

--- A -----

AC je zkratka používaná pro „Arcade Cabinet“ nebo-li taneční arkádu. Je velká, těžká a přitom pro hraní to nejlepší, co jen můžete mít. Skládá se z obrazovky, reprobeden, platformy (padů), barů (držadel), tanečního software a hromady kabelů - více se o ní dozvíte na [této stránce](#).

ACCEL je modifikátor, který zrychule šipky mířící k targetům. Čím blíže je šipka cíli, tím rychlejší je její pohyb po obrazovce. Modifikátor můžete najít v ITG i Stepmanii v možnostech při spuštění skladby.

ADD MINES je modifikátor klasického hraní ve hře In the Groove, který přidává miny. Zapíná se před spuštěním skladby.

AIR je skok a zároveň také ukazatel počtu skoků ve skladbě, pokud používáte statistiky v ITG nebo „Groove radar“ ve Stepmanii.

ALMOST je jedno z několika možných hodnocení přesnosti, které se objevuje v některých verzích amerických tanečních her. Pohybuje se někde mezi hodnocením „Good“ a „Boo“ .

ALTERNATE je další z módů, který zpestřuje klasické hraní přesouváním targetů po obrazovce. Levý a horní target jsou v horní části obrazovky, pravý a dolní target jsou v dolní části obrazovky. Šipky "běží" oběma směry.

ANDAMIRO je korejská firma, která přivedla na svět hru jménem Pump It Up. Hraje se na podložkách s aktivním středem a šipkami diagonálně. Více informací o hře najdete na [této stránce](#).

ASSIST TICK je pomocník pro začátečníky, který tleskáním prozrazuje ten správný čas pro potvrzení šipky. Zapíná (a vypíná) se klávesou F7 během hraní.

ARKÁDA - viz AC.

AUDITION je on-line tanečně-hudební hra, ve které ovládáte postavu tanečníka pomocí šipek na klávesnici. Tancem získáváte zkušenosti, které zvyšují level tanečníka a virtuální peníze, za které můžete nakupovat nejrůznější vylepšení. Hra má přes dvacet módů v 50ti evropských i asijských skladbách a je k dispozici zdarma, potřebujete pouze připojení k Internetu a software. Více informací najdete na [této stránce](#).

AUTO FAIL je jeden z možných způsobů konce hry, pokud se Vám moc nedaří. Když je zapnutý, skladba skončí ihned po vyplývání „life baru“ nebo-li ukazatele života. Nastavuje se před spuštěním skladby.

--- B -----

BASIC je označení obtížnosti vhodné pro začátečníky používané v některých verzích taneční hry DDR. Neobsahuje žádné složité ani fyzicky náročné kombinace kroků a pohybuje se od úrovně 1 do 5. Obvyklá barva této úrovně je žlutá. Ekvivalent je Easy.

BAR je madlo ve tvaru R nebo obráceného U, které je pevně přichycené k platformě a slouží hráči jako opora při hraní náročných skladeb. Slovo Bar také označuje styl hraní. Více se dozvíte na [této stránce](#).

BATTLE je jeden z možných módů tanečních her, kde hrají dva hráči proti sobě a přesným hraním aktivují nejrůznější modifikátory jako je speed (rychlost), hidden (schované targety), twist (rotující značky) nebo Alternate (rozdělené targety).

BEGINNER označuje nejjednodušší obtížnost skladeb v tanečních hrách, která je vhodná pro úplné začátečníky. Neobsahuje žádné složité ani fyzicky náročné kombinace kroků a pohybuje se na úrovni 1 nebo 2. V taneční hře DDR je reprezentována světle modrou barvou, ve hře Everstep fialovou.

BEMANI je označení používané pro divizi hudebních her japonské firmy Konami, někdy mylně zaměňované za firmu samotnou. Divize se původně jmenovala Games & Music Division (G.M.D.) ale po vydání úspěšných her jako je Beatmania, DDR nebo Pop'n'Music byla přejmenována a mezi další známé projekty patří např. Jubeat, Keyboardmania nebo Guitar Freaks.

BEATMANIA je hudební simulace DJování od japonské firmy Konami a existuje ve třech verzích - Beatmania, Beatmania IIDX a Beatmania III. V domácí verzi vypadá jako velký mixážní pult s tlačítky a spinlem, ale v herně ji můžete vyzkoušet i v akádové verzi. Princip je jednoduchý - značky (noty) jsou rozděleny do několika sloupců, které odpovídají tlačítkům nebo spinlu a "padají" z obrazovky dolů směrem k potvrzovací lince přesně do rytmu zvolené skladby. Po správném potvrzení skladbu doplňují, po špatném ji ruší nebo dokonce kazí. K hraní potřebujete ovladač (tzv. KOC), který je k dostání ve verzi pro jednoho nebo dva hráče, lze připojit k PS2 a hru, která obsahuje převážně japonské a korejské skladby.

BLACK FLAG je výraz používaný pro určitý stav skóre, kdy se jedna jediná značka (šipka) pohybuje jinde, než u nejvyššího možného hodnocení a zbytek byl zahrán perfektně. Může to být i "Miss".

BOO se objevuje jako hodnocení přesnosti v některých verzích tanečních her a pohybuje se někde mezi "Way off" a "Miss", rozhodně neznačí nic dobrého a život hráče ubírá.

BPM je zkratka "Beet Per Minute", která neplatí jen pro taneční hry, ale používá se v hudební terminologii už mnoho let a znamená v překladu doslova "počet úderů za minutu". Pohybuje se mezi čísly 100 až 500 a chápeme ji jako jednotku rychlosti hraných skladeb nebo základ pro výpočet modifikátoru rychlosti. Příklad: Pokud je u skladby uvedeno číslo 200 BPM, hráč musí za jednu minutu odehrát 200 základních (čtvrtnových) značek (šipek) a hudba bude nejspíše rytmická a taneční. Platí zde přímá úměra, čím větší je BPM, tím rychlejší jsou hudební značky, ale také se pak lépe "čtou" (rozeznávají a hrají). Rychlost značek mění modifikátor rychlosti označovaný anglickým slovem "speed".

BRACKET je drobná součástka trojúhelníkového nebo obdélníkového tvaru, která drží panely arkádové platformy pevně na svých místech pomocí šroubů. Brackety existují vnitřní a vnější a zejména ty vnější občas hráče trápí, protože jsou vystouplé a šrouby nedovolují hraní "naboso". Více se dozvíte na [této stránce](#).

