinket* (maskulinum, vzor hrad)

MMO – massively multiplayer online viz výše, zajímavostí je výslovnost, hráč zkratku nehláskoval *em em ó*, nýbrž ji vyslovil jako jedno slovo *ememo*

LoL, lolko – MOBA (multiplayer online battle arena, další žánr online her)
League of Legends

warcraft – obecné označení her série Warcraft, drtivá většina hráčů vyslovuje česky *várkraft* či *varkraft*, vyjímečně se s touto podobou můžeme setkat i v psané podobě

Eve Online – MMORPG Eve Online

LOTR – Lord Of The Rings, další z multiplayerových her založená na slavném díle J. R. R. Tolkiena, tato zkratka se také vyslovuje jako jednotné slovo *lotr*, z čehož vyplývá i její maskulinní deklinace podle vzoru pán

Rift – další MMORPG, maskulinum, vzor hrad

Old Republic, SWTOR, KOTOR – sci-fi MMORPG Star Wars: Old Republic, odvozená ze hry Knight Of The Old Republic odehrávající se ve světě Star Wars

Tera – MMORPG s názvem TERA

Tanky – zkrácené World Of Tanks, další z plejády multiplayerových her

Runescape – MMORPG, často chybně vyslovována jako *ranskejp*

Secret World – hororová MMORPG

ajťák – IT technik, pracovník IT

sedum na sedum – typ boje 7 hráčů proti dalším 7 hráčům

Dishonored – SP akční stealth hra

trailer, trajler – maskulinum, vzor hrad, video ukázka hry

port – maskulinum, vzor hrad, zkráceně teleport, dále derivováno např. *portnout, portovat, vportit*

bublina – kouzlo Hand of protection, které cílové postavě zaručí nezranitelnost po určitý časový úsek, zkráceno do podoby *bubla*

permáč, perm – maskulinum, vzor hrad; permafrost, ledová plocha, kam se boss v daném raidu mohl schovat zahrabáním

talent – systém schopností lišící se povoláním postavy

cooldown – nesklonné či maskulinum, vzor hrad; tzv. zchladnutí, tedy čas, za který je možné znovu seslat dané kouzlo, silnější kouzla mají zpravidla větší *cooldown*, příklad – kouzlo s *cooldownem* 15 sekund lze po sobě seslat v intervalu 15 sekund, v těchto 15 sekundách lze však seslat všechna ostatní kouzla

raid leader – maskulinum, vzor pán; vůdce raidu, který volí členy raidu

mág – maskulinum, vzor pán, varianta originálního pojmenování povolání mage, používají se oba způsoby, derivovány další podoby jako např. *varmág* (war mage)

klasa – jedno z označení pro povolání, viz výše

warlock – maskulinum, vzor pán; čaroděj, jedno z dostupných povolání, velice zajímavé je odvozené adjektivum *warločí*, které používá měkké skloňování palatalizací -k- na -č- a příponou -í podle vzoru jarní

intel – zkráceně inteligence

DPS, dépees, dépeesko – damage per second, poškození za vteřinu, tedy jakási jednotka účinnosti útoku

potka – femininum, vzor žena, z anglického potion (lektvar) se stejným významem; zajímavá je podoba *poušn*, u které nelze jednoznačně určit rod, ovšem používá se i v plurálu *poušny*, osobně se přikláním k maskulinnímu skloňování podle vzoru hrad

flask – z anglického flask, maskulinum, vzor hrad, synonymum *potky*, existuje však i podoba feminina *flaska* či *flaška*

armor – brnění, v konkrétním případě použité ve spojení *armor potka* jako nesklonné, lze však použít samostatně jako maskulinum, vzor hrad, s výslovností *armor* i *ármor*

hejstová – z anglického haste, spěch; ve spojení *hejstová potka*, tedy lektvar zvyšující rychlost útoku, utvořené vysoce produktivní příponou -ový

rychlostová – opět ve spojení *rychlostová potka*; velice zajímavý fenomén, kdy došlo k přeložení původního speed (rychlost) a připojení přípony -ová; lektvar zvyšující rychlost pohybu

rezistová – stejný případ jako výše zmíněné, resist- + -ová, lektvar zvyšující odolnost, *rezistová potka* je synonymem pro *resist flask*

ataková – stejný trend, anglická část atak- (attack, útok) + česká přípona -ová

trade, trejd – maskulinum, vzor hrad, obchodování, odvozeno *trejdnout*, *trejdivat*

buff – maskulinum, vzor hrad; výraz pro posílení atributů hráče, *buff* poskytují kouzla či povzbuzující schopnosti, výslovnost *buf* i *baf*

warrior – maskulinum, vzor pán; typ povolání (válečník), výslovnost *varior* i *vorior*, plurál *voriorové* i *vorioři*

Totem of wrath – druh kouzla

rogue – maskulinum, vzor pán; zloděj, druh povolání, skloňuje se pouze v mluvené podobě, českou psanou adaptaci jsem dosud neobjevila

spell power – jeden z atributů, síla kouzel

magma – typ totemu

stun – maskulinum, vzor hrad, z anglického verba *stun* (omráčit); efekt vyvolaný kouzlem či schopností, který způsobí omráčení nepřítele, výslovnost *stun* i *stan*

kást, cast – maskulinum, vzor hrad; čarování

add – maskulinum, vzor hrad, podpůrná nepřátelská jednotka např. v raidu při boji s bossem

Shadow fury – speciální schopnost

Holy wrath – druh kouzla

damage – nesklonné s nejednoznačným rodem, popř. maskulinum vzor hrad, poškození či míra způsobeného poškození

Spadlo mi to. – hra přestala z nějakého důvodu fungovat, většinou se jedná o chybu ve fungování internetu, na kterém je chod hry závislý

WoW, wowko – zkratka zkoumané hry World of Warcraft

mumble – program Mumble, který funguje stejně jako TeamSpeak, čili zajišťuje komunikaci mezi hráči ve skupině

komentý – příspěvky v psaném chatu, zkráceno z komentáře

soul stone – maskulinum, vzor hrad; předmět oživující hráče, v textové ukázce se opět setkáváme s plurálem *soul stouny*

hunter – maskulinum, vzor pán; lovec, typ povolání

gilda – označení pro tým

lagovat – odvozeno od *lag*, viz výše

skarab – add bosse, na kterého je útočeno ve sledovaném raidu

lebka – boss byl označen symbolem lebky, aby byl lépe rozpoznatelný na herní ploše, proto označení *lebka* stojí jakožto označení bosse

fajt - maskulinum, vzor hrad, z anglického *fight* (bojovat); boj, derivováno dále např. *fajtovat*

ou boj – anglické *oh boy*

resovat – z anglického *ressurect*, vzkřísit

debuff – opak buffu, jedná se o oslabení atributů

nastřeleno, nastřelit – nalákat výstřelem

Feign death – speciální abilita

aggro – neutrum, vzor město, původní anglická zkratka pro aggravation či aggression, je hodnota, jež určuje, na koho bude nepřítel útočit; čím vyšší je *aggro* u daného hráče ve skupině, tím spíš na něj nepřítel zaútočí; derivováno především *přeagrovat*, tedy změnit útokem hodnotu *aggra*, aby nepřítel neútočil na slabého hráče

Judgement – typ kouzla

Taunt – abilita především postav tanků, která zvyšuje *aggro*; zajišťuje, aby nepřítel útočil právě na tank, zatímco ostatní ve skupině mohou útočit

DOT, dotka – damage over time, poškození způsobené v průběhu času; femininum *dotka* můžeme pozorovat i v plurálu

misdirekt – zkratka ability Misdirection

interruptnout – z anglického interrupt, přerušit

kiknout – v tomto případě ve významu nakopat, zvládnout vlnu nepřátel

vajp – maskulinum, vzor hrad, z anglického wipe (vyhladit, vybít), vyvraždění celé skupiny hráčů v raidu, odvozeno např. *vajpnout*

wtf – what the fuck

stahovat – v užití *Ty stahuješ, já tankuju.*²⁸ znamená stahovat nepřátelské útoky mířené proti ostatním spoluhráčům na sebe

Další lexikum mimo záznam:

EPGP – systém bodování aktivity hráče, souvisí s EP a GP body, viz výše

PR, péro – poměr EP a GPbodů

damage dealer – další z funkcí herní postavy, ten, kdo je zodpovědný za způsobování velkého poškození

ryba – herní potravina, jež posiluje postavu

mob – zkratka z anglického mobile, tedy samostatně pohyblivé NPC

loot - maskulinum, vzor hrad; kořist, kterou hráč získá z nepřítele, odvozeno např. *lootovat*

harvit, harvestovat – z anglického harvest; sklízet; kumulovat předměty zájmu (zlato, zkušenosti, loot)

farmit – farmařit, podobné jako *harvit*

vendor – maskulinum, vzor pán; NPC obchodník

²⁸ Textová příloha 4

demo – hra zdarma ve zkušební podobě, zpravidla se jedná o první kapitolu či level hry, aby si hráč vyzkoušel, jak hra funguje, a následně si koupil plnou verzi
dungeon – maskulinum, vzor hrad, výslovnost *dungeon* i *dandžn*, podzemí či jeskyně, v podstatě mikrolokace ve většině her vázající se k určitému questu

2.4.1.2 Zkratky

Jak už bylo zmíněno výše, zásadním rysem hráčského lexika je užívání zkratk. Vyplývá to z jejich extrémní ekonomie, ergo dokonalé funkčnosti pro rychlou a efektivní komunikaci. Následuje slovník zkratk, které se běžně používají v multiplayerové komunikaci, ale v textových ukázkách nezazněly. Všechny vycházejí z anglických frází:

BIO – biological; tato zkratka souvisí s AFK, znamená pauzu, která má biologický důvod, konkrétně potřebu použít toaletu

BRB – be right back, budu hned zpátky; další označení pro pauzu, hráč očekává brzké navrácení ke hře

BRT – be right there, hned tam budu; používá se při plnění úkolů, kdy se skupina potřebuje někam ve hře přesunout a hráč dává najevo, že je na cestě právě na určenou lokaci

CG – congratulations, gratulace

FTL, *FTW* – for the lose, for the win, kvůli prohře, na výhru; pojí se s jinými akronymy, například *AFK FTL* (away from keyboard for the lose) znamená, že hráč odchází kvůli tomu, že prohrál, naopak *stun FTW* řekne hráč, který použil na soupeře *stun ability* (omráčení), a díky tomu buď vyhrál souboj, nebo to byl velice vydařený počín; *FTW* má silně pozitivní nádech a přenesl se z hráčského slangu i do jiných sociolektů

GM - game master; avatar či postava, jež je používána správcem hry nebo jiným zaměstnancem serveru, jsou to supervizoři, kteří dohlížejí na dodržování pravidel, mohli bychom je přirovnat k jakési policii; zpravidla platí, že to jsou nejsilnější postavy hry s nejvyššími levely, takže jsou neporazitelní

Heal – Heal me!, Vyleč mě!; hráč volá o pomoc svého přítele, aby mu pomohl vyléčením, protože má nízký život a hrozí mu smrt

INC – incoming, Už jdou!; hráč upozorňuje skupinu, že se blíží nepřítel

IRL – in real life, ve skutečném životě; reference ke skutečnostem v reálném světě, existuje rčení skalních *gamerů*: „*There’s no real-life, only AFK*,“ tedy: „Neexistuje žádný reálný život, jen *AFK*.“

JK – just kidding, dělám si srandu; hráč dává najevo, že nemyslel svůj čin nebo zprávu vážně

K – okay, ok; hráči zkrátili *ok* na *k*, někdy se objevuje i zdvojeně, tedy *kk* (na první pohled se zdá nelogické, že se ze dvou písmen *ok* stalo *kk*, avšak důvod je prostý – zmáčknout dvakrát jednu klávesu je snazší a rychlejší než použít dvě rozdílné)

KS – kill steal, ukradení zabití; útok na stejného nepřítele, s nímž už bojuje někdo jiný, takže po zabití cíle je hráči-zloději připsána celá odměna (*exp, gold*), i když jen dorazil cizím hráčem již oslabeného nepřítele

LFG (LFT) – looking for group (guild, team), hledám skupinu; hráč, který hledá nové spoluhráče; spojuje se většinou s hlavní charakteristikou postavy, např. *lvl 50 healer lfg*

LFM – looking for more, hledáme další; stejný význam jako *LFG*, ale opačným směrem, tedy že skupina hledá nové členy

LOM – low on mana, mám málo many; kouzelník/léčitel má málo many, proto oznamuje skupině, že už nebude za chvíli moci kouzlit a nyní už mu zbývají pouze slabší kouzla, která vyžadují jen nízkou spotřebu many, ale nejsou moc účinná

MT – mistell; hráč poslal zprávu někomu jinému, než původně zamýšlel

OMW – on my way, jsem na cestě; hráč dává vědět ostatním, že je na cestě na smluvené místo, podobné jako *BRT*

OOM – out of mana, došla mi mana; kouzelníkovi došla mana a nemůže již dál čarovat

NP – no problem, není problém; anglicistní vazba pro české „nemáš za co“

PKER – player killer, zabiják hráčů; tedy ten, kdo se orientuje na boj s jinými hráči

PVE – player versus enviroment; herní mód hráč proti prostředí

RVR – realm versus realm, říše proti říši; podobné jako *PVP* (player versus player) s tím rozdílem, že realm je velká skupina hráčů, kteří patří k jedné „etnické“ skupině ve hře, klasickým příkladem je bitva lidí proti orkům

TY – thank you, děkuji ti

WB – welcome back, vítěj zpátky; ostatní hráči zdraví přítele, který je znovu online a připojil se ke hře

WTB, WTS – want to buy, want to sell, chci koupit, chci prodat; hráč dává najevo, že chce prodat či koupit nějaký předmět, většinou se spojuje právě s názvem tohoto předmět

2.4.1.3 Stylistika

Pokud sledujeme stylistiku poskytnutých multiplayerových ukázek, musíme si všimnout rozdílu mezi výpověďmi ve fázích boje a mimo boj. Obecně vidíme klasickou tendenci běžné mluvy mimo boj, avšak ve vypjatých bojových situacích dochází k maximální ekonomii a zaznívají pouze rozkazy, nevětné stavby a podobná krátká vyjádření.

Před soubojem:

86.1: Markýzi ty nemusíš dávat tomo vrat, jo, protože tři procenta krytu jsou vod paladynů a vod roků a vode mě vo dost víc spelpavru, takže si tam dej jeden z těch buď magma nebo ten druhej.

Při souboji:

121.1: Držim tě, to dáme!

122.2: Zkapte rychle, dobíháme. (= imperativ umřete rychle)

123.1: Ty zmrde!

124.2: Tak pod', jdeme, neboj!

A samozřejmě nemohou chybět bohaté vulgarismy:

100.1: Ty vole nechápu to do píče.

101.2: Aj hovno!

102.3: Ty vole, co to je.

103.1: Do píče já to nestih.

104.2: Kurva.

Závěr

Mluva hráčů počítačových her je bezesporu lexikálně velice obsáhlým útvarem sociolektu. Je nadmíru důležité zdůraznit, že výrazy shromážděné v práci jsou skutečně pouze základními onomaziologickými prostředky společnými pro většinu her. Další lexikum se bude konkrétně měnit podle hry, ke které se váže, neboť se jednotlivé hry liší například názvy bytostí, lokacemi, herními předměty a dalšími aspekty. Pro demonstraci multiplayerové mluvy jsem vybrala největší a nejznámější herní tituly, ve kterých je vysoká koncentrace zkoumaného sociolektu, a zároveň jsem se pokusila vybrat dva odlišné herní žánry, konkrétně FPS a MMORPG, abych pokryla rozdílnou slovní zásobu vycházející ze žánrových rozdílů.

V singleplayerových hrách jsem vybrala českou RPG hru Inquisitor, abych demonstrovala, že i přes českou jazykovou výbavu hráči v komunikaci o této hře stejně budou používat anglicismy a další adaptované herní lexikum. Tato má hypotéza se jednoznačně potvrdila. Ze stylistického hlediska se mluva Single playeru nijak neliší od běžné mluvy či stylu internetových diskuzních fór.

Multiplayerová komunikace je stylisticky i lexikálně rozmanitější, čímž se také potvrdila má hypotéza. Ze stylistického hlediska se komunikace liší v závislosti na situaci, při které komunikace probíhá, mé zkoumání vyjevilo tyto situace jako bojové a nebojové. Nebojové situace nabízejí běžnou neformální komunikaci, naproti tomu bojové momenty komunikaci maximálně zkracují a zjednodušují. Dalším typickým jevem je vysoce frekventované užívání zkratk a zkratkových slov, z nichž většina je sufixální derivací upravena pro možnost skloňování pro přirozenější užití v českém jazyce. Hypotéza byla v posledním bodě potvrzena vysokou měrou užívání vulgarismů, jejichž expresivní hodnota se mění v závislosti na vypětí a intenzitě prožitku, v konkrétních případech se setkáváme se škálou v rozmezí *vole/ty vole* (spíše pleonastická funkce než zamýšlená vulgarita) až po expresivně silné *kurva*, *píčovina* a další. V ukázce ze hry Counter-Strike se dokonce setkáváme s anglickým vulgarismem již běžně používaným v češtině, tímto výrazem je *shit* (hovno), které si již čeština upravila i do dalších podob jako *šitka* či *šitový*.

Pokud jsem narazila na nějaké překvapující objevy, označila bych jimi dva výrazy, jež na první pohled vypadají jako přejaté anglicismy, ovšem skutečnost je jiná. Jedná se o výrazy *mana* a *begrip*. Slovo *mana* pochází z několika jazyků

tichomořských kultur a nejedná se ani o přenesený význam many jakožto pokrmu bohů, který laika často svádí právě k tomuto výkladu. Begrip je zobecněným názvem jistého pohybu ve hře, který objevila ruská herní skupina právě s názvem Begrip Gaming.

Z pohledu slovo tvorby jsme často svědky slovo tvorného postupu derivace pomocí sufixů, u sloves je jednoznačně nejproduktivnější příponou -ova- (typ kupovat) a -i- (typ prosit), u adjektiv vysoce produktivní přípona -ový. U adaptovaných substantiv je drtivá většina výrazů adaptována jako maskulina s neživotným skloňováním podle vzoru hrad, jedná-li se však o výrazy označující životné jevy (například povolání), zachovává se přenesená životnost a jsme svědky adaptace maskulin podle vzoru pán. Jen hrstka slov je adaptována jinak, například výraz *boss* skloňujeme životně podle vzoru muž, výrazy *mana* a *stamina* skloňujeme díky koncové hlásce jako feminina podle vzoru žena. Velice zajímavým jevem bych označila u těchto konkrétních dvou výrazů zachování jejich látkové podstaty, zatímco výraz *gold* (zlato) je do češtiny adaptován jako počítatelná jednotka platidla a často se tedy používá v plurálu *goldy*.

Největším úskalím bych označila přepisování anglicismů a z nich adaptovaných výrazových prostředků. V ukázce z psaných diskuzních fór je tato skutečnost jasně patrná. Jako důvod spatřuji především potřebu počešťování a v druhé řadě také neznalost anglického jazyka. Pokud slovo napíše mluvčí foneticky, je jednoznačné, co tím myslel. Pokud by se pokusil slovo napsat původně anglicky, ale se špatnou gramatikou, riskuje zkompromitování významu. Některá slova jsou ale vůči počešťelé fonetické formě překvapivě imunní, jako příklad bych uvedla *quest*, který je skutečně fundamentálním výrazem společným snad pro všechny hry všech žánrů, dochází k jeho běžné deklinaci a derivaci do dalších tvarů, ale jeho psaná podoba zůstává stejná a neseťkáváme se s podobou *kvest*.

Určitým překvapením byl objev nejednotného úzu také v mluvené podobě. To však přičítám jedinému faktoru, jež spatřuji ve vzdělání konkrétního mluvčího ve fonetice angličtiny, popřípadě tendence k jejímu důslednému dodržování. V konkrétní ukázce jsme se mohli setkat například s dvojí výslovností hry *Borderlands*, kdy jeden mluvčí poslední samohlásku vyslovuje jako -a-, tedy *Bordrlands*, zatímco jiný mluvčí vyslovuje -e-. Stejný případ nastal ve vyslovování slova *Tanks*. Obecně však jednoznačně dochází k tomu, že čistě anglické výrazy jako právě názvy her či kouzel ztrácí svůj anglický důraz i přízvuk a foneticky bývají tato slova silně počešťena, například se nedodrží vyslovování dvojitého *w* či *th*. Nejedná se však výhradně o

anglicismy, mohli jsme sledovat nejednotnou výslovnost výrazu *paladin* z řeckého *Palatinae* či latinského *palatinus*, kdy *-d-* zůstávalo tvrdé, ale docházelo i k jeho palatalizaci na *-dʰ-*. Osobně se domnívám, že by se měla dávat přednost nezměkčené podobě.

Shrnutím uvedme, že se povedlo vytvořit alespoň základní kámen lexikálních prostředků mluvy počítačových hráčů. Jistě zůstalo spoustu prostoru pro další objevování konkrétního lexika a jsem přesvědčena, že bližší prozkoumání stylistiky především multiplayerové mluvené komunikace může odhalit některé tendence typické pro tuto mluvu kromě již zmíněných základních, které jsem uvedla výše. Stylistické zkoumání však nebylo cílem mé práce, a proto mu byl věnován minimální prostor. Dalším prostorem k bádání by mohl být dozajista podrobný morfologický drobnohled či důsledný slovtvorný rozbor, které však rovněž nebyly cílem této práce.

V závěru bych ještě uvedla, že vzhledem k úzké spojitosti s výpočetní technikou se nemalým způsobem prolíná rozpětí lexika hráčů se sociolektem právě s tematikou IT, kterou jsem však záměrně nerozebírala, jedná se o dvě rozdílná lexika, která spolu sice souvisí, nicméně je zapotřebí mezi nimi načrtnout hranici a v žádném případě je nespojovat dohromady.

Použitá literatura

HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. *Naše řeč*. 1998, roč. 81, 2-3. Dostupné z:

<http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437>

SVOBODOVÁ, Diana. Jazyk počítačových her z hlediska postojů uživatelů. POLÁCH, P. a V. POŘÍZKA. *Vztah langue a parole v perspektivě "interaktivního obratu" v lingvistickém zkoumání: sborník příspěvků z 3. mezinárodní konference Setkání mladých lingvistů, konané na Filozofické fakultě Univerzity Palackého ve dnech 14.-15. května 2002*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2004, s. 209-213. Sborníky (Univerzita Palackého). ISBN 80-244-0838-4.

ŠINDLEROVÁ, Hana. Anglicismy v počítačovém slangu. *Jazyky v kontaktu - jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor: sborník příspěvků ze 4. mezinárodní konference Setkání mladých lingvistů, konané na Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci ve dnech 12.-14. května 2003*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, s. 305-311. ISBN 80-244-1027-3.

CVRČEK, Václav a kol. *Mluvnice současné češtiny. 1, Jak se píše a jak se mluví*. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2010. 353 s. ISBN 978-80-246-1743-5.

HUBÁČEK, Jaroslav. *O českých slanzích*. Vyd. 2., dopl. a přepr. Ostrava: Profil, 1981. 214 s.

NEKULA, Marek, ed. et al. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2002. 604 s. ISBN 80-7106-484-X.

HAVRÁNEK, Bohuslav a JEDLIČKA, Alois. *Stručná mluvnice česká*. Vyd. 26., ve Fortuně 2. Praha: Fortuna, 1998. 246 s. ISBN 80-7168-555-0.

SVOBODOVÁ, Diana. Proměny v českých sociolektech. *Język i literatura czeska u schyłku XX wieku: Český jazyk a literatura na sklonku XX. století*. Wałbrzych: Państwowa wyższa szkoła zawodowa, 2001, s. 233-240. ISBN 80-7042-587-3.

SVOBODOVÁ, Diana. Lexikální specifika komunikace na WWW chatu. JANDOVÁ, Eva. *Čeština na www chatu*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2006, s. 101-157. ISBN 8073682532.

SVOBODOVÁ, Diana. Anglicismy v českých slanzích. *Čeština - univerzália a specifika 3/2001*. Brno: Masarykova univerzita, 1999-2004, s. 75-79. ISBN 80-210-2532-8.

OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 1: Pyongyang Racer

Zdroj: TechCrash. [online]. [cit. 2014-04-08]. Dostupné z:

http://techcrash.net/wp-content/uploads/2012/12/13877_Pyongyang-Racer-First-North-Korean-Video-Game-YouTube.jpg



Obr. 2: F1 2012

Zdroj: Tech Hive. [online]. [cit. 2014-04-08].

Dostupné z: http://www.techhive.com/article/243707/the_15_best_racing_games.html

Textová příloha

Hra jednoho hráče

Ukázka 1: Pokémon Emerald, Facebook, 2013

A – žena, 23 let, Jihočeský kraj

B – žena, 23 let, Jihočeský kraj

1.A: Cauky, tak jak jsi na tom? Ja mam 30 hodin a porad 3 odznaky.

2.B: Hoj, já už mám 4 odznaky (souboj s taťkou byl docela maso :)) a asi 50 hodin protože jsem si vytipovala dvě trávy, kde se mi dobře trénuje a snažím se všech svých 60 pokemonů dostat na 30 lvl. :)

3.A: Ty vole :D ja mam chyceno 37 a hraju tak se sedmi, vsichni pres 30. A tatka se mnou bojovat nechce, ted jsem dosla do toho lavovyho mesta, kde ma taky byt gym. A nejlip se mi trenuje v ty jeskyni, kde jsou fire a ground kolem lvl 16 a davaji 200-300 exp. Vlastne ta fire zelva dava 360

4.B: Aha! tak já už mám totiž 5 odznaků :D a podle pokédexu 69 pokemonů a asi jen 8 pře lvl 30. jo, tam je to dobrý. Ještě trénuju v tý trávě, jak jsou ty čmeláci a ten divnej pokémon Rosalia nebo jak se jmenuje- tam se mi dobře trénovali právě ohnivý. jo a už můžu do vody :)

5.A: Tak to abych nasadila tempo asi :D hm ja mam ohnivého jen slepici a tu zelvu jsem chytila. A slepice uz je blaziken a ma uplne masakralni utok blaze kick.

6.B: já toho svého travního docela zanedbávala, takže pořád jen druhý stádium. A ani nevím, který pokémony bych pochválila, Aron se mi vyvinul ani nevím v co a stejně ho nemám ráda, jo a Kirlia se mi vyvinula v ženskou, takže já transku nemám :D Ale celkově musím pochválit, že vyrovnali sílu mezi různými typy pokemonů, v těch prvních hrách byli ohnivý i normální hrozně slabí. Vylíhnul se mi nějaký příšerný pokémon z vajíčka a podle bulbapédie nebude mít žádný ničící útoky a ani ho žádný nemůžeš naučit, má jen takový ty oslabující a matoucí.

7.A: A jaké to je? Ja mam prave pocit, ze ta moje slipka je silna jak bejk.

8.B: myslíš toho z vejce? :D

9.A: Jo :D

10.B: Wynaut a už se mi vyvinul ve Wobuffeta

11.A: Wobbuffet! :D jo, ten v anime nic neumel, ale pak se naucil nejakej brutalni psychickej utok.

12.B: podle bulba se od svýho vyvinutí v 15 lvl už žádněj útok nenaučí

13.A: Aha, tak nevim :/ ja si jdu pustit Matrix a budu hrat

Ukázka 2: Inquisitor, výběr z diskuzí na www.inquisitor.cz a www.databaze-her.cz, 2012-2014

1. Dobrý den, může mi někdo pomoci upřesnit pozici skládky? Ideálně i se screenshotem? Má být u hradeb, prošel jsem je a proklikal vše zevnitř i zvenku a nic. Předem děkuji.

2. 2 Dominik: odvedeš ji do nějakýho domu v jižním Alvaronu (už nwm jestli západne nebo jižne) musis mysli projet stoly v tech domech, to ze si ve spravnym dome poznas to tk ze se kurzor mysli zmeni na možnost rozhovoru když najedes na stul

2 SLR: ve kterým queste je to s tím Nikolasem a kostrama 12 manzelek?

2 all: myslim ze nektery z tehle otazek uz tu byli, preto se ptam

3. Mám paladina na 22. levelu, prolezl jsem snad vše, co jsem mohl (zabil jsem upíra, osvobodil toho kněze, mohl bych zatknout Lindu, kdybych se k ní dostal), kromě části posledního patra Skřetí jeskyně a těch částí, kde jsou duchové, protože ty se mi nedaří zabít. Dvojník Edmunda mě zabije na tři rány (dává mi kolem 100 poškození) a na dveřích, které jsou poblíž je tak silná past, že mě zabije, takže opravdu nevím jak dál.

Nesplněné úkoly mám: Vyšetřit vraždu, zatknout Edmunda, zabít Rashgara, najít Lindu a vyléčit uhranutí.

Má někdo nějakou radu?

4. tento quest je jenom vedlejší, ale sosku má služka kdera je v přízemí domu vévody(správce města) promluv si na popravišti s katovým pomocníkem a pak znova s katem a pak s tou služkou a ona na tebe zautocí a pak vypadne soska

5. a další zasek:-(:

svetská hrobka na hrbitově v Alvaronu, v posledním patře je tajná chodba a hned na jejím začátku jsou dveře které nevím jak otevřít, vypínač ani paka u nich není, celý

patro sem prošel a jedinej vypinac ktorej sem našel sem prepl ale asi to nestaci....zadnej dalsi vypinac ani paku sem uz ale nenasel, pomozte pls nekdo, jak se za ty dveře dostanu?nebo není třeba nějaké cheat na přesun na nějaký místo?pomoooooooooc

5. Nevím, jestli to máme psát sem, abychom to tady moc nezaspamovali, ale rád se pokusím poradit.

6. Zoltar

Díky bylo ti přesně tak, akorát to nebyla jeho dcera ale vnoučka:-)))))) ale to není podstatný. Teď mám ale dilema, jestli ho zabit a stát se senesalem (mimočodem nějak nechapu proč při pověšení na mistra dostanu senesaluv náhrdelník a při pověšení na senesala mistrův prsten, očekává bych to obráceně), nebo ho mám nechat jít???nevíte někdo jestli to že ho nechám nějak v budoucnu ještě ovlivní hru???nebo těch 2500expu je všechno co z toho kapne?

díky za info

7. re: ferdish

možná že už to zjistil sám, ale já myslím že bez lahvíček a s poničeným vybavením nikde moc dlouho neprezijes, takže bude lepší se vrátit, případně, jestli se s tím tvoje svědomí vyrovná, si nějaké lahvičky nacheatovat;)

mohl by mě někdo pls pomoci s mým problémem v arcibiskupském podzemí?(viz níže)
díky moc, bude vám neskonale vděčnější a několikrát zavazanejší

8. re: imhotep a Ferdish

RE: imhotep

Pokud je mi známo, jdou všechny dveře otevřít. Takže zkus prohledat všechno, a někde najít postup dál. Teď fakt nevím, kde a jak to je, ale každopádně co si pamatuju, tak tam má někdo klíč, asi. Co se týká 1. patra, ty dveře jsem neotevřel. V 2. patře jsem snad našel klíč asi. Každopádně postup je tam zaručenější, ale nevím který dveře myslíš, zkus mi to kdyžtak nějak přiblížit, já si třeba vzpomenu jak to je.

RE: Ferdish

Pokud si pamatuju, tak po první hádance jsi snad v posledním (nebo předposledním patře), teď si nejsem jistější. Každopádně poslední patro tam má „bosse“ takže tam je i boj, a se zničeným vybavením to jistě nemá cenu. Mnohdy je lepší se vrátit, bohužel.

Kdyby jsi měl kouzla tak je to hned. Doporučuji sebou vždy tahat minimálně 2-4 krabičky, vždy se hodí.

9. Zdravím!

spoiler alert Řeším teď menší/větší? zásek s questem v Alvaronu, nebo spíš jsem vyloženě zmaten a nevím co dál. Jedná se o vyšetřování vraždy krále Eduarda, hraju za kněze a je to quest potřebný k povýšení z inkvizičního soudce na kuriálního 'inkvizitora' (?).

10. # imhotep, # zoltar

Tak vyřešeno, skutečně chyběla už jen Lettiho výpověď. Ono je to tak trochu moje vina, jelikož si úmyslně nechávám hlavní questy nakonec, nejdřív se věnuju vedlejším a tu citadelu jsem tak nějak vycítil jako hlavní Q. Na druhou stranu questy související s povýšením se snažím udělat co nejdřív, což byl v tomto případě kámen úrazu (důvod záseku) :)

11. Ještě dodatek – ty zkoušky na kuriálního inkvizitora jsou vážně celkem záhul, neboť se celé odehrávají ve staré lateránštině, já jakožto člověk latiny neznalý jsem neměl jinou možnost než se tím testem prokousat metodou pokus/omyl, pokud by byl zájem můžu nascreenovat ty správné odpovědi. ;)

12. Zámky se dají rozbít fyzickým útokem, stačí zmáčknout T (přeměna kurzoru na bojový mód) a sekát a sekát :) a taky se dá použít k rozbíjení krabic NPC partáky (Y), dokonce i pečetní magii (v prvním aktu jsem pár dveří rubal přes pečeti, protože je to relativně rychlé ;)). A knihu pohanská magie jsem měl 100% určitě už v prvním aktu (...)

13. Prosím, nevíte někdo, kde se nachází ten kořen nutný k přípravě nápoje krásy pro tu baronku ve III. aktu? (...)

14. díky za info, už sem se lekl že me nekde neco uniklo, nechcu taky spoilovat ale predpokladam ze se tam asi bude odehravat zaverecny souboj :-D

15. zdravím, jsem v první kapitole tam zabiju orčího císaře (...)

16. Ferdish:

Zdravím, na fóru máš návod co s ním, pokud je to ten co si myslím že to je, tak to je součást Questu na povýšení. Na googlu najdeš návod během pár sekund ;)

17. to: Ferdish

v prvním případě se jedná o (...) kdy se dostane quest přinést sosku pohanského boha. v druhém případě je zde ukryta soska druhého z andelů, kterou lze získat až ve třetím aktu (...)

18. Ahoj, taky jsem se zasekl (...)

19. Dobrý den, mám velkou prosbu dá se nějak přes konzoli ve hře vrátit kacířské dopisy asi jsem je někde ztratil a nevím kde a nechce se mě vracet na poslední save (...)

20. Promluvil jsem si se všemi NPC v Glatzburgu (...)

21. Zdravím, mám dotaz ohledně prvního aktu. Jde o úkol s tím duchem Herbertia. (...) Nejprve jsem na něj nestačil, takže jsem loadnul na ten rozhovor s ním (...) i tak jsem neměl ohledně splnění tohoto questu žádný rozhovor s tím kněžíkem Dominiciusem (...) je to s tím rozhovorem bug a mám to načíst znovu (...)?

22. Přesně takto jsem postupoval, postava ukáže kouzlicí animaci, ozve se zvuk, odečte se mana, vypíše se hláška, že je many nedostatek (zkoušel jsem s 15 a 20), přitom Prožření podle popisku sotjí many 15, ale předměty zůstanou neidentifikované.

23. dykendenc:

Těla dívek si můžete přidat pomocí konzole:

Stiskněte klávesu ~ (vlevo vedle 1) a napište:

```
/givenewitem Obetnimrtvola1
```

```
/givenewitem Obetnimrtvola2
```

Xirkan:

Otevři truhlu vedle "předchozích dveří" (na mapě z GOGu) (...)

24. Dobrý den neví někdo kde je Tom Clifford někde v dablovich jeskynich ale nemohu najít :((

25. Paladin

Dobrý den. Zajímalo by mě, jak moc velkej musí být paladin borec, aby umlátíl Akt 1 bez pomoci magických skříněk, neustálého fetování lektvarů apod. Už jsem to rezehrál pošesté a pořád jsem unavenej, znehybněnej, zpomalenej a otrávenej... :-D (..) Baví mě experimentovat s tvorbou charakteru, ale s věkem přibývá povinností a ubývá času na pořádnou pařbu. :-)

26. re: Paladin

Dobrý den, musím přiznat, že jsem hrál především za kněze a o paladinovi toho proto moc nevím. "Fetování" lektvarů se každopádně nevyhne žádná z postav, místo magických skříněk by snad v prvním Aktu bylo možné využít (...)

27. Mě ta hra strašně lákala, ale mám averzi vůči kupování a nošení HP poolu v batohu aka lektvarů, tak se radši nebudu pouštět do hry, jejíž combat ja na tom přímo postavený :- /

28. Ja, co vim.Tak za meho palacha ac jsem mel legendarni veci bez nich jsem si moc neprdnul jsem dostaval cocky docela.Nebyt milionu lahvicka nakoupenych tak to nedohraju.A prave staty jsem mel taky vybalancovane :D pripada mi, jako kdybych hral jinou hru.

30. Jop. Nosil jsem 3 legendární zbraně na různé druhy nepřátel měl jsem dobře vybalancovaný equip a dobře vybrané staty. Akorát moje hraní nebylo úplně přímé. Nejaký čas jsem ztrávil refreshováním obchodníků a questových itemů.

40. Jo, hrál. Hra mi dělala problémy spíše ze začátku, kdy jsem nevěděl kam jít a narazil jsem na nepřátele na které jsem neměl. Ovšem s řádným expením a získáváním dobrých předmětů se hra dá celkem dobře zvládnout. Ovšem, dokončil jsem ji jen za kněze. Jinak bych možná doporučil hru s cheaty, jako to udělal Fildas. Příběh je na hře opravdu to nejlepší.

50. Jo, byla to sranda ty savy ztratit :D Jinak ty ztracené staty se myslím daly vyléčit u kněze, ale už je to nějaký ten čas co jsem to hrál, ale máš pravdu, že hra je docela hardcore.

Hra více hráčů

Krátká poznámka k metodologii přepisu mluvených rozhovorů:

Interpunkci (zejména čárky) jsem použila v místech, kde byla mluvčím vytvořena zřetelná pauza. Tři tečky označují ukončenou výpověď v místě, kde by za normálních okolností ukončená nebyla, pomlčka označuje místo, kde byla výpověď přerušena buď jiným mluvčím, nebo mluvčí sám sebe opravil.

Rozhovor je přepsán výhradně foneticky zjednodušenou formou (nejedná se o přesnou fonetickou transkripci) z důvodu zkoumání mluveného úzu, zásadně jsem nechtěla zasahovat do textu svou představou o úzu psaném, který řeším v práci na konkrétních příkladech psaných výrazů.

Ukázka 3: Counter Strike, přepis rozhovoru, 2013

A – muž, 22 let, Ústecký kraj, přezdívka No a?

B – muž, cca 25 let, pravděpodobně Jihomoravský kraj, přezdívka Knedla

C – žena, 22 let, Jihočeský kraj, přezdívka TheRockDuck

a další náhodní hráči (označení čísla, jednotlivá označení čísla u rozdílných dialogů nemusí označovat ty samé hráče!)

Mezi souboji:

1.A: Nebo arktika ještě... arcka. No ale je to plejzoun, víš co. To nikdo nepozná vole. To je rezervačka prostě. Na hovno je vole, že to máme rezervovaný jenom na devátou hodinu vole, potřebujeme sehnat ten server znova vole vod desíti do jedenácti.

2.B: Tak to rezervuj, ne?

3.A: No ale já nevim, jestli můžu, vole, to nás stejně kikne.

4.A: Jo a teď si se měla koukat, protože byla přestřelka a já sem ho rozsekal, dostal dva kečupy.

5.B: (smích) Kečupy.

6.A: Když ho trefíš glokem do hlavy, tak se to rozcákne tak hezky červeně a říká se tomu kečup.

7.B: Nebo pistolí ještě do hlavy.

8.A: Vidělas to? Vidělas to?

9.B: Podařené.

10.C: A když ho jako zabiješ, tak se to jako restartuje?

11.A: Jo, protože jsme vyhráli kolo. On je jeden, my jsme dva.

12.C: A tam ležela ta jeho pistole. Teda nebo samopal nebo co to bylo.

13.A: No jasný, když zemře, tak dropne gany, všechny, co... Nebo tu co drží v ruce.

14.C: A to tam leží jenom to jedno kolo.

15.A: No jasný, druhý kolo všech... Ehm... Další kolo vždycky všechno mizí, zůstává jenom to, co měl v ruce ten kdo přežil. Jsem normálně měl (nesrozumitelné), takže mi zůstal v ruce prostě.

16.A: No tak já už jsem někomu napsal nebo ještě jestli tu někdo je... Nicméně na týmpíku určitě ještě zůstanem, ale tady vodsad' nás to kikne nejspíš. Protože ta rezervace prostě končí za půl hodiny.

17.B: A proč myslíš, že by nám to dalo ban?

18.A: No tak ban nedostaneš vod servru. Ban můžeš dostat vod admina, ban... Ale ty znáš, že

jo. Nebo já nevim. Von říkal Dvorža, že nehraješ onlajn, že hraješ jenom singleplejr, ale

–

19.C: Mhm.

20.A: Ban asi víš, co znamená, ne?

21.C: Mhm.

22.B: Co hraje singleplejer?

23.C: Erpégéčka.

24.B: (nesrozumitelné) Jakože draken san a takle, nebo jak se to menuje?

25.C: Draken co?

26.B: Nebo co hraje za erpégéčka?

27.C: Jéžišmarjá. Třeba (pauza) Eldr Skrols, Vičry –

28.B: Jo, jo, jo.

29.A: Jo Skyrim, jo? Fusrodá.

30.C: Jéžiš říkala jsem Eldr Skrols, nejenom Skyrim. Jakože Morouvind a Oblivion a tak.

31.A: No jasný, no.

32.C: Třeba Oblivion je podle mě jako stokrát lepší než ten pitomej Skajrim, kterej má akorát ani ne tak moc dobrou grafiku. Jinak je úplně na hovno.

33.B: Jak to?

- 34.A: No a je to, já nevím ty vole, césko forever, ne?
- 35.B: Hele dneska jsem hrál Bordrlands, to je taky erpégéčko, celkem slušné.
- 36.C: Bordrlands jsem zrovna nehrála hele.
- 37.B: Teď zase vyšla dvojka, si chci koupit znova. A uvidíme, no. A jednička jako fakt dobrá, fakt mě to bavilo a ještě si koupím další déelcéčka k tomu co vyšly, a dohraju je. A jinak tak jako nic, no.
- 38.C: Hele teďkon –
- 39.A: Já myslím, že seš –
- 40.C: No?
- 41.A: Co co co co co co, povídej.
- 42.C: Teď jsem chtěla říct, že jsem dohrála Mas Efekt. Ten byl perfektní, ty jo. Teda ta trojka, ty konce, to bylo strašný. Já nevím, jestli jste ho hráli, ale oni to udělali i se Zaklínačem, že ty konce byly tak příšerný, že vydali prostě k tomu déelcéčka, aby to rozšířili, jo. Protože si stěžovali hráči –
- 43.B: Jo, jo, to se stalo, jsem to četl.
- 44.C: Tss hrozný úplně –
- 45.B: To bylo strašně nedokončené a –
- 46.C: No, no.
- 47.A: Moment. Hele, pouštěla sis to video, Eliško, jak jsem ti posílal na tom fejsbuku? To je docela –
- 48.C: Ehm, pouštěla, pouštěla.
- 49.A: Doc –
- 50.C: Ale teďkon nevím, který to bylo, protože já jsem si jich pak pouštěla víc.
- 51.A: Jo jasný, to bylo, hm, z lajnejdž, se tam hádal úplně proč jí deš do zad, ty... víš co, úplně –
- 52.C: Jó, jo jo.
- A: Strašně dobrej rozhovor.
- 53.B: Co.
- 54.A: Na jútúb je nějaký rozhovor ná na-nahranej z týmspíku z lajnejdže, ne.
- 55.B: Jo Megan verzus Krat'as²⁹?
- 56.A: Nó ne asi!

²⁹ Youtube: "Rozhovor" Megan v Krat'as. [online]. [cit. 2014-04-21]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Y4TiJr8lFq0>

57.C: Jo!

58.A: To je vono.

59.B: Proč mi deš do – proč mi deš do ní pičo čuráku vole?

60.A: No jasne.

61.B: Já to znám nazpaměť, to mi neříkej... A proč mi do ní deš, pičo čuráku, můžeš mi to vysvětlit? Di do ní, Krat'as, di do ní! Ne, chcípni, chcípni! To je fakt, ty vole...

62.C: Hele a pochopila jsem to, že oni šli jako pévépéčko a ten druhý se mu jako do toho sral nebo co?

63.A: No –

64.B: Jo, oni když chtěj pévépé –

65.A: Oni jako, on byl domluvený na pévépéčko, jenomže ten druhý si myslel, že mu tam někdo híluj, že jo, toho... toho jeho protivníka, tak ho sundal. No, jenomže –

66.C: To je debil.

67.A: No, jenomže on nehíloval. A híl –

68.C: A pak jsem si pouštěla něco... ježišmarjá to byl nákej kluk, co se hádal se svojí matkou, aby pustil svýho bráču na internet, mělo to asi patnáct minut a ten kluk byl úplně já bych ho zastřelila, normálně.

69.A: To sou všichni tadyty –

70.B: Pošli nám to někde. Já to chci slyšet.

71.A: Čet na týmspíku normálně, víš, když klikneš... no to už jsem ti vlastně ukazoval, normálně když se podíváš na to okno toho týmspíku, tak pod těma rúmka jsou záložky a tam je... tam je záložka, která se menuje stejně jako ta rúmka, ve který jsme.

72.C: Mhm.

73.A: No. A dole, úplně dole je textbox, do kterýho můžeš psát, normálně... a to se objeví v tom čet. Musíš mít vybrané- vybranou tu záložku u toho čet, naší rúmky a dolu si napíšeš, co chceš napsat za zprávu, tak když tam můžeš potom můžeš posílat odkazy a tak.

74.C: Tak to chcete poslat teda?

75.B: Jo, pojďme. Se na to podívám.

76.C: Tak chvíličku.

77.A: Jo, jasný. A já jsem hlavně chtěl dát taky toho mixa, ty vole.

78.B: No jenomže to asi nedáme už.

79.A: Proč ne.

80.B: Máš lidi?

81.B: Ty můžeš fakt jenom jí jít do zad. Nic jiného. Ale... Ale hovno. No ale hovno vole. Jak můžeš mít ty vole target, proč mi do ní deš, pičo čuráku, můžeš mi to vysvětlit?

82.C: Ty a pak je tam eště jedno video, to je nějakej... Hm... Fakt malej kluk, kterej ještě ani nemutoval, myslim, že se to menuje Bary nebo Bery nebo tak nějak. Bary a jeho hovna. Jo.

83.B: To si slyšela, jak tam hrají klubko a úplně tam brečí, ne, ten tým prostě, ten kluk tam úplně brečí z toho, že prohrávají. Se musim dycky tak smát.

84.A: Hele voni už nám psali, kurvy.

85.B: Kde.

86.A: No v tom četú. Tý tý rúmky. Nějakej vole... el pé strakec, vole a ten Dany, vole, ten taky psal, a Rádio. To sou debilní nyky, ty vole. Kde sou ty časy, když měli všichni normální nyk, ty vole.

87.A: Ve zkratce ještě... Seš tady, Eliško?

88.C: Jsem tady, už jsem vám teď poslala to video.

89.A: To je dobrý. Tak typy serverů, jo.

90.C: Mhm.

91.A: Tak máš pablik –

92.C: Mhm.

93.A: To je úplně obyčejný, prostě připojí se kolik lidí se připojí, třeba, nevim, limit třicet dva lidí, takže šestnáct na šestnáct, ehm, standardní mapy, ehm a prostě hraje se standardní způsob hry. To znamená prostě na začátku respaun, běžej dokad' se nepomelou nebo nebouchne bomba nebo nedefuznou bombu.

94.C: Mhm.

95.A: Se hraje. Jo?

96.B: Tak to záleží na serveru.

97.A: Ehm pak máš, třeba, detmeč servery –

98.C: Mhm.

99.A: Tam se respaunuješ hned jak zemřeš. Na pabliku musíš čekat, než se dohraje kolo. Jo, takže na detmeči zpravidla se respaunuješ hned, jak zemřeš, takže si nemusíš mít peníze na to aby sis mohla koupit zbraně na detmeči.

100.C: Mhm.

101.A: Pak máš gangejm, to je –

102.C: Gangejm, jo?

103.A: Gan gejm.

104.B: Gangejm, no.

105.A: Gangejm. Jako gun game. Ale nejseš –

106.C: Jasně.

107.A: No a to je zase tak, že máš od začátku, prostě tu nejhorší pistolku, pak třeba já nevim, po třech fragách se to počítá když dáš tři fragy, tak máš lepší pistolku, pak když máš tři fragy tak zase lepší prostě, ehm cílem je mít prostě tu nejlepší zbraň, co nejrychlejš, ehm, a pak někoho zabít granátem, ten je úplně poslední, když někoho zabiješ granátem tak končí kolo.

108.B: Eště nožem, ne.

109.A: Nebo nožem. No, nevim.

110.B: Granát a pak je nůž.

111.A: Nožem to začíná, ne.

(pauza)

112.B: Ne. Granátem musíš bouchnout a pak ho musíš knajfnout.

113.A: Jo? Tak ještě knajfnout. Tak knajf je na konci.

114.A: Další je třeba já nevim, pak jsou různý mody jako varkraft.

115.B: Ajm mapy, ávépé mapy a takové.

116.A: No jasný. Ajm mapy, to je prostě, to jsou většinou malinký, malinký mapičky, ehm, kde se, kde de prostě vo to prostě mít co nejlepší mušku.

117.C: A ještě jednou, jak že se menujou?

118.A: Ajm.

119.B: Ajm mapy.

120.C: Jo, jako mířit.

121.B: Ajm mapy a máš jako – a máš zbraň v ruce už a když je to fájnt mapa, tak máš zbraně na zemi a můžeš si brát jakou chceš.

122.A: Jo. A ajm de vo ajm prostě. Proto se tomu říká ajm.

123.B: Pak máš surfy, tam prostě sou do takového trojúhelníku, a když na to skočíš tak prostě jedeš po té, po té trati. A musíš buď dojet do konce, do cíle, a nebo prostě jsou mapy udělané jenom že si prostě hraješ, jezdiš tam a zpátky a takové.

124.A: No pak jsou detrejs mapy, tam jsou zase překážky, teroristi mačkaj čudlíky. Prostě to jsou různé píčoviny, různé módy, to si prostě vygúglíš. To není důležité. Důležité jsou pabliky, mixy zápasy, to máš dycky na zaheslovaném serveru. (pauza) Zápasy, aby se ti tam nikdo nemoh vesrat. No, pak co je ještě. Ávépé mapy, tam se hraje jenom ávépéčkama že jo.

125.B: Pak jsou ještě hajd ent sík třeba mapy.

126.A: No jasný, tam se hraje na schovku.

127.C: Jo jo jo.

128.A: Prostě, píčoviny.

129.A: Já bych, prostě úplně zahrál mixa teďkon ty jo. A nebo aspoň dva on dva bysme mohli, ty jo. Nebo... Nebo něco.

130.B: Počkej, já se podívám dva on dva.

131.C: Jestli chcete hrát dva na dva, tak je samozřejmě jasný, že kdo mě dostane do týmu, tak prohraje.

132.B: No my s tím počítáme ale, víš co.

(hromadný smích)

133.A: No jasný, proto seženeme někoho, kdo tě dostane do týmu, že jo. Knedlo, řekni mladý vole.

134.B: Šla spat. A to nehraje.

135.A: Počkej! Já mam Roxy. Pamatuješ si Roxy?

136.B: Jo, Roxy si s ní píšu.

137.A: Je tu Roxy? Není tu Roxy.

138.B: Je tu? Kde?

139.A: No počkej. Já nevím jako jestli je onlajn, ale jako mám jí určitě na stýmu.

140.B: Není onlajn, ona by to.

141.A: Tak já se podívám ještě na to, na fejsu jí mam taky.

142.B: A nebo když máš prostě lidi, co se fakt znají, a hrajou třeba for fan, tak můžeš být klidně i sebešpatný a prostě, prostě nikdo sprostě mluvit nebude.

143.A: Já jsem tady měl lidi, úplně přesně si je nepamatuju. To byl Chroust, Imun, Kombajn, ehm, jak se menoval ten další, ty vole, jak von se menoval. Na toho už si nespomenu asi ty vole.

143.B: A co Kundlanka nebo Alexu?

144.A: Koho?

145.B: Alexa. Kudlánek, nebo jak vona to měla ještě.

146.A: Jo Alexu! Ty vole ale ta už, ta už nehrála hodně dlouho, co.

147.B: S tou sme pařili vždycky.

148.A: Pak vždycky když, když pak všichni prostě úplně nadávali úplně hejtili ty vole, že sem čítr a takle, tak jsem jim říkal vždycky říkal á, no a?

149.B: Už si jí ukazoval begrip? Nebo béhop?

...

150.A: Ale to já nevim jak se píše, begrip.

151.B: Normálně, begrip.

152.A: Nó asi normálně jako česky begrip.

153.A: Máš účet na plejzounu?

154.A: Nahoře máš konekšn problém, vid'? Dej diskonekt.

155.B: Heslo je nevim.

156.D: Tě s tím nevim pošlu do prdele, vole! (smích)

157.A: Jo tys mu psal heslo jakože nevim a von to nepobral.

158.D: No protože von to napsal tak blbě, že jo!

159.A: Heslo je vole, nevim.

160.A: Vidiš tam tu ajpinu, kam se máš připojit? Tu ípé už jsi našla?

161.1: Tak se připoj na mě, ne. Nebo tak přes konzoli, né.

162.2: Ale nesor.

163.1: Víte co je problem?

164.A: No co?

165.1: Že ja mam přeinstalovanej komp a mam originální konfig všechno ty vole.

166.B: To je tak, když někdo nezálohuje vole.

167.1: Ty vole. Asi začnu zálohovat.

168.A: Já mam konfig taky zálohovanej, že jo.

169.B: A teď mi někdo řekněte, jak se to. Dá rychlý přenastavování zbraní písmenama, nebo těma číslama nahoře, abych to nemusel potvrzovat.

170.A: Jo bůt fastsvič. Bůt, podtržítko fást svič.

171.B: Jo.

172.A: Jedna.

173.1: Hej prostě, já tady normálně úplně maximálně miliarda tři sta padesát šest tisíc komárů, ne.

174.B: To máš teda hodně.

175.A: Napiš C L bop nula.

176.1: C L co?

177.A: Do konzole C L podtržítko bop nula.

178.1: Bop?

179.A: No, B O B.

180.A: Ty jsi teď byla ve spektu teďkon, nejspíš jsi byla ve spektu teda a koukala si na Metyse, jak hraje, vid'.

181.A: Metys měl v ruce ákáčko. To je asi nejoblíbenější teroristická zbraň. Cétéčka maj nejlepší em čtyřku.

182.A: Já du na chvíli a f k.

183.A: Jsem na chvíli a f k teďka.

184.1: Já jsem chtěl taky a f k, dete kouřit?

185.C: Mně to strašně dlouho trvá než se otočím, taky vám to tak dlouho trvá?

186.B: To záleží na citlivosti, jakou máš nastavenou.

187.C: Jo a pak jsem taky hrozně zmatená, protože ve většině her, kde jako se střílí z něčeho který hraju já, tak, se míří jakože normálně... máš křížek na míření, ale ještě musíš jakoby zmáčknout pravý tlačítko, aby ti to jako zamířilo eště blíž.

188.B: Jo. Hraješ frst perzon, ne, v Mas Efektu.

189.C: Třeba nemam koule na to hrát Slendra.

190.B: No to jsem zkoušel a nechci. Nechci dál. A zkus to, zkus Amnézii.

191.C: Hele já když jsem hrála v Praze, protože v Praze jsem měla pées trojku, tak jsem hrála jestli ti něco říká Hevy Rejn, to je taková jakoby detektivní akční adventúra, a to jsem hrála přes třicet hodin v kuse, a to jsem prostě padala už na držku, jak jsem byla unavená. Spala jsem štyry hodiny, nejedla jsem, jenom jsem pila a za pět – za štyry nebo za pět dní jsem to dohrála.

192.A: Jo takle jsem hrál Prej. To jsem si, to jsem nainstaloval. A dokad' jsem to nevotočil, tak jsem vod toho ani jsem nešel spát. A céódéčko štyřku jsem taky votočil na posezení asi za hodinu.

193.C: Ty jo!

194.B: Cos votočil?

195.A: Céódéčko štyrku.

196.B: Jó, tak to já taky. Jsem dal i céódéčko dvojku za den, protože jsem to ráno stáhl a večer jsem to dohrál.

197.1: Ty vole já umim ještě banyhop!

198.A: Bé sedum je sekondery amo. Pušky jsou bé čtyři a číslo. É vosum je ekvipment.

B: Já mám bindy udělané.

199.A: Jestli máš aspoň štyři tisíce peněz, tak si můžeš koupit ákáčko, to je b čtyři dva a b šest máš náboje. A b vosum dva vestu.

200.1: Dej bé á a nakoupíš všechno.

201.B: Dej bé tři jedna, to je nejlepší zbraň na světě.

202.2: Ty vole dyť to je defendr.

203.A: Si děláš prdel, ne, dyť to je uzina.

204.1: Ale náhodou ta terácká uzina, s tou se dávaj dobrý hedky.

205.1: Já nemam dobrej net.

206.A: A co máš za net?

207.1: Vod outúčka.

208.A: Tak ty seš známej lager.

209.A: Tři restarty a lajf.

210.1: Máš tam dýt, jakože je mrtvej.

211.B: Jo a zkus ten, zkus ten Bordlends, to je fakt super hra.

212.1: Já jsem na to koukal, ten vypadá dobře.

213.C: Dobře.

214.B: To říkám jí.

215.C: No a my chcem hrát v kópu.

216.1: To já si ušetřim na to, na Batlfildy na prémiumko.

Při soubojích:

217.1: Kde seš, ty saláte?

218.2: Jo, tady je.

219.A: Střed klír.

220.B: A co plent? To prostě položíš.

221.A: Ty tak kecáš, na béčko jsi neprošel.

222.B: Pod', pod' za mnou! Máš bombu?

223.C: Já jsem tě chtěla jistit!

224.B: Polož ju. Vem tu bombu a drž.

225.A: Kdes byl?

226.1: Áčko.

227.B: Zabí ho, zabí ho!

228.C: Kurva!

229.1: Jéjej.

230.B: Haha.

231.A: A tady se nepokládá, ty lamo.

232.1: Áhaha, dostal jsem Knedlu.

233.A: Já jdu béčko, máš áčko.

234.A: Ty vole!

235.1: Ty vole tak si děláš prdel?

236.2: Hezký!

237.B: (smích)

238.A: Ty jo tak jsme se dali navzájem, ale já jsem tě dal jako první takže jsem vyhrál.

239.2: Jupí, vyhrál jsem, přežil jsem jedinej.

240.A: Já jsem jí slyšel, přísahám bohu.

241.1: Já taky, neboj.

242.2: Se vsad', že ona tam kempí.

243.C: Kurvá!

244.A: Už dokempila.

245.A: Bomba drop na béčku.

246.1: To je daleko.

247.2: Ty vole to se nedá.

248.1: Ty seš lama ty vole.

249.B: Je tu mlíko!

250.1: To je normální mlíkárna.

251.2: Ti dám, že se z toho posereš.

252.1: Tam. Je tam!

253.A: Pod', pod' pod' pod' plentuj plentuj!

254.1: O ho já jsem dostal laby jak prase!

255.1: Toho zastřel, von je a f k.

256.B: Běž hledat enemy už.

257.1: Co děláš, ty vole. To byla moje hlava.

258.1: Kurva. Máš to.

259.B: Jo? Zezadu na mě? Kdo to byl?

260.A: To byla kachnička.

261.B: Jak chcete, dostanete saigon.

262.C: To mě to zabije i tady?

263.1: No, ta bomba má hrozně velkéj rendž.

264.1: Vona je lepší pařmenka než já ty vole!

265.1: Utíkej! Utíkej!

266.C: Dobrý?

267.B: Dobry.

268.1: Všichni jsme přežili.

269.1: Chutná flešík, chutná?

270.1: Kurva! Sory.

280.1: Tos posral, hochu.

281.1: Ou šit!

282.A: A f k.

283.1: Hezky!

284.1: Ježiši!

285.C: Sakra!

286.1: Kde je Knedluň, Knedluň!

287.1: Jéžiš já jsem kretén!

288.1: Uíí!

289.1: Vole!

290. (smích)

Ukázka 4: World Of Warcraft, přepis rozhovoru

přibližně pět různých mluvčích (jedna žena, ostatní muži)

A – žena, 22 let, Jihočeský kraj

B – muž, cca 25 let, Slovensko

1.1: Tak a co bude teď?

2.A: Bíkn of lajt a sílofvisdom.

3.B: Hraje tank.

4.1: Je bouřka.

(...)

5.B: Tankisti?

6.1: Ale hovno, dyť bouřka, dyť ti to říkali.

7.B: No tak boužka, nástup.

8.1: Já neříkám boužka, bouřka.

9.B: Čo je to?

10. (hromadný smích)

(...)

11.1: Tak boužka neboužka, in.

12.1: Doufám, že to nebudete používat v topiku inaktiv.

13.1: Už je ten ontajm?

14.2: Co?

15.1: No spich byl v půl, to znamená v půl měl bejt on- ontajm.

16.2: Aha.

(...)

17.1: Tak jsem mu vynadal do krve a za chvíli přijde, ale nepude.

18.1: Ono by se to dalo.

19.2: Na vosum hílů, jo?

20.1: Ne, na šest.

21.1: Bude stromeček.

22.1: Už je tu, tak ticho, pozor.

23.1: Když tak nějaký ty rezitflásky mám mám sebou, tak to brát nemusíš.

24.1: Na druida?

25.2: Určitě.

26.3: Ozval se mi takle někdo na druida na mystiku.

27.1: Já už na mystiku nic nemám, vid'.

28.3: Já mně tam nějak furt smrdí, ty postavy.

29.1: To je to tvoje lívování předčasný, ty vole.

30.2: Cho, já jsem v klidu.

31.1: Jsem ti smazal i end tajm. Máš moc épéček.

32.1: Přesunul jsem to na druhou stranu, na ty gépé.

33.2: V pohodě.

34.3: Jó, jasný.

35.1: Veldanovo gépěčka jsem přesunul na tvoje.

36.1: Po tom po lognutí mi ještě udělej glif na metamorfózu prosím. A kvik det, né ten tam mám, takže možná lajf tep budu potřebovat

37.2: To už přeháníš, ne, tohle?

38.B: Celý deň jsem onlajn.

39.1: Tak já klidně pudu za afli.

40.1: Mně to nechce naběhnout.

41.2: Se nediv, testujou to spojení s tou Antórií něbo jak se to menuje.

42.3: Tak to je jenom pro Deimos, ne?

43.2: No. A testuju to na Fobosech.

44.1: To jsou kecy.

45.2: No jsou, no.

46.1: Radši nasedni do tanku a běž.

47.2: Jako, no nemůžu, skončilo mi prémium, už to je –

48.3: Ó nechtěl bych.

49.1: Tak ty už jsi doexpil, ne.

50.2: Počkej my jdem progres, tak to nejdu, ne.

(...)

51.3: Tak to spíš asi tankuj, ne.

52.1: Však myslíš, Reus, že porazí (nesrozumitelné)? V tý best ememo roku?

53.2: Nemůžete vajpnout ty moje trinkáče?

54.3: Ono lolko má nějakou akci na to když vyhrajou.

55.1: Lolko má jako – asi před měsícem vydali statistiku jakože nejhranější současně hra na světě, kolik to bylo asi 64 miliónů měsíčně.

56.3: Ale já mám pocit, že lolko tam není. Ale nejsem si jistej. Já ti to řeknu ale, není tam ani varkraft, jo.

57.1: Je tam íf onlajn, to už je taky pasé, lotr normálně, ten už se taky nehraje, rift se taky nehraje, old republik se taky nehraje, tera se nehraje, takže tam musí (nesrozumitelné), lolko a tanky mezi sebou bojovat.

58.2: Íf se ještě hraje, tam je miliarda číňanů a český ajťáci, co nemůžou sehnat práci.

59.3: Lord of rings, rift, runskej, old repablik, lík legends, síkrit vord, ale jako vord of tenks má akci, no, takže jako to nutí, nutí hráče klikat prostě na hlasování, no.

60.1: A lajf tap ještě tam.

61.2: Neumim.

62.1: Startuje českou sekci, je tam jedna na jedna a sedum na sedum. Duely těžkých tanků maximální úrovně vosum.

63.1: Hraješ Disanrd?

64.2: Ehm (nesouhlasně), viděl jsem trajler na to, ale nehrál jsem to.

65.A: Mě taky můžeš portnout, jestli můžeš.

66.1: Čekal jsem, až se vyportim.

67.1: Na kolik bublin se to chodí, ten, na čtyry nebo na pět?

68.2: Na dva permáče krát dva.

69.1: Jo dobrý, já že jsem si mohl hodit talenty na sníženej kúldaun, kdyby byl potřeba paladin (-d'-) navíc.

70.1: Kurva!

71.1: Vole brácha rajdlídra a chodí pozdě.

72.2: Dedly nejde? Potřebujem mága.

73.1: Nejde.

74.3: Von má, špatný net, že jo přes tejdén.

75.1: A furt to platí, mág je nejne- nejne- vhodnější klasa, nebo nejméně použitelná.

(...)

76.A: Varlok leda, ale to je slabší intel než to, než vormág.

77.2: No ale já, já ho nedám a pochybuju, že Vonra, Vonra bych to by byla taky hrozná ztráta dýpieska.

78.1: Máš armor potky?

79.2: Ne.

80.1: Oukej. Potky bych potřeboval jenom hejstový a ty rychlostový.

81.2: Ty rezistový máš ty, Šíno, že?

82.A: Máš flasky? Já chci atakovou.

83.1: Super pavr a nějaký hejst, jestli máš teda.

84.1: Můžete trejd i na mě, jestli chcete flašky.

85.1: Já mám buf a pět procent vod nějakýho voriora.

86.1: Markýzi ty nemusíš dávat tomo vrat, jo, protože tři procenta krytu jsou vod paladynů a vod rogů a vode mě vo dost víc spelpavru, takže si tam dej jeden z těch buď magma nebo ten druhý.

87.1: Ještě bych chtěl, aby tam varlok hodil stun na ten, na ten kást těch adů.

88.2: Máš šedoufury?

89.3: Nemam.

90.1: Takže stun nebude. Já tam hodím holy vret. To bude na všechny čtyry.

91.2: No a to máš kúldaun jak dlouhej?

92.1: 15 sekund.

93.1: Mi neříkejte, že na to nemáme demidž.

94.1: Mně to spadlo.

95.1: Spadlo vovko a mambl slyším.

96.1: Hoď to do komentů do mamblu.

97.1: Za minutu budou soulstouny.

98.1: Budu mít hantra do gildy.

Při souboji:

99.A: Jak padnul!

100.1: Ty vole nechápu to do píče.

101.2: Aj hovno!

102.3: Ty vole, co to je.

103.1: Do píče já to nestih.

104.2: Kurva.

105.1: Akorát dneska to laguje.

106.A: Beztak kecáte, abyste nemuseli progresovat.

107.2: Dělejte, de mně net!

108.B: 13 sekund, připravte sa. Kdo bude přiběžat trochu viac doprava nebo tak. Už ku bráně sa beží!

109.1: Sundejte to za mě!

110.2: Hele bublinu první, už to nestihnu.

111.3: Bacha Žabe vole.

112.2: Ještě dál běž. Ať můžu schodit perma.

113.1: Malý, malý.

114.B: Skarabi. A lebka bude.

115.2: No fuj, ty vole.

116.1: Já jí nedám!

117.2: A jsme tam, kde jsme byli. Nevim, proč běháte do řiti.

118.4: Boha sorry.

119.2: Já jsem neumřel!

120.B: Já jsem se vrátil. Jsem myslel, že to přijděte, střed.

121.1: Držim tě, to dáme!

122.2: Zkape rychle, dobíháme.

123.1: Ty zmrde!

124.2: Tak pod', jdeme, neboj!

125.1: Koušou mě! To je zmrđ, vole. Di, vole.

126.1: 12 sekund na bose. Připravte se. Fajt!

127.1: Ou boj.

128.2: Do píči.

129.1: Dělej, zastav se na tom. Zastav se!

130.A: Tak neres?

131.3: Já nevím, co jsem mu udělal! Já jsem ho proběh.

132.1: Tak pojd'te!

133.A: Já jsem ho resovala.

134.3: Tralala.

135.2: Na pohodu. Jo!

136.3: Ten bos je daleko.

137.2: Ještě dozádu.

138.1: Nemá ten debaf?

139.A: Jo, má má má.

140.1: Já už jsem byl připravenej v permáči.

141.1: S demidžem to vypadá, že bysme to měli stihnout, snad.

142.1: Ty vole tak je zabíte už, ty vole.

143.1: Tak híl a hned ten permáč!

144.1: Do prdele, mě zamrazil.

145.1: Máš nastřeleno?

146.1: Nedal fejn det.

147.A: Nó, to je rejď jak noha.

148.2: No a pak to zprasilo Rodyho protože jsem je neměl aby kástili, vykástili ten bazmek.

149.1: Ty stahuješ, já tankuju.

150.1: Proto jsem tam chtěl ten varločí stun. No ale když tady nic jinýho není tak já nevím.

151.2: Hele nezlobte se, jednotky nemůžou nikdy přeagrovat, to už není ani –

152.3: A to už neřeš ani!

153.4: Já tam du, dám jednomu džadžment, druhému dám tant, to je čtyry tisíce demidž do každýho, chápeš to ty vole že posraný dotky to prostě přeagrujou? Já ho tam utáhnu a tam ho agruju, já nemám misdirekt. Kapiš? Hotovo. Konec, šmytec.

154.1: Já to nemám jak interupnout.

155.2: Ta první vlna ta se kikne, ale ta druhá tam si to musíte ošéfovat.

156.1: Ty vole!

157.2: Ty vole si prostě děláte prdel už.

158.1: Lagoval už předtim. Měl nula nula dépees, takže už tehdy byl v lagu.

159.1: Beryho vidim bez ekvipu, tak to bude další vajp.

160.1: Wtf?