

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Bc. Richard Bundzik

**Praktická a procesní stránka současného systému hodnocení
videoher a její vztah na hráčské dovednosti**

Diplomová práce

Praha 2023

Autor práce: **Bc. Richard Bundzik**

Vedúci práce: **Mgr. Jan Švelch, Ph.D.**

Rok obhajoby: 2023

Bibliografický záznam

BUNDZIK, Richard. *Praktická a procesní stránka současného systému hodnocení videoher a její vztah na hráčské dovednosti*. Praha, 2023, 99 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jan Švelch, Ph.D.

Abstrakt

Témou tejto práce je zistiť akým spôsobom pristupujú videoherný žurnalisti ku popisu náročnosti pre čitateľa vzhľadom na rozdielne zručnosti hráčov. V teoretickej časti sa práca zaoberá prvkami, ktoré vplyvajú na náročnosť videohier a spôsobom akým vývojári náročnosť upravujú, možnosťami zjednodušenia náročnosti až po vplyv recenzií či už na ich autorov alebo na vývojárov. V empirickej časti je praktický výskum, kde boli niekoľkým videoherným recenzentom položené polo-štruktúrované otázky na témy, ktoré boli popísané v teoretickej časti.

Abstract

Main topic of this thesis is to gather information how videogame journalists approach writing about videogame difficulty for the readers, given the wide skill range of the players. In the theoretical part the thesis deals with topics that results from difficulty of videogames and methods how developers approach it, accessibility options and influence of reviews not only for their authors but also for the developers. In the empirical part is a practical research consisting of the interviewing few videogame reviewers whom were given half-structured questions on topics included in the theoretical part of the thesis.

Klíčová slova

Recenze, videohry, videoherní žurnalistika, obtížnost videoher,

Keywords

Reviews, videogames, videogame journalism, difficulty of videogames,

Rozsah práce: 124 454

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne

Richard Bundzik

Pod'akovanie

V tejto časti by som rád poďakoval Mgr. Janovi Švelchovi Ph.D. za ochotu a pomoc pri vedení tejto práce a uskutočnení výskumu. Veľká vďaka patrí aj redaktorom a šéfredaktorovi, ktorý sa zúčastnili výskumu a poskytli mi dostatok materiálu potrebného pre uskutočnenie výskumu.

19.9.2022
SCHVÁLENO

Institut komunikačných štúdií a žurnalistiky FSV UK
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČASŤ VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:

Richard Bundzik

Razítko podatelny:

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:

2021

Fakultní e-mail diplomantky/diplomanta:

48363735@fsv.cuni.cz

Studijní program/forma studia:

MSP - prezenčná

Název práce v češtině:

Praktická a procesní stránka současného systému hodnocení videoher a její vztah na hráčské dovednosti

Název práce v angličtině:

The practical and procedural side of the current video game rating system and its impact on player experience

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor : ZS 2022/2023)

(diplomovou práci je možné obhajovat nejdříve šest měsíců od schválení tezí)

Letný semester 2022/2023

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):

Videohry sú pomerne ešte stále novým médiom, ktoré sa neustále vyvíja. Zatiaľ čo donedávna boli spoločnosťou brané len ako hobby pre hŕstku nadšencov a detí, dnes už môžeme vidieť postupnú zmenu ako sú vnímané. Táto diplomová práca sa chce zamerať na problém ohľadom hodnotenia a recenzovania videohier, ktoré je úplne odlišné od hodnotenia filmov, muziky či kníh. Jedná sa totiž o médium, ktoré vyžaduje od hráčov istú formu zručností, reflexov a podobne. Pri množstve videohier je potencionálny zákazník vystavený veľkej voľbe a práve odborné recenzie by mu mali dopomôcť pri správnom rozhodnutí. Je teda potrebné sa podrobnejšie pozrieť na tento proces a systém akým sú videohry hodnotené, aké faktory sa pri recenzovaní zohľadňujú a či je potrebné aby aj recenzent bol v danom type videohier zdatný alebo je tiež platný aj názor niekoho, kto nemá potrebné zručnosti na ovládnutie daného žánru videohier. Popisom procesu recenzovania videohier sa zaoberajú dve zahraničné publikácie, o ktoré sa budem opierať pri teoretickej časti diplomovej práce. Jedná sa o články *Too Human versus the Enthusiast Press: Video Game Journalists as Mediators of Commodity Value* a následne *Characterizing and Understanding Game Reviews*.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):

Predpokladaným cieľom tejto diplomovej práce je objasnenie systému akým sú recenzované videohry od profesionálnych recenzentov. Keďže sa jedná stále pomerne nový druh média, ktorý väčšinou vyžaduje väčšiu mieru angažovania od hráčov je nutné brať v ohľad aj náročnosť niektorých titulov a to ako informovať potencionálneho záujemcu či a ako bude schopný daný titul zvládnuť. Cieľom ale nie je len objasnenie systému recenzovania ale zhodnotenie jeho prípadných nedostatkov.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

1. Úvod
2. Rola recenzii vo video-hernej kultúre, žurnalistike a hernom priemysle
3. Popis, vznik a vývoj videohier - produkcia
4. Metodológia – kvalitatívny výskum – rozhovor s profesionálnymi recenzentmi
5. Výsledky výskumu

6. Záver
7. Zdroje
8. Prílohy

Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):

Časopis LEVEL a online portál www.sector.sk

Využitie kvalitatívneho výskumu, polo štruktúrovaných rozhovorov s aktuálne pôsobiacich recenzentov v uvedených médiách.

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Metóda výskumu, aká bude v diplomovej práci využitá bude kvalitatívny výskum a to polo štruktúrovaný rozhovor s vopred dohodnutými recenzentmi časopisu LEVEL a online portálu sector.sk. V rozhovore budú respondentom pokladané otázky zamerané na spôsob akým sú im priradené dané videoherne tituly, aké kritéria vplyvajú na hodnotenie, akým spôsobom podávajú čitateľom potrebné pre informovanú kúpu či vyskúšanie titulu.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2–5 řádků):

Carlson, Rebecca. 2009. "Too Human versus the Enthusiast Press: Video Game Journalists as Mediators of Commodity Value." *Transformative Works and Cultures 2009 (Vol 2)*. <https://doi.org/10.3983/twc.2009.098>.

Tento článok skúma úlohu sprostredkovateľov pri produkcii hodnoty tovaru a tvrdí, že dochádza k nárastu akejsi nehmotnej práce, formovanej súčasnými podmienkami neskorého kapitalizmu, ktorá funguje explicitne ako sprostredkujúca sila. V tomto príklade sú novinári videohier chápaní ako aktívne zapojení do výroby a vyjednávania o hodnote a význame videohier pre výrobcov aj spotrebiteľov.

Zagal, José P., Amanda Ladd, and Terris Johnson. 2009. "Characterizing and Understanding Game Reviews." In *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games - FDG '09*, 215. Orlando, Florida: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/1536513.1536553>.

Článok informuje o výsledkoch štúdie, ktorá analyzovala výber recenzií hier z populárnych online webových stránok. Naše zistenia ukazujú, že recenzie hier sú bohaté a rôznorodé, pokiaľ ide o témy a považovať ich len za „nákupných sprievodcov“ ignoruje širšiu úlohu, ktorú zohrávajú v diskusií o hrách. Zistili sme, že recenzie hier často obsahujú návrhy herného dizajnu, predpokladajú zámery a ciele tvorcov hier a ponúkajú čitateľom rady, ako pristupovať ku konkrétnym hrám a ako si ich čo najlepšie vychutnať.

Sotamaa, Olli, and Jan Švelch, eds. 2021. *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press. 365 stran. ISBN 9789463725439

V knihe *Game Production Studies* sa medzinárodná skupina výskumníkov bližšie pozrie na každodennú realitu procesu výroby videohier, od komerčných štúdií až po nezávislých tvorcov. V šestnástich kapitolách sa autori venujú problematike tvorby videohier, rutínach v produkcii, monetizácie, ale aj lokálnym špecifikám.

HENDL, Jan. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. 437 stran. ISBN 978-80-262-0982-9

Metody kvalitativního výzkumu si získávají ve vědách o člověku a společnosti stále větší význam, ať jsou považovány za doplněk tradičních kvantitativních postupů, nebo jejich protipól. Jsou velmi užitečné v případech, kdy jde o zkoumání života lidí, historie i chodu organizací, společenských procesů apod. Příručka, jejíž přepracované a aktualizované vydání přinášíme, se již stala standardní učebnicí těchto metod u nás. Ukazuje, z jakých zdrojů metody kvalitativního výzkumu vycházejí, a představuje hlavní výzkumné plány užívané v této oblasti. Popisuje kvalitativní metody sběru dat, jejich kódování, vyhodnocování a interpretaci. Pozornost věnuje i počítačovým nástrojům sloužícím kvalitativnímu výzkumu, psaní zprávy o výzkumu a hodnocení jeho kvality.

Schreier, Jason. Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šilenství ze zákulisí vývoje videoher. Překlad Petr Miklica. První vydání. Brno: Host, 2019. 284 stran. ISBN 978-80-7577-824-6.

Zákulisí světa vývojářů herních blockbusterů. Novinář Jason Schreier vyzpovídal stovky profesionálů z velkých vývojářských studií, jako jsou BioWare, Blizzard nebo LucasArts, i malé nezávislé týmy. V knize popisuje, kolik dřiny, tvůrčích výzev, technických překážek, tržních požadavků a korporátních výmyslů musejí vývojáři překonat. A že za dobrou hru se často platí i zdravím a osobním životem.

Meunier N. Up Up Down Down Left WRITE: The Freelance Guide to Video Game Journalism, Kung Fu Grip Press; 1st edition (July 5, 2013) 256s. ISBN 978-0989533508

V této knize nabízejte radami pro začínajících herních časopisov na volné noze a etablovaných autorov, Nathan poskytuje podrobné informácie a tipy ako na to založené na dlhoročných profesionálnych skúsenostiach s písaním. Naučte sa, ako na to - Generujte nápady na úspešné články, prezentujte editorov a prácu, za ktorú ste zaplatili. Budujte smerom k opusteniu svojej každodennej práce na plný úväzok a budujte obchodnú stránku práce na voľnej nohe. Pokryte herné konvencie a tlačovky, siet' s redaktormi a autormi, pracujte s PR, aby ste získali nové príležitosti.

Amrich D. Critical Path: How to Review Videogames for a Living, TripleTorch (February 15, 2012), 332 s. ISBN 978-0985143725

Critical Path: How to Review Videogames for a Living vám povie, čo potrebujete vedieť a čo musíte urobiť, aby ste sa v tejto kariére skutočne pokročili. To zahŕňa tipy ako písať presvedčivé recenzie, ako sa prezentovať ako spisovateľ, ako sa vysporiadať s niektorými zložitými etickými problémami a áno, dokonca aj ako získať hry zadarmo. Na základe vlastných skúseností Dana Amricha herného novinára s viac ako 15 rokmi skúseností sú v knihe rady, ktoré vám môžu slúžiť počas celej vašej kariéry, od začiatku až po koniec hry.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

Kolman K. Jak recenzenti nahlíží na hry? Počítačové hry jako umělecké a technické produkty, 2016, Diplomová práce, Katedra žurnalistiky, Vedúci práce: Švelch Jaroslav

Datum / Podpis studenta/ky

15. 9. 2022

.....
Beunghail

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

ŠVELCH JAN

15.9.2022



Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO VE VYHLÁŠCE ŘEDITELE INSTITUTU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO PROGRAMU.

Obsah

Úvod.....	4
1. Náročnosť videohier, jej spracovanie a formy zjednodušenia	5
1.1 Faktory vplývajúce na náročnosť	7
1.1.1 Úprava oponentov	7
1.1.2 Úprava zdrojov, ktoré sú poskytnuté hráčom.....	7
1.1.3 Logické hádanky či prekážky	8
1.1.4 Časové limity.....	8
1.1.5 Obmedzenie základných mechaník	8
2. Spôsoby uľahčenia externého uľahčenia si náročnosti	10
2.1 Návody.....	10
2.2 Cheaty	12
2.3 Pomoc od iných hráčov	15
2.4 Možnosti jednoduchšieho prístupu	15
3. Žurnalistika vo video-hernom priemysle	18
3.1 Potrebné zručnosti videoherného kritika	21
3.2 Dopad recenzií na recenzentov a vývojové štúdia.....	24
3.3 Live service videohry a ich zásah do videoherného žurnalizmu	26
4. Zhrnutie kľúčových zistení teoretickej časti diplomovej práce	30
5. Empirická časť	31
5.1 Metodológia.....	31
5.2 Predstavenie participantov výskumu	32
5.3 Profily respondentov.....	34
5.4 Štruktúra recenzií.....	36
5.5 Náročnosť z pohľadu recenzentov	39
5.5.1 Výber náročnosti pri recenzovaní	39
5.5.2 Používanie návodov počas recenzovania	40
5.5.3 Popis náročnosti pre čitateľov	42
5.5.4 Popis možnosti ľahšieho prístupu	43
5.6 Technický stav videohier	44
5.6.1 Náležitosť popisu technického stavu hier v recenzii.....	44
5.6.2 Vplyv Live service modelov na recenzie	45
5.7 Vplyvy z okolia na recenzentov	47
5.7.1 Interakcia s komunitou	47

5.7.2	Vplyv vydavateľov a vývojárov na recenzie.....	49
5.8	Reflektovanie aktuálneho stavu videoherného žurnalizmu	50
6.	Limity výskumu	52
7.	Diskusia.....	53
8.	Záver	57
9.	Zdroje.....	59
10.	Prílohy	61

Úvod

Už niekoľko rokov môžeme pozorovať ako sa videoherný priemysel neustále rozrastá do rôznych smerov. Popularita videohier neustále rastie a najnovšie štatistiky poukazujú, že videohry hrajú miliardy hráčov po celom svete na rôznych platformách od mobilov, herných konzol, počítačov až po streamovacie servisy. Ich popularita v zábavnom priemysle je teda už pevne ucelená a ich súčasťou sa stal aj videoherný žurnalizmus.

Veľkým rozdielom medzi videohrami a hudbou či filmom je však fakt, že sa väčšinou nejedná len o pasívne médium, ale vyžaduje aj istú formu akcie a interaktivity od hráčov. Videohry majú istú formu náročnosti a ak hráči nespĺňajú zručnosti ktoré od nich hry vyžadujú pre úspešné ukončenie, môže to viesť ku problémom nespokojnosti u zákazníka. Hráči sa ale o týchto zručnostiach a náročnosti môžu dozvedieť práve prostredníctvom recenzii od herných žurnalistov. V recenziách však recenzenti popisujú omnoho viac aspektov hier, ktoré pomáhajú čitateľom urobiť si vlastný názor či sú ochotný za danú videohru zaplatiť alebo nie.

V tejto diplomovej práci máme za účelom zistiť akým spôsobom informujú videoherný žurnalisti verejnosť o ich prístupe ku recenzovaniu videohier, popisu ich náročnosti pre čitateľa a ako vnímajú momentálnu situáciu vo videohernom žurnalizme.

V teoretickej časti diplomovej práci sa budeme teda venovať náročnosti videohier a spôsobom akým ju autori spracúvajú a upravujú. Rozoberieme taktiež aj jednotlivé formy zjednodušenia či zjednodušujúcich prvkov pre zdravotne postihnutých hráčov. Taktiež je nutné sa pozrieť na hernú žurnalistiku a problémy, ktorým momentálne môžu ale nemusia herný žurnalisti čeliť.

Po teoretickom základe je nutné prejsť ku empirickej časti diplomovej práci, ktorá má za cieľ doposiaľ nadobudnuté informácie zužitkovať a porovnať s informáciami nadobudnutými z polo-štruktúrovaných rozhovoroch s hernými žurnalistami. Otázky v rozhovoroch sa zaoberajú témami, ktoré sú obsiahlejšie popísané práve v teoretickej časti práce.

Po empirickej časti nasleduje vyhodnotenie nadobudnutých informácií a teda či sa podarilo zodpovedať výskumnú otázku a prípadne odporučiť, ktoré ďalšie oblasti v danej problematike by bolo potrebné preskúmať.

1. Náročnosť videohier, jej spracovanie a formy zjednodušenia

Už od ranných fáz videoherného priemyslu sa záujemcovia o videohry stretávali s ich náročnosťou. V časoch popularity hrania na automatoch bola práve náročnosť jedným z hlavných zdrojov príjmov pre vydavateľov. Princíp pokračovania vo videohre po prehre za určitú sumu bola bežná praktika. S príchodom videoherných konzol a teda rozšírenia videohier priamo do domácností ale však museli vydavatelia prísť s novými metódami na speňaženie hier alebo ich obsahu. Hry teda vo väčšine prípadov prestali využívať praktiky umelo zvýšenej náročnosti a tvorcovia začali zjednodušovať svoje hry tak, aby ich hráči vedeli dokončiť.

Dnešná situácia je ale úplne iná a videohry sú dostupné pre širokú verejnosť. Hráči sa stretávajú s videohrami, ktoré ponúkajú rôznu škálu náročnosti cez casual logické hry na mobily až po hard-core hry, ktoré vyžadujú hráčove maximálne úsilie a sústredenosť. Prečo je teda dôležitá dobre vyvážená a dobre spracovaná náročnosť vo videohre? Zjednodušenou odpoveďou na túto otázku by bolo povedať, že správne navrhnutá náročnosť videohry má kladné účinky pre pozitívny zážitok hráča z hry. *„Správne určenie ideálnej úrovne náročnosti hry pre jednotlivca je kriticky dôležité pre úspech hry pretože to umožňuje úpravy pre nových hráčov tak, aby sa pomaly zapájali do hry vlastným tempom a mohli by zvýšiť náročnosť na úroveň skúsenejších hráčov. Správne zodpovedajúce náročnosti hry podľa schopnosti hráča však nezaručujú, že ju hráči neopustia, pretože na to môžu mať iné dôvody; ako je nezaujímavý príbeh alebo žánr.“*¹

Existuje viacero faktorov na základe, ktorých náročnosť vo videohrách prispieva k lepším herným zážitkom.

Prvým faktorom je výzva, kde sa hráč snaží zdolať ťažkú úlohu z dôvodu následného zadosťučinenia a pôžitku zo zdolania prekážok. Ak by hra neponúkala žiadnu výzvu pre tento typ hráča by bola príliš jednoduchá a rýchlo stratila svoje čaro.

¹ •Fraser James, Katchabaw Michael, Mercer E. Robert, A methodological approach to identifying and quantifying video game difficulty factors, Entertainment Computing, Volume 5, Issue 4, 2014,s. 441 -449, ISSN 1875-9521, <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2014.08.004>

Ďalším faktorom je znovuhrateľnosť a teda vďaka náročnosti môžu hráči skúšať nové taktiky, metódy či herné štýly pre zdolanie prekážok. Niektoré hry majú dokonca herné mechaniky navrhnuté tak, aby ponúkali čo najväčšiu znovuhrateľnosť. Pri hrách ako Resident Evil 2 sa po prejdení hry hráčom odomykajú rôzne ďalšie scenáre príbehu, ktoré môžu prejsť. Pri znovu hrateľnosti sa tiež násobí množstvo času, ktoré pri hre hráč strávi a teda ak si spätne prehodnocuje, či kúpa videohry bola dobrý nápad a uvidí, že pri hre strávil dostatočný počet hodín je so svojou kúpou spokojnejší, ako keď za hru minie veľa peňazí a herný zážitok z nej mu nevydrží.

Nasledujúci faktor pre vplyv náročnosti ku lepšiemu hernému zážitku je zvýšenie zručnosti. Hry pomáhajú pri zlepšovaní koordinácie očí a rúk, strategického myslenia a schopnosti riešenia problémov. Pri hrách ako Counter Strike Global Offensive sú hráči oceňovaní hernými hodnotami, ktoré sa stupňujú alebo klesajú v závislosti od zručnosti hráča. Hra tak teda ohodnocuje svojich hráčov na základe ich zručnosti a neustále monitoruje ich pokrok.

Posledným faktorom je pomoc pri ponorení sa do sveta hry. Ak hra ukazuje postapokalypticky svet plný nástrah, tak je logické, že bude ťažšia. Ak by bola jednoduchá, hráč by vážnosť situácie nevnímal tak ako keď je vystavený náročným prekážkam. Keď hráč čelí výzvam a prekážkam, ktoré sú ťažké, môže to vyvolať pocit naliehavosti a napätia, ktorý hráča vtiahne ďalej do sveta hry.

Videohry teda dostávali stále väčšiu pozornosť zo strany spoločnosti a záujem o hranie postupne rástol. Náročnosť vo videohrách ako taká odkazuje na úroveň náročnosti a výzvy ktorej hráči čelia počas hrania videohry. Tvorcovia videohier často implementujú rôzne stupne náročnosti pre rôzne druhy hráčov ako pre tých, ktorí si chcú užiť príbeh a nechcú byť vystavený veľkej výzve alebo naopak tí, ktorí práve chcú zdolať tú najťažšiu výzvu akú hra ponúka. „Z pohľadu herných dizajnérov môže byť náročnosť reprezentovaná prostredníctvom rôznych faktorov, ako sú hádanky, neistota, rýchlosť hry, počet nepriateľov či časové limity. Z pohľadu hráča, náročnosť možno opísať ako stupeň kognitívneho a/alebo fyzického úsilia potrebného na dokončenie úlohy.“²

² Hua Qin, Pei-Luen Patrick Rau, Gavriel Salvendy, Effects of different scenarios of game difficulty on player immersion, Interacting with Computers, Vol. 22, Issue 3, 2010, str. 230-239, ISSN 0953-5438, <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2009.12.004>.

1.1 Faktory vplývajúce na náročnosť

1.1.1 Úprava oponentov

Úpravou AI nepriateľa môžu tvorcovia docieľiť zvýšenú náročnosť pre hráčov. Ako príklad môžu byť upravené hodnoty správanie nepriateľov tak, aby boli agresívnejší, presnejšie a častejšie cielili na hráča, spôsobovali väčšie poškodenie, boli omnoho odolnejší alebo používali herné mechaniky častejšie či používali rozdielne mechaniky ako na ľahších úrovniach náročnosti. V niektorých momentoch by sa dalo hovoriť aj o podvádzaní zo strany autorov, hlavne pri pretekárskych videohrách, kde autori často upravujú umelú inteligenciu tak, aby bola vždycky blízko hráča a on sa cítil pod tlakom. „*Prispôsobenie nehrateľných postáv, alebo inak nazvaných NPC môže byť ideálne, pretože hráč očakáva, že NPC budú dozrievať v priebehu hry a budú sa zlepšovať a používať lepšie stratégie. Okrem toho atribúty NPC a informácie o ich schopnostiach sú zriedka viditeľné alebo modifikovateľné hráčmi, teda poskytujú ideálnu situáciu pre autorov pre dynamické úpravy hry.*“³

Okrem úpravy umelej inteligencie nepriateľov, však môžu dizajnéri upraviť aj počet nepriateľov v danom levely, kde vyššie úrovne môžu obsahovať väčšie množstvo nepriateľov, kdežto nižšie levely zase menšie množstvo. Okrem väčšieho počtu nepriateľov môžu taktiež zmeniť ich rozmiestnenie, prípadne zakomponovanie ťažších jednotiek nepriateľov pre vyššie náročnosti.

1.1.2 Úprava zdrojov, ktoré sú poskytnuté hráčom

Jednou z hlavných mechaník takmer každej hry je zbieranie a manažment zdrojov. Pri rôznych žánroch videohier sa môže jednať o rôzne zdroje ako napríklad v strategických hrách zbierajú a ťažia hráči suroviny aby mohli budovať vlastné mestá a kŕmiť ich obyvateľov. Pri RPG žánri sa môže jednať a suroviny na výrobu rôznych predmetov alebo herné meny na obchodovanie. V akčných hrách je tento proces zjednodušený na stráženie úroveň zdravia či

³ •Fraser James, Katchabaw Michael, Mercer E. Robert, A methodological approach to identifying and quantifying video game difficulty factors, Entertainment Computing, Volume 5, Issue 4, 2014,s. 441-449, ISSN 1875-9521, <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2014.08.004> 4

munície, ktoré si musia manažovať. Autori hier teda upravujú frekvenciu, množstvo či rýchlosť zbierania týchto zdrojov čo spôsobuje zvýšenie či zjednodušenie hry.

1.1.3 Logické hádanky či prekážky

Pri logických žánroch alebo len úsekoch v ostatných videohier je možné, že autori pri vyšších náročnostiach upravujú jednotlivé hádanky aby boli náročnejšie. Môže sa jednať o pridanie nových krokov pre úspešné vyriešenie problému, zvýšenie náročnosti levelu pomocou nových prekážok alebo nástrah, zmenenie postupu hádanky ako napríklad prehodenie umiestnenia dôležitého predmetu alebo vyžadovanie väčšej precíznosti.

1.1.4 Časové limity

Časové limity môžu byť pre hráčov skvelým spôsobom, ako zlepšiť svoje zručnosti a znalosti herných mechanizmov. Snahou dokončiť okruh čo najrýchlejšie sa hráči naučia, ako zvoliť optimálnu cestu, efektívne využívať vylepšenia a predmety a spravovať svoje zdroje tak, aby získali čo najlepší čas. Okrem toho môžu časové limity pridať do hry hodnotu opakovania a znovuhrateľnosti. Po dokončení hlavnej kampane alebo príbehu sa hráči môžu vrátiť do hry a pokúsiť sa prekonať svoje najlepšie časy, čo predstavuje novú výzvu a cieľ. Čím má však hráč nastavenú úroveň náročnosti vyššie, tým je časový limit striktnejší a hráč si nemôže dovoliť spraviť také množstvo chýb, ako mohol pri nižšej náročnosti.

1.1.5 Obmedzenie základných mechaník

Pri tomto type náročnosti autori obmedzujú základné mechaniky hráčom. Môže sa jednať o obmedzenie v spôsobe ukladania videohry len na určitých miestach alebo určitý počet krát. Rozdelenie záchytných bodov po levely vo väčších intervaloch môže znamenať, že hráči budú musieť opakovať ťažšie úseky dlhšie čo zvyšuje pravdepodobnosť spravenia chyby a následnému opakovaniu úseku. Niektoré videohry ako napríklad Dark Souls sú týmto preslávené, keďže celá hra je postavená na mechanike širokých odstupoch medzi záchytnými bodmi. Hráči sa teda musia hru zdokonaľovať v hre natoľko, aby mohli danú pasáž prejsť až po ďalší záchytný bod.

Nájdenie balansu pri týchto mechanikách je však nesmierne dôležité tak, aby hra poskytovala výzvu no nespôsobovala frustráciu do takej miery, že to hráči vzdajú. „*Ak je výzva väčšia ako zručnosť, hráči budú cítiť úzkosť. Ak výzva je nižšia ako zručnosť, vyvoláva nudu. Našťastie ľudské bytosti majú toleranciu, takže existuje akási bezpečná zóna prúdenia hrou. Popis toku je identický s tým, čo hráč zažíva keď sa úplne ponorí do hry. Preto počas postupu v hre je zručnosť hráčov vylepšená. To znamená, že trend náročnosti celej hry by sa mal neustále zvyšovať.*“⁴

Aj z tohto dôvodu sú mnohokrát poskytované rôzne formy úpravy náročnosti tak, aby si hráči našli práve tú, ktorá ich nebude frustrovať a v ktorej sa budú cítiť komfortne. Ak je ale náročnosť daná správne môže mať mnohé pozitívne účinky pre videohru a jej hrateľnosť. Ťažkosti vo videohrách často sprevádzajú krivku učenia, začínajúc ľahšie v počiatočných fázach, aby si hráči mohli zvyknúť na herné mechanizmy a postupne zvyšovať úroveň výziev. Tento prístup pomáha predchádzať tomu, aby boli hráči preťažení a opustili hru. „*Je dôležité zdôrazniť, že náročnosť hry vnímajú hráči v priebehu hrania. Vo všeobecnosti ale štruktúry počítačovej hry nemusia byť lineárne, ale priebeh hry je lineárny a nepretržitý. Preto by dizajnéri mali vedieť, že náročnosť je navrhnutá správne podľa hráčovho priebehu hrania.*“⁵

Okrem iného ponúkajú aj rozdielne herné režimy aby sa postarali o rôznych hráčov. Ako príklad by sa dali uviesť survival režimy, ktoré pridávajú ďalšie mechaniky a zvyšujú náročnosť, alebo populárne nové hry +, ktoré ponúkajú možnosť začať hrať hru odznova ale s ponechaným vybavením predošlého hrania a adekvátnemu upraveniu nepriateľov tak, aby ponúkali pre hráča výzvu. Častokrát chcú vývojári hráčov ťažšou náročnosťou motivovať ocenením. Mnohokrát sa jedná o unikátny bonus spojený práve so splnením náročných podmienok. Okrem herných bonusov ale vznikol systém achievementov na takmer všetkých platformách, ktoré slúžia práve pre tvorcov aby ocenili svojich hráčov. Niektoré herné série sú

⁴ Hua Qin, Pei-Luen Patrick Rau, Gavriel Salvendy, Effects of different scenarios of game difficulty on player immersion, *Interacting with Computers*, Volume 22, Issue 3, 2010, s. 230–239, <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2009.12.004>

⁵ Hua Qin, Pei-Luen Patrick Rau, Gavriel Salvendy, Effects of different scenarios of game difficulty on player immersion, *Interacting with Computers*, Volume 22, Issue 3, 2010, s. 230–239, <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2009.12.004>

dokonca slávne náročnosťou svojich achievementov, ako napríklad séria Gears of War s ich Seriously achievementom, ktorý bol doposiaľ v nejakej forme obsiahnutý v každej jednej časti. Pri tomto achievemente musia stráviť hráči mnoho hodín a podrobne si prejsť najťažším obsahom aký hra ponúka.

V niektorých prípadoch ale môžeme vidieť, že sa tvorcovia snažili posunúť hranicu náročnosti úplne iným, viac dynamickým smerom, implementáciou dynamickej náročnosti. Tá má za úlohu prispôbovať náročnosť hry v súlade so schopnosťami hráča a to tak, že ak sa hráčovi príliš darí, použije prvky pre sťaženia a naopak ak má hráč s nejakou pasážou problém, použije prvky zjednodušenia. Tento koncept dynamickej náročnosti je možné pozorovať v hrách ako Resident Evil 4, Dead Space alebo Left 4 Dead 2.

2. Spôsoby uľahčenia externého uľahčenia si náročnosti

2.1 Návody

Sprievodcovia videohrami sú základným nástrojom pre mnohých hráčov, najmä pre tých, ktorí majú problémy s určitými oblasťami hry. Existujú dva hlavné typy sprievodcov videohrami: oficiálni sprievodcovia a komunitní sprievodcovia. Oficiálne príručky vyrábajú samotní vydávatelia hier a často sa predávajú vo fyzickej alebo digitálnej forme. Komunitné príručky na druhej strane vytvárajú hráči, ktorí zdieľajú svoje znalosti a skúsenosti s ostatnými prostredníctvom online fór, wiki a video kanálov.

S rastúcou popularitou internetu a platforiem ako YouTube, vznikli aj video návody, ktoré sú momentálne jednou z najpopulárnejších foriem návodov. Ako ale návody vedia pomôcť hráčom pri videohre? *„návod ktorý pomáha zaseknutému hráčovi videohier cez konkrétny hlavolam, labyrint alebo situáciu vyžadujúcu koordináciu rúk a očí, je ale aj slovná mapa zvláštneho časopriestoru virtuálneho sveta videohier. Ide o dokument obsahujúci zručnosti a úsilie spisovateľa/hráča pri skúmaní a riešení aspektov herného sveta. Je to poznanie zdieľané cez web na pomoc ostatným hráčom poukazujúc na autorovu odbornosť a*

oddanosť tejto hre. Návod je rozhodne neliterárne dielo, nezaniatený, neinštrumentálny popis a najviac subjektívna reflexia zo strany jej pisateľa.“⁶

Oficiálne príručky majú tú výhodu, že sú prepracovanejšie, komplexnejšie a poskytujú podrobné informácie o herných mechanizmoch, vývoji postáv a umiestnení predmetov. Príklady oficiálnych príručiek zahŕňajú príručky vytvorené spoločnosťami Prima Games a BradyGames. Môžu však byť drahé a nemusia pokrývať všetky aspekty hry. Komunitné príručky sú na druhej strane často bezplatné, aktuálnejšie a poskytujú cenné informácie a tipy, ktoré nemusia byť dostupné v oficiálnych príručkách. Tiež umožňujú hráčom spojiť sa s ostatnými hráčmi, ktorí majú podobné záujmy, a môžu dokonca pomôcť vybudovať pocit komunity okolo hry. Tieto komunitné návody však môžu byť menej komplexné a obsahovať chyby alebo zavádzajúce informácie.

Napriek výhodám a nevýhodám používania videoherných sprievodcov sú dôležitým nástrojom pre mnohých hráčov. Šetria čas a frustráciu tým, že pomáhajú hráčom orientovať sa v zložitých oblastiach hry a poskytujú dodatočné informácie, ktoré môžu zlepšiť herný zážitok. Môžu však tiež pokaziť prekvapenia, obmedziť kreativitu a objavovanie a dokonca viesť k vyhoreniu.

V niektorých prípadoch by sa o videoherných návodoch dalo hovoriť aj ako o metódach zachovania videohier. „*Tu sa ponúka otázka, či by múzeá mohli (alebo by mali) začať vytvárať vlastné videá alebo návody Let's Play a zachovať tak videohry, aspoň v prípadoch, keď nie sú dostupné žiadne videá alebo neexistujú návody. Zachovanie hier nie je len o technológii, ale aj o pochopení, ako sa hry hrajú a hrali.*“⁷

Práve zachovaním návodu ako sa hra hrala, ktorá už nie je bežne dostupná môžu hráči stále využiť pomôcky na zjednodušenie aj pri hrách, ktoré už nie sú bežne dostupné. Ak sa niekto chce ponoriť do minulosti, vyskúšať si aké to bolo hrať staršiu hru, ale je to pre neho

⁶ Giddings, S., “Playing with Non-Humans: Digital Games as Technocultural Form”, In S. De Castell and J. Jenson, eds., *Worlds in play: international perspectives on digital games research*. Peter Lang, New York, 2007, s 115-128,

⁷ Nylund Niklas. Walkthrough and let's play: evaluating preservation methods for digital games. In Proceedings of the 19th International Academic Mindtrek Conference (AcademicMindTrek '15). Association for Computing Machinery, 2015, s 55–62. <https://doi.org/10.1145/2818187.2818283>

príťažké, prípadne používa mechaniky, ktoré už nie sú bežné v aktuálnych hrách, tak práve vďaka zachovaniu videoherných návodov, budú môcť túto hru prekonať.

2.2 Cheaty

Pre začiatok je potrebné oddeliť cheaty od glitchov. *„Závady alebo glitche sú softvérové chyby, buď programovacie chyby alebo chyby v dizajne. Cheaty sú triky na zvládnutie hier obchádzaním oficiálnych pravidiel hry a príležitostne využívajú chyby. Na vyššej úrovni abstrakcie sú glitche a cheaty podobné, pretože porušujú obvyklé predpoklady začínajúcich hráčov a často porušujú aj zámery herných dizajnérov.“*⁸

Existencia cheatov je v mnohých prípadoch spojená priamo s vývojom videohier. Jedná sa o príkazy, ktoré v rôznych podobách alebo herných príkazových riadkoch je možné zadať a odomknúť tak skryté funkcie vo videohre. Vo vývojových štádiách hry boli tvorcami pridané tieto príkazy za účelom testovania rôznych herných mechaník a následne boli ponechané pre hráčov aby si, ak to potrebujú, hru upravili. *„Podvádzanie bolo viac než len porušovanie pravidla alebo zákona – boli to aj prípady ohýbania pravidiel alebo „opätovného výkladu“ pravidla v prospech hráčov.“*⁹

Cheaty majú rôzne funkcie ako napríklad sprístupnenie nesmrteľnosti, príkaz na vyzbrojenie hráča alebo doplnenie určitých surovín no taktiež majú aj rôzne zábavné funkcie ako úpravu gravitácie v hre, zmenenie modelov všetkých postáv tak aby mali veľké hlavy alebo dokážu preskočiť aktuálny level. Možností je mnoho a pomocou cheatov je možné aby si hráči svoju hru uľahčili. Consalvo rozdelila hráčov do troch skupín vzhľadom na to, ako vnímajú podvádzanie pomocou cheatov.

⁸ •Bainbridge A. Wilma, Bainbridge W. Sims, Creative Uses of Software Errors: Glitches and Cheats, Social Science Computer Review, Volume 25, Issues 1, 2007, str 61-77, ISSN 0894-4393,

⁹ •Consalvo Mia, Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating, Paper presented at the DIGRA 2005: Changing Views, Worlds in Play, Vancouver, Canada,

Prvou skupinou sú takzvaný puristi. Tento „hráč by zaujal pozíciu, že čokoľvek iné ako samostatné úsilie je podvádzanie. Táto skupina vidí strategických sprievodcov, návody, cheaty, a hackovanie ako podvádzanie.“¹⁰

Nasledujúca skupina sú hráči, pre ktorých je kód hry zákonom a teda nemajú problém s používaním rôznych návodov. „Skupina nevníma používanie návodov ako podvádzanie, ale ich pomyselná čiara končí pri cheatových kódach a hacknutí herného kódu. V tejto skupine niektorí ľudia túto možnosť podvádzania akceptujú, ale len v hrách pre jedného hráča, kde môže byť manipulácia s kódom pre jeho vlastné dobro ospravedlnená.“¹¹

Poslednou skupinou ako už logicky vyplýva sú hráči, ktorý nemajú problém s používaním cheatov. „Pre túto skupinu je podvádzanie podľa definície sociálne (alebo antisociálne). Podvádzanie znamená úvod podvodu a prínos možného chaosu do herného sveta. Nakoniec však takéto podvádzanie môže viesť k rozpadu hier.“¹²

Spolu s ich existenciou je spojená aj existencia rôznych spôsobov ako sa ku nim dostať. Tieto kódy si hráči vedeli niekedy nájsť v rôznych časopisoch, knihách alebo návodoch. S príchodom internetu vznikali aj stránky, ktoré sa týmto zaoberali ako napríklad na česko-slovenskej scéne abcgames.sk alebo abecedaher.cz Mimo stránok však existovali aj rôzne softwarové