--- C -----

CENTERED je mód primárně určený pro hudební hry ITG a Stepmania, který zpestřuje klasické hraní tím, že umístí cílové, potvrzovací čipky (targets) doprostřed obrazovky.

CHAIN znamená anglicky řetěz a je to jen jiný výraz pro "Step Jumps", skoky s mezikroky svázané k sobě. Příklad: skok U+R, mezikrok R, skok L+R, mezikrok L, skok D+L, mezikrok D apod. Najdete je například ve skladbách Waka Laka nebo Be Lovin.

CHAOS znamená nepravidelnost. Mohou ho tvořit skupiny značek (šipek) umístěné jakoby náhodně mimo rozpoznatelný rytmus, ale může být reprezentovaný jen jednou jedinou značkou, která vybočuje z řady ostatních a ztěžuje jinak celkem snadno hratelnou kombinaci kroků. Chaosové značky kazí přesné hraní, ruší hráče a je dobré o nich vědět dopředu. Těžko se hrají, jenže to je jejich smysl.

CHALLENGE patří mezi označení jedné z nejtěžších úrovní v tanečních hrách vůbec. Hraní je fyzicky náročné, zahrnuje složité a těžko "čitelné" sekvence kroků, skladby často obsahují jedinečné nebo dobře identifikovatelné pasáže a často slouží jako měřítko při posuzování úrovně jednotlivých hráčů. Ekvivalent je "Oni", "Expert" v ITG nebo "Nightmare" v PIU.

C-MOD je druh modifikátoru rychlosti pro hry Stepmania nebo ITG, který spočítá pro všechny značky konstantní BPM i v případě, že skladba obsahuje zrychlení, zpomalení nebo pauzy. Speciálním druhem je C300 (300 BPM) nebo C3PO (C300, "planted", "overhead") a protože konstantní rychlost může v některých případech ulehčit hranou skladbu, nebývá v soutěžích povolena.

COUPLE je mód pro dva hráče na dvou podložkách, kteří se hraním navzájem doplňují. Značky se objevují střídavě vždy jen pro jednoho hráče a druhý má na tu chvíli "volno", čehož můžeme využít například pro "Freestyle". Pozor, "stepchart" (neboli sadu značek) pro couple mód mají jen některé vybrané skladby.

COMBO je číslo, které označuje počet úspěšně potvrzených značek (šipek) v řadě za sebou bez chyby. Pokud hraní na nějakém místě pokazíte, načítá se vždy znovu od nuly a nejvyšší za skladbu z takto přerušovaných je označováno jako "Peak Combo". "Full Combo" dostanete v případě, že potvrdíte úplně všechny značky skladby správně a ještě za to můžete dostat několik bodů k celkovému score navíc, to záleží na druhu zvolené hry. Ve světě (a nebo v ITG) se můžete setkat ještě s dalšími zkratkami v souvislosti s výrazem combo - jsou to FEC (Full Excellent Combo), FFC (Full Fantastic Combo), "Blue" a "Gold Combo", ale ty už se velmi těžko hlídají, pokud je hra nepočítá sama, protože platí pro určité procento nahraných značek hodnocení "Fantastic" a "Excellent".

CROSS je mód, který zpestřuje klasické hraní tím, že rozhazuje cílové, potvrzovací čipky (targets). Levá a pravá zůstává v horní části obrazovky, horní a dolní jsou umístěné v dolní části obrazovky.

CROSSOVER patří k složitějším kombinacím kroků pokročilého hraní, kdy jste otočení k obrazovce bokem nebo zády. Někdy se mu také říká překřížení, protože hráčům motá nohy a "stínování" nebo-li trénink nanečisto se tu určitě vyplatí. Najdete ho ve skladbách Exotic Ethnic, Bloodrush, Hardcore Of The North, Afronova a další.

CEL je "noteskin"- upravený vzhled klasických značek v tanečních hrách, který je bez dělení na části, stínu a přitom dodržuje klasické barvy (hodnoty) šipek, takže neplete hráče. Najdete jej ke stažení na webu StepManiaThings.com

--- D -----

DDR je zkratka pro Dance Dance Revolution a jedná se o první, originální a revoluční taneční hru od Japonské firmy KONAMI, která byla uvedena na trh v roce 1998. Od té doby bylo vydáno celkem 11 herních automatů DDR 1st Mix až DDR 5th Mix, DDRMAX, DDRMAX2, DDR Extreme, DDR Supernova, DDR Supernova 2 nebo DDRX, pokud vlastníte taneční podložku, jde hrát i na všech dostupných konzolách nebo PC a některé verze jsou upraveny pro vybrané druhy mobilních telefonů. Díky DDR dnes

existují další známé volné i konkurenční projekty jako např. Stepmania, ITG, MungyoDance, náš český Everstep a další. Více se dozvíte na [této stránce](#).

DANCING STAGE je název pro taneční arkádu se hrou DDR uvnitř, určenou primárně pro Evropský trh.

DANCE WITH INTENSITY je jeden z mnoha neoficiálních simulátorů hry DDR pro PC. Více se dozvíte na [této stránce](#) (anglicky).

DECEL je modifikátor pocházející z hudební hry ITG, který zpestřuje klasické hraní. Čím blíže jsou značky (šipky) "targetům" (čtyřem statickým, stříbrným šipkám v horní části obrazovky), tím jsou pomalejší a při potvrzení dokonce na chvíli zabrzdí úplně. Opak tohoto módu je Accel, dostupný hlavně ve hře ITG.

DECENT je hodnocení přesnosti značek (šipek), které se objevuje ve hře ITG. Odpovídá hodnocení Good v DDR a neovlivňuje "lifebar" hráče, nepřidává ani neubírá žádné body.

DISTANT upravuje perspektivu značek (šipek) i targetů, které vypadají jako by ubíhaly do dálky. Jak je značka potvrzena, zmizí. Pokud potvrzena není, plynule odejde z obrazovky pryč.

DIZZY je další z modifikátorů, který zpestřuje klasické hraní. Značky (šipky) zůstávají ve správných sloupcích pro své targety, ale rotují kolem své osy a tím ztěžují odhad toho správného okamžiku pro potvrzení.

DOUBLE je mód pro jednoho hráče, který hraje skladbu na dvou tanečních podložkách zároveň.

DRIFT je poslední z modifikátorů klasického hraní začínající písmenem D, který dělá značky (šipky) doslova oplilé. Targety se pohybují ze strany na stranu, značky se po skupinách pohupují z jedné strany na druhou a ke správnému targetu se přiblíží až ve chvíli, kdy mají být potvrzeny. Naštěstí míří stále stejným směrem, takže ať už jsou v jakékoliv části obrazovky, víte kam patří.

DWI je zkratka pro hru Dance With intensity a také přípona souboru se značkami (stepchartem), který tato hra používá. Song s touto příponou může být připojen i do Stepmanie

--- E -----

EASY je označení obtížnosti vhodné pro začátečníky. Neobsahuje žádné složité ani fyzicky náročné kombinace kroků a pohybuje se od úrovně 1 do 6. Při hraní můžete narazit na základní (čtvrtkové, červené) šipky, krátké streamy (značky v řadě za sebou bez přestávky) nebo jednoduché skoky. Skladby jsou rytmické, obyčklá barva této úrovně je žlutá a ekvivalent je "Basic" (DDR) nebo "Normal" (PIU).

EXCELLENT je jedno z možných hodnocení přesnosti, které se objevuje v taneční hře ITG. Je to hodnocení kladné - zvyšuje "combo" i "lifebar" a ekvivalent ze hry DDR je "perfect".

EXPAND je modifikátor, který zpestřuje klasické hraní. Značky (šipky) pulzují v horizontálních vlnách, ale u targetů (čtyř statických, stříbrných šipek v horní části obrazovky) nezpomalí, takže ztěžují hraní na přesnost.

EXPERT je označení obtížnosti věnované zkušeným hráčům. Hraní je těžké, technicky i fyzicky náročné, začíná na úrovni 9 a končí podle druhu hry na čísle 12 nebo dokonce 16. Čekejte vysokou

rychlost, "crossover", značky (šipky) mimo rozpoznatelný rytmus nebo dlouhé "streamy" a obvyklá barva je tmavě modrá. Ekvivalentem je "Challenge/Oni" nebo "Maniac" (DDR) a Nightmare (PIU).

EXTRA STAGE je odměna pro všechny hráče, kteří hrají na automatu, nebo-li taneční arkádě, a znamená song navíc. Při placené hře tak získáte za přesné hraní čtvrtý song zdarma a často se speciálními modifikátory nebo ze zvláštní skupiny skladeb, které jsou jinak pro normální hraní neviditelné. Extra stage odemyká skladba zahraná na těžší obtížnost s výsledným hodnocením A nebo vyš.

EXTREME je osmým pokračováním klasické taneční hry DDR, které přineslo několik novinek (např. "Nonstop" mód) a hromadu legendárních songů (The legend of MAX nebo PARANOIA Survivor), díky kterým se stalo možná nejpopulárnějším vůbec. Obsahuje celkem 240 písniček, přináší hodnocení přesnosti "Marvelous" a některé skladby mají svou vlastní "Extra Stage". Více informací najdete na [této stránce](#).

EXCEED je jedna z verzí taneční hry PIU, která byla uvedena na trh poprvé v dubnu roku 2004. Ocení ji především zkušenější hráči, protože obtížnosti jsou vyšší, stepcharty (sady značek pro jednotlivé písničky) technicky náročnější, ale na druhou stranu také zajímavější a výběr skladeb je pestřejší než v předchozích verzích. PIU je vůbec v porovnání s klasickou hrou DDR celkově těžší. Více informací najdete na [této stránce](#).

--- F -----

FANTASTIC je nejvyšší hodnocení přesnosti, které můžete získat v taneční hře ITG. Zvyšuje "combo" i "lifebar" a zásadním způsobem ovlivňuje výsledné hodnocení, které může být 100 % (AAA nebo čtyři hvězdy).

FFR znamená Flash Flash Revolution a je to další z mnoha variací klasické taneční hry DDR, která je napsaná pro on-line hraní přes Internet. K hraní potřebujete Internetové připojení, Internetový prohlížeč podporující technologii Flash a klávesnici. Nemusíte stahovat žádné pomocné soubory na disk, hra je zcela zdarma, a pokud nechcete ukládat své výsledky, tak není potřeba ani registrace. Více informací najdete na [této stránce](#).

FLAT je modifikátor, který mění vzhled značek (šipek) a ztěžuje klasické hraní. Každá značka má svou hodnotu reprezentovanou určitou barvou a flat tyto rozdíly maže, protože nastavuje barvu všem značkám stejnou.

FREE PLAY je arkádový mód hraní zdarma bez nutnosti vkládání kreditů.

FREESTYLE je zvláštní technika hraní 4 nebo 5ti panelových her, při které jste většinu skladby otočení k obrazovce bokem nebo zády a potvrzujete hudební značky z paměti nějakým vtipným nebo netradičním způsobem (kolenem, lokty, vzepřením se na rukách, skákáním přes bar, z otoček, kutálením se přes platformu apod.) Můžete hrát sami nebo si připravit krátkou scénku s někým dalším, můžete hrát na jedné podložce nebo na dvou, můžete používat nejrůznější rekvizity nebo opouštět platformu a znovu se vracet, ale vždy je nutné zároveň dohrát skladbu, kterou jste si zvolili. Více informací najdete na [této adrese](#).

FREEZE je dlouhá značka (šipka) zasahující do více beatů skladby najednou. Správně ji potvrdíte tak, že zůstanete stát na správném panelu tak dlouho, dokud konec šipky nezmizí za targety (čtyřmi statickými, stříbrnými šipkami v horní části obrazovky) a nevztahuje se na ni klasický systém hodnocení. Po správném potvrzení získáte písmena O.K., po chybě N.G. (not good).

FULL COMBO viz písmeno C a “Combo”.

--- G -----

GALLOPS (doskoky nebo poskoky) jsou páry značek (šipek), které na první pohled vypadají jako skok, ale jedna značka (často šestnáctinková) má vždycky drobné zpoždění za tou první. Najdete je například ve skladbách Da Roots, Africa nebo So Deep.

GHOST STEP je sepnutí spínače na podložce bez došlápnutí hráče. Ghoststepy se stávají na opotřebovaných podložkách, zejména při zvedání nohou ze snímače.

GOOD je hodnocení přesnosti značek (šipek), které se objevuje ve hře DDR nebo Stepmania. Nepřidává ani neubírá body a neovlivňuje hráčův “lifebar”, ale ruší combo (viz písmeno C, sekce combo). Ekvivalent ze hry ITG je Decent (viz písmeno D, sekce Decent). Více informací viz [tahák pro začátečníky](#).

GREAT je hodnocení přesnosti značek (šipek), které se objevuje ve hře DDR, ITG i Stepmania, přidává body a zvětšuje hráčův “lifebar” a navyšuje combo (viz písmeno C, sekce combo). Více informací viz [tahák pro začátečníky](#).

GROOVE RADAR je grafické znázornění obtížnosti skladby ve hře DDR nebo Stepmania, které se skládá z pěti sekcí (air, stream, chaos, freeze, voltage). Platí zde přímá úměra, čím je graf blíže středu, tím je skladba lehčí. Čím je graf větší, tím více skoků (air), dlouhých pasáží šipek bez přestávky (stream), značek mimo rytmus (chaos), dlouhých (freeze) nebo těžkých pasáží (voltage) Vás čeká. Záleží jakého vrcholu se graf dotýká.

--- H -----

HALF DOUBLES je mód pro jednoho hráče na dvou podložkách v taneční hře PIU, který však nevyužívá všech deset panelů, ale jen šest (oba středy, pravý horní a pravý dolní panel na levém padu, levý horní a levý dolní panel na pravém padu). Mód není dostupný pro všechny skladby.

HAND znamená anglicky “ruka” a je to označení značek (šipek) v tanečních hrách, které je potřeba potvrdit rukou, protože se objevují jako třetí nebo čtvrté v řadě najednou. Jsou docela vzácné a jejich jediný smysl je vyvést hráče z míry, protože pokud nepoužívá pokročilé techniky hraní jako je např. Tip-Toe, musí se sehnout a na chvíli přestat sledovat obrazovku před sebou. Skladby ve kterých můžete ruce trénovat jsou například: Bend your mind, Twilight nebo Queen of Light.

HARD je označení obtížnosti věnované zkušeným hráčům pro hru ITG. Obtížnost se pohybuje mezi čísly 5 - 10 a při hraní můžete narazit na [šestnáctinky](#), miny, ruce, náročné streamy (dlouhé pasáže šipek bez přestávky), značky mimo rozpoznatelný rytmus a mnoho skoků. Ekvivalent je Heavy nebo Maniac (DDR) nebo Crazy (PIU).

HARD PAD je taneční podložka vyrobená z pevných materiálů (plast, kov, dřevo) vhodná spíše pro pokročilé a zkušené hráče, protože umí daleko lépe simulovat hraní na skutečné arkádové platformě. Hardpady jsou obecně dražší, těžší a méně skladné než softpady, ale jsou přesnější, odolnější a trvanlivější. Více informací najdete [na této stránce](#).

HEAVY je označení obtížnosti věnované zkušeným hráčům pro hru DDR. Obtížnost se pohybuje mezi čísly 6 - 9 a při hraní můžete narazit na šestnáctinky, ruce, náročné streamy (dlouhé pasáže šipek bez

přestávky), značky mimo rozpoznatelný rytmus, mnoho skoků a crossoverů (viz písmeno C, sekce crossover). Ekvivalent je Maniac, Hard (ITG) nebo Crazy (PIU).

HIDDEN je mód ze hry DDR, který ztěžuje klasické hraní tím, že odstraňuje značky (šipky) z obrazovky ještě dřív, než se dotknou targetů (čtyř statických šipek) v horní části obrazovky. Hráč si musí pamatovat panel, který má potvrdit a správně odhadnout okamžik kdy má značku potvrdit. Ekvivalent ze hry ITG je "Fade Out".

HIDE TARGETS je mód ze hry ITG, který schovává cílové, potvrzovací šipky (targets) a tím ztěžuje přesné hraní. Čtyři statické (stříbrné) šipky v horní části obrazovky udávají rytmus a pomáhají hráči odhadnout ten správný okamžik pro potvrzení značky, pokud skladba rozpoznatelný rytmus nemá. Ekvivalent ze hry DDR je "Dark".

HOLD je dlouhá značka (šipka) ze hry ITG, zasahující do více beatů skladby najednou. Správně ji potvrdíte tak, že zůstanete stát na správném panelu tak dlouho, dokud konec šipky nezmizí za targety (čtyřmi statickými, stříbrnými šipkami v horní části obrazovky) a nevztahuje se na ni klasický systém hodnocení. Po správném potvrzení uvidíte nápis "Yeah", po chybě "Bad". Ekvivalent ze hry DDR je Freeze (viz písmeno F, sekce Freeze).

--- | + J -----

IIDX je označení jedné z verzí hudební hry BeatMania, kterou můžeme nazvat jakousi simulací DJování. Hraje se na ovladači zvaném KOC (Konami Original Controller) se sedmi klávesami a velkým skračovacím kolem, tzv. "turntable" nebo "spintable" a obsahuje převážně japonské skladby, které svým hraním doplňujete (nebo kazíte, když se Vám nedaří). Začátky jsou těžké. Chvilku trvá, než se přestanete dívat pod ruce a zvládnete skladbu dohrát do konce, nicméně pokud Vás to neodradí, budete překvapeni jak moc Vás baví. Více informací najdete [zde](#).

iDANCE představuje současnou špičku tanečních her pro multiplayer a fitness použití. Mezi jeho hlavní přednosti patří podpora až 32 bezdrátových tanečních podložek najednou, obsahuje 101 profesionálně zpracovaných písniček, každá skladba má minimálně 5 obtížností a aby bylo možné zapojit do hry co nejvíce lidí najednou, mohou být aktivovány až 3 obtížnosti v jedné skladbě najednou. Více informací najdete [zde](#).

INCOMING je modifikátor, který zpestřuje klasické hraní tím, že mění perspektivu blížících se značek (šipek). Když se objeví ve spodní části obrazovky, jsou malé a daleko, čím blíže jsou targetům (čtyřem statickým šipkám v horní části obrazovky), tím jsou větší a opticky blíží.

ITG je zkratka pro druhou nejoblíbenější taneční hru na světě jménem In The Groove od firmy RoXoR. Byla uvedena na trh roku 2004, kdy se spekulovalo o tom, že vývoj originální taneční hry DDR už nebude pokračovat. Je původem americká, komerční a zavedla do hry několik nových prvků jako jsou miny, které ubírají život hráče nebo "freeze", dlouhé šipky, na kterých se musí stát po celou dobu, co jsou na obrazovce. Mezi hráči je oblíbená hned z několika důvodů: 1) Songy uvnitř jsou modernější a evropsější než v DDR nebo PIU, 2) Drtivá většina písniček má úroveň vhodnou pro začátečníky a za 3) Songy jsou celkově o dost těžší, což byla pro spoustu hráčů ta pravá výzva. Více informací najdete [zde](#).

JUDGEMENT je způsob hodnocení jednotlivých značek (šipek) v tanečních i hudebních hrách. V Dance Dance Revolution se používá Marvelous, Perfect, Great, Good, Boo, Miss, v In The Groove pak Fantastic, Excellent, Great, Decent, Way Off nebo Miss a "judgement" určuje kdy je čas na který z nich podle toho, jak daleko jsou od targetů (čtyř statických šipek v horní části obrazovky).

JUMP je anglický výraz pro skok, což je v tanečních hrách moment, ve kterém se k targetům (čtyřem statickým šipkám v horní části obrazovky) blíží dvě značky (šipky) najednou.

--- K + L -----

KONAMI je největší japonský výrobce hudebních a tanečních her, arkád, videoher, zábavních automatů a hraček. Firma KONAMI spolu se svými divizemi přinesla světu takové hry jako je Dance Dance Revolution, BeatMania, Pop'n Music, KeyboardMania, Para Para Paradise, DrumMania, Guitar Freaks, jubeat a mnohem, mnohem víc. Pro více informací klikněte [sem](#).

LAG je zpoždění, špatná odezva mezi obrazovkou a taneční podložkou, zvukem a zmačknutím tlačítka, mezi tím co ovládá hráč a tím, co zobrazuje program nebo hra. Kazí nám dojem ze hry, přesné hraní i zábavu, ale někdy se mu bohužel nedokážeme bránit ani s tím nejmodernějším, co máme. Na lag můžete narazit ve světě sítí, Internetu nebo u počítačových her.

LEFT je modifikátor ze hry ITG, který ztěžuje klasické hraní tím, že každou značku (šipku) natočí po směru doleva, ale ponechá je ve svých sloupcích, kam patří. Šipka nahoru bude natočena doleva, levá šipka bude směřovat dolů, pravá nahoru a šipka dolů bude natočena doprava. Opak tohoto módu je "Right".

LIFEBAR reprezentuje život hráče při hře. Narůstá, pokud značky (šipky) potvrzujeme správně do rytmu skladby a mizí, pokud se nám při hraní nedaří. O kolik, to záleží na druhu zvolené hry.

LIGHT je označení obtížnosti vhodné pro začátečníky. Neobsahuje žádné složité ani fyzicky náročné kombinace kroků a pohybuje se od úrovně 1 do 6. Při hraní můžete narazit na základní (čtvrtkové, červené) šipky, krátké streamy (značky v řadě za sebou bez přestávky) nebo jednoduché skoky. Skladby jsou rytmické, obyčklá barva této úrovně je žlutá a ekvivalent je "Easy" (DDR, ITG) nebo "Normal" (PIU).

--- M -----

MACHINE DANCE je oficiální název pro všechny druhy tanečních her. Pod tímto názvem jsou v některých zemích dokonce registrovány jako sport.

MAGIC DANCE je jeden z možných módů tanečních her DDR nebo Stepmania, kde hrají dva hráči proti sobě a přesným hraním aktivují nejruznější modifikátory jako je speed (rychlost), hidden (schované targety), twist (rotující značky) nebo Alternate (rozdělené targety). Ekvivalent je "Battle" (viz písmeno B, sekce Battle).

MANIAC Je označení obtížnosti věnované zkušenějším hráčům hry DDR. Obtížnost se pohybuje mezi čísly 6 - 9 a při hraní můžete narazit na šestnáctinky, ruce, náročné streamy (dlouhé pasáže šipek bez přestávky), značky mimo rozpoznatelný rytmus, mnoho skoků a crossoverů (viz písmeno C, sekce crossover). Ekvivalent je Hard (ITG) nebo Crazy (PIU).

MARATHON nebo také jinými slovy NONSTOP MODE a NONSTOP COURSES se objevují v taneční hře DDR nebo Stepmania a znamenají v podstatě nekonečné hraní skladeb bez přestávky. Některé kurzy obsahují 3 - 5 písniček, některé 20, některé zpestřují hraní módy a některá témata pro Stepmanii opravdu nabízí nekonečné hraní všech skladeb které máte k dispozici až do chvíle, než hru sami nevypnete. Stačí jen zvolit počáteční úroveň obtížnosti.

MARVELOUS je hodnocení přesnosti značek (šipek), které si můžete zapnout ve hře DDR nebo Stepmania. Je to to nejlepší, co můžete získat - přidává body, zvyšuje combo (viz písmeno C, sekce Combo), doplňuje hráčův "lifebar" a znamená bezchybně potvrzenou značku. Bezchybné hraní vede k hodnocení pomocí hvězdiček, více viz [Tahák pro začátečníky](#).

MINE je anglický výraz pro minu, což je speciální kulatá značka, které se musíte při hraní vyhnout, protože život ubírá. Pokud se skrývá mezi značkami ve skoku, stačí vyskočit trochu výše, pokud se schovává uprostřed dlouhého streamu, bezpečně se schováte jen na střed. V hernách můžete narazit na výraz "Sticky mines" - "lepivé miny", což jsou miny umístěné tak blízko ostatních značek, že je obtížné se jim vyhnout. Mohou se dotýkat, mohou značku částečně překrývat.

MIRROR je jeden klasických módů, který se často používá při nevázně míněných turnajích. Otáčí značky (šipky) hráče tak, jako by byly odrazem ve skle a prohazuje levé za pravé a pravé za levé. Tento mód existuje téměř ve všech tanečních hrách a prakticky znemožňuje "opisování", čtení značek z obrazovky sousedního hráče. .

MISS je hodnocení přesnosti značek (šipek), které se objevuje bez ekvivalentů téměř ve všech tanečních hrách. Je negativní - ruší combo, nepřidává body, ubírá hráčův "lifebar" a znamená nepotvrzenou značku. Více viz [Tahák pro začátečníky](#).

MODS, MODIFIATORS jsou anglické výrazy pro módy, které nám zpestřují, ztěžují nebo zlehčují klasické hraní tím, že mění rychlost značek, schovávají je, rozhazují po obrazovce, mění jejich perspektivu nebo vzhled apod. Každá hra má své, které se navíc mezi sebou dají libovolně kombinovat a které (až na rychlost) bývají v turnajích zakázané.

MULTIPLAYER je specifická varianta tanečních her, umožňující zapojení šesti a více hráčů najednou.

MUNGYODANCE je freewarová taneční hra pro PC původem z Kanady, která je určena pro jednoho hráče. Spousta písniček vznikla jako parodie na ITG a své protějšky připomínají jak rytmem, tak grafikou na pozadí - jsou zde skladby jako June (oproti July v ITG), Winter ~Speedy Mix~ (Summer ~Speedy Mix), Forget September (Remember December) nebo Xhosa (Xuxa). Každá taneční značka (šipka) je hodnocena jako hit (úspěšné potvrzení) nebo miss (neúspěšné potvrzení), což postupně odradilo všechny zkušenější hráče, protože nemá smysl hrát na přesnost, na druhou stranu skladby uvnitř jsou nové a zajímavé. Více informací najdete [zde](#).

--- N + O -----

N.G. je hodnocení přesnosti značek (šipek), které se objevuje ve hře DDR, ITG i Stepmania a uvidíte ho na obrazovce přesně ve chvíli, kdy se Vám nepodaří potvrdit dlouhou Freeze značku (viz písmeno F, sekce freeze). Ruší kombo, ale neovlivňuje hráčův život, neubírá ani nepřidává body.

NO MINES, NO JUMPS, NO HOLDS, NO HANDS, NO ROLLS ... jsou módy, které pomáhají klasickému hraní tím, že zakazují určité objekty (značky, miny, šipky). MINES zakazuje miny, JUMPS skoky, tedy více jak jednu šipku v jednu chvíli, HOLDS dlouhé freeze šipky, HANDS ruce, tedy více jak dvě šipky v jednu chvíli a ROLLS dlouhé šipky připomínající freeze, které se však musí potvrzovat po celou dobu, co jsou na obrazovce.

NO BAR je označení stylu hraní tanečních her, při kterém nepoužíváte bar (opěru, madlo) za sebou. Bar může hodně pomoci při hraní náročných pasáží nebo Double módu (viz písmeno D, sekce double), ale někteří hráči ho nepoužívají a spoléhají raději na vlastní schopnosti.

NONSTOP viz písmeno M, sekce marathon.

NORMAL označuje lehkou obtížnost skladeb v tanečních hrách (druhou nejlehčí v některých verzích hry DDR), která je vhodná pro úplné začátečníky. Při hraní nenarazíte na žádné složité ani fyzicky náročné kombinace kroků, bývá reprezentována světle žlutou nebo fialovou barvou a dosahuje hodnot 1 nebo 2.

NOTESKIN je výraz používaný pro vzhled značek (šipek) ve hře. Některé nám pomáhají, protože prozrazují hodnotu nebo směr šipek, jiné jsou čistě pro zábavu.

OK je hodnocení přesnosti značek (šipek), které se objevuje ve hře DDR, ITG i Stepmania a uvidíte ho na obrazovce přesně ve chvíli, kdy se Vám podaří potvrdit dlouhou Freeze značku (viz písmeno F, sekce freeze). Přidává body a zvyšuje kombo.

ONI je označení obtížnosti věnované zkušeným hráčům hry DDR. Obtížnost se pohybuje mezi čísly 6 - 9 a při hraní můžete narazit na šestnáctinky, ruce, náročné streamy (dlouhé pasáže šipek bez přestávky), značky mimo rozpoznatelný rytmus, mnoho skoků a crossoverů. Ekvivalent je Challenge (viz písmeno C, sekce challenge) nebo Maniac (viz písmeno M, sekce maniac).

--- P -----

PAD nebo také "dancepad", je anglické slovo označující taneční podložku, která je nezbytnou součástí mnoha tanečních her. Jedná se o zařízení plné senzorů, které snímá hráčův pohyb a dělíme je v základu na dva druhy - softpady a hardpady. Softpady jsou levné, dají se lehce složit a přenést, méně vydrží a nejsou vhodné na hraní těžkých skladeb. Hrajeme na nich bez bot, mohou mít protiskluzovou úpravu a pokud mají pěnovou výplň, dobře tlumí nárazy při hraní. Hardpady jsou vyrobené z odolných materiálů, a díky tomu je možné se při hraní odrazit a dosáhnout lepších výsledků. Jsou těžké, ale to je při hraní výhodou, protože podložka se neposouvá. Umožňují hraní v botách, nejsou tak skladné a jsou dražší než softpady. Při rozhodování o koupi padu bychom se měli zajímat i o typ koncovky (pro jaké zařízení je pad určen) a počet aktivních ploch (pro jakou hru je podložka určena).

PAD MISS je selhání podložky nebo platformy, která nepotvrdí šipku, i když na ni hráč viditelně stoupl a snažil se ji odehrát. Hráč je díky pad missům poškozený nižším score, za které nemůže, a aby se to nestávalo, hlídá všechna taková selhání při každém důležitém turnaji nebo soutěži skupina rozhodčích.

PANEL - pady a platformy se skládají z několika sektorů nebo také jiným sovem částí, které se nazývají panely. Kolik jich je právě aktivně využíváno záleží na druhu zvolené hry, ale pokud to vezmeme obecně, tak každý pad může obsahovat následující panely: šipku nahoru (up, U), dolů (down, D), doleva (left, L), doprava (right, R), nahoru-doprava (up-right, UR), nahoru-doleva (up-left, UL), dolů-doprava (down-right, DR), dolů-doleva (down-left, DL) a střed (Center, C).

PERFECT je jedno z možných hodnocení přesnosti, které se objevuje v taneční hře DDR. Je to hodnocení kladné - zvyšuje "combo" i "lifebar" hráče a ekvivalent ze hry ITG je "Excellent".

PIU je zkratka pro korejskou taneční hru Pump It Up, která se velmi podobá klasické hře DDR nebo ITG, ale hned při prvním pohledu na platformu zjistíte, že panely se šipkami nemíří do stran, ale diagonálně a mají aktivní střed. Pump It Up je narozdíl od svých 4 panelových konkurentů především o rychlosti, přesnost je tu druhořadá. Nejlepší známka, kterou lze za odehranou skladbu získat, je udělována už jen za to, že potvrdíte úplně všechny kroky skladby (nahrajete full-combo) a prostor pro potvrzení šipky

(time window) je delší. Skladby jsou tu o mnoho těžší než v DDR nebo ITG a občas také méně melodické, než je evropský hráč zvyklý, ale hraní tak daleko zajímavější a napínavější. Více informací o PIU najdete [zde](#).

POISON ARROWS je jeden z možných módů určitých verzí taneční hry DDR, který přináší šipky, které svým potvrzením ruší dosažené "combo" a ubírají hráčův "lifebar" přesně tak, jako například miny. Na rozdíl od kulatých a nápadných min jsou však těžko rozpoznatelné, protože vypadají skoro jako šipky normální.

PROGRESSIVE MODE je jen jiný název pro "[marathon](#)", používaný hlavně ve hře PIU Pro.

--- Q + R -----

QUAD je herní mód upravující počet hráčů, kteří mohou hrát vybranou skladbu najednou. Originální taneční hry přišly na trh ve verzi pro jednoho (single) nebo dva hráče (versus, battle, double), ale díky quad módu mohou jednu danou skladbu hrát až čtyři hráči najednou a každý se svými tanečními značkami, protože herní obrazovka se po zvolení skladby sama rozdělí. Quad byl ve svých začátcích používán pouze vybranými hráči pro domácí hraní, protože nastavit ho nebylo jednoduché, ale postupem času se stal plnohodnotnou součástí taneční hry Stepmania a dal základ mnoha dnešním multiplayer verzím.

RANDOM je funkce náhodného výběru skladby, kterou najdete uvnitř "songlistu", u výběru písniček. Když tuto funkci zvolíte, systém sám zvolí další skladbu z právě seřazené skupiny songů bez jakékoliv další možnosti výběr ovlivnit. Pokud tedy seřadíte všechny skladby podle obtížnosti a zvolíte např. level 9, funkce random z nich vybere jeden náhodný song obtížnosti 9, a to se často používá při turnajích a v nejrůznějších soutěžích.

REVERSE je mód, který zpestřuje klasické hraní tím, že přesouvá targety (čtyři statické šipky sloužící pro potvrzení) z horní části obrazovky úplně dolů a ostatní šipky na ně z vrchu obrazovky (stále do rytmu skladby) padají. Pořadí zůstává beze změny.

RIGHT je modifikátor ze hry ITG, který ztěžuje klasické hraní tím, že každou značku (šipku) natočí proti směru doprava, ale ponechá je ve svých sloupcích, kam patří. Šipka nahoru bude natočena doprava, levá šipka bude směřovat nahoru, pravá dolů a šipka dolů bude natočena doleva. Opakem je mód "Left".

ROLL, ROLLS se velmi podobají freeze značkám (viz písmeno F, Freeze), ale nestačí na nich pouze stát, příslušný panel musíte velmi rychle a rytmicky potvrzovat po celou dobu, co je značka na obrazovce. Pokud je potvrdíte správně, odměnou Vám bude hodnocení "Yeah" a "lifebar" kousek doroste, pokud se Vám to nepodaří, čeká Vás hodnocení "bad", ale nic horšího už se nestane. Rolls značky velmi často přicházejí v párech.

ROULETTE je funkce náhodného výběru skladby, kterou najdete u výběru písniček stejně jako již zmiňovaný random. Pokud tuto funkci zvolíte, systém začne rotovat aktuálně dostupnými songy dokud ho Vy sami nezastavíte a máte tak při troše cviku možnost výběr ovlivnit.

ROXOR GAMES je americká firma, která roku 2004 vytvořila taneční hru In The Groove, velmi podobnou už existující hře Stepmania, jen fungující na komerčním principu. Hra byla dostupná v arkádové, playstation i PC verzi a začínala se 70ti profesionálně zpracovanými písničkami, které blíže evropskému stylu hudby a celkově těžší než v klasickém DDR, což zaujalo velké množství hráčů. Navíc každá

obsahovala úroveň vhodnou pro začátečníky a tak byla často doporučována hned jako první pro nově začínající hráče. Protože herní princip zůstal stejný jako u klasického DDR a navíc zpeněžený, Konami nezůstala stranou a firmu Roxor zažalovala. Soudní spor vyhrála a vývoj ITG zmrazil. Oficiální stránky firmy najdete [zde](#), více o hře ITG najdete [zde](#).

Drobná zajímavost: v tanečních hrách se můžete setkat se zkratkou **R2D2** a není to pojem ze Star Wars, jedná se o zápis módů Random, Reverse, Drift a Dizzy, použitých najednou.

--- S -----

SAVE je výraz, který se používá pro situace, kdy hráč právě hrající na podložce (platformě) svou šipku nepotvrdí, ale odehraje ji za něj soused, Freestyle partner nebo přihlížející hráč.

SHUFFLE je mód, který zpestřuje klasické hraní tím, že náhodně pozmění všechny taneční kroky dané skladby. Existuje osm různých scénářů, podle kterých je otáčí a nahrazuje, nicméně výběr toho správného nemáme šanci ovlivnit a hraní té samé skladby (na tu samou obtížnost) může být pokaždé jiné.

SINGLE je hra pro jednoho hráče na jedné 4 nebo 5ti panelové podložce (platformě).

SKIN je anglický výraz pro téma - vzhled taneční hry, který může být změněn.

SLIDE je způsob hraní, při kterém chodidlo z podložky nezvedáte, ale plynule přesouváte z jednoho panelu na druhý, což je možné hlavně při hře bez bot a na měkkých tanečních podložkách ("softpadech"). Hraní bez bot na hardpadech a platformách rozhodně nedoporučujeme., panely bývají spojené ostrými šrouby.

SOLO je hra pro jednoho hráče na jedné 6ti panelové taneční podložce (platformě), kde se kromě klasických čtyř směrů počítá ještě pravý a levý horní roh. Pozor, některé podložky tyto panely aktivní nemají a spousta skladeb tento mód nepodporují.

SOFTPAD je taneční podložka vyrobená z měkkých materiálů (pěna, PVC, guma apod.) vhodná pro začátečníky a pokročilé hráče. Softpady jsou levné, skladné (dají se lehce složit a přenést), šetří klouby a tlumí nárazy, ale méně vydrží a při náročných skladbách se mohou pohybovat po podložce, pokud nejsou opatřeny protiskluzovou vrstvou. Více informací najdete na této [stránce](#).

SONG je anglický výraz pro skladbu nebo písničku.

SONG PACK je výraz používaný pro balík ("pack") několika skladeb najednou, které si můžete stáhnout a připojit ke své oblíbené taneční hře, pokud to dovoluje. Více se dozvíte [zde](#).

SPEED, SPEED MODE, SPEED MODIFIERS. Speed je anglický výraz pro rychlost s jakou se pohybují hudební značky od kraje obrazovky směrem k targetům (v tanečních hrách jsou to čtyři statické stříbrné šipky, standartně umístěné v horní části obrazovky) a úzce souvisí také s pojmem BPM (písmeno B, BPM). Tato rychlost může být v drtivé většině her násobena (zvyšována) modifikátory a usnadňuje tak "čtení" jednotlivých značek, protože čím je rychlost vyšší, tím větší jsou mezery mezi nimi. Hodnoty x1 až x6 násobí rychlost přesně tak jak ukazují, C před číslem znamená, že rychlost zůstane konstantní, i když je originální BPM skladby proměnlivé. Používání modifikátorů rychlosti je dovolené a dokonce doporučované, každý by si měl vyzkoušet, jaký násobek je pro něj nejvhodnější.

SPIN je anglický výraz pro otočku na jedné noze o celých 360 stupňů.

STANDARD označuje střední obtížnost skladeb v tanečních hrách, která je vhodná pro pokročilé. Neobsahuje žádné výrazně složité ani fyzicky náročné kombinace kroků, ale přináší sebou modré šipky osminky (někdy také mezi hráči nesprávně označované jako půlky), jejichž zvládnutí je klíčové pro jakékoliv další hraní. Pohybuje se od úrovně 4 do 9 a bývá označována červenou (DDR), žlutou (ITG, Everstep) nebo oranžovou barvou (PIU). Alternativou je označení Medium (ITG) nebo Hard (PIU).

STEPMANIA je aplikace pro PC, která vznikla jako simulátor klasické taneční hry Dance Dance Revolution. Najdete ji v mnoha verzích pro Windows i Linux, pro domácí hraní i hraní přes Internet a je volně šiřitelná, takže ke stažení zdarma a snadno modifikovatelná (jen ji nesmíte za účelem zisku prodávat dál). Bohužel v základu neobsahuje žádné skladby, ty se musí dodatečně stáhnout, a protože takto získané songy často neobsahují obtížnosti vhodné pro začátečníky, doporučujeme hru spíše pokročilým hráčům. Stepmania je neuvěřitelně snadno přizpůsobitelná, můžete si vybrat z desítek hotových témat (skins), vzhledů šipek (noteskins), zvuků, videí i pozadí a pokud si na to troufnete, můžete si vyrobit téma vlastní, vše je dovoleno. Více o hře najdete [zde](#).

STEPCHART je obrázek se všemi tanečními kroky zvolené skladby, který se používá ve chvílích kdy máte problémy se "čtením" určitých pasáží skladeb nebo pro Freestyle, což je zvláštní technika hraní 4 nebo 5ti panelových her, při které jste většinu skladby otočení k obrazovce bokem nebo zády a potvrzujete hudební značky z paměti nějakým vtipným nebo netradičním způsobem (kolenem, lokty, vzepřením se na rukách, skákáním přes bar, z otoček, kutálením se přes platformu apod.) Existují webové stránky, které Vám zobrazí stepchart na přání, stačí jen dopředu vědět název skladby a obtížnost, kterou hledáte - zkuste [DDR Freak](#) nebo [Bemanistyle.com](#). Více se dozvíte [zde](#).

STREAM je anglický výraz používaný pro dlouhé pasáže tanečních kroků, které musí být odehrány bez přestávky a často za vysokého BPM.

SUDDEN je mód zpestřující klasické hraní tím, že odkrývá šipky až těsně před targety (čtyřmi statickými šipkami standartně umístěnými v horní části obrazovky), což vyžaduje buď velmi dobrý postřeh nebo při nižších rychlostech dobrý smysl pro rytmus, protože reakční doba pro potvrzení je velmi krátká.

SURVIVAL je herní mód z taneční hry ITG 2, ve kterém hráč závodí s časem. Na začátku skladby dostane pouze pár vteřin pro potvrzení několika prvních šipek, ale další čas už si musí zasloužit svým přesným hraním sám. Za každou správně potvrzenou značku dostane +0.2 sec, za každou nepotvrzenou se čas odečítá. Po odečtení veškerého času hra končí.

--- T + V + W -----

TAP je označení pro jeden krok, potvrzení jedné značky v tanečních hrách

TARGETS jsou cílové značky, v tanečních hrách čtyři statické šipky standartně umístěné v horní části obrazovky, které musí být po protnutí s těmi pohyblivými potvrzeny na příslušném panelu na padu. Ve většině her pulzují podle zvoleného BPM a pomáhají držet rytmus. Jejich vzhled (velikost a pozice) může být ovlivněna nastavenými módy.

TRIPLETS je označení používané pro tři hudební značky (šipky) v řadě, které musíte potvrdit najednou. Protože nohy máme jen dvě, musíme si při hraní tanečních her pomáhat rukama, koleny nebo technikou Tip-Toe, popsanou níže.

TURN je výraz pro sadu tanečních kroků (šipek), které navádí hráče k otočce o 360 stupňů.

TIP-TOE, HEEL-TOE je zvláštní technika hraní náročných skladeb, kdy hráč používá k potvrzování značek paty a špičky svých chodidel, které jsou položené vždy přes dva panely najednou. Tato technika umožňuje zvládat početné skupiny šipek, triplety a vysoké rychlosti.

TORNADO je mód používaný v taneční hře ITG, který může za to, že značky několikrát opustí svůj sloupec než se dotknou těch správných targetů, a to může hráče plést.

VERSUS je hra pro dva hráče na dvou 4 nebo 5ti panelových podložkách. Song je pro oba stejný, módy se mohou lišit.

VIVID je alternativní vzhled šipek, který může pomáhat klasickému hraní. Více informací [zde](#).

VOLTAGE je jeden z atributů, které označují obtížnost skladeb v taneční hře DDR nebo Stepmania. Čím je voltage vyšší, tím více kroků blízko sebe a ve větší rychlosti nás čeká.

WAVE je jeden z módů, který zpestřuje klasické hraní tím, že nechává pulzovat značky (šipky) ve vlnách směrem k targetům a ztěžuje tak hraní na přesnost.

WAY OFF je hodnocení přesnosti značek (šipek), které se objevuje ve hře ITG. Odpovídá hodnocení Boo v DDR a rozhodně neznačí nic dobrého, protože život hráče ubírá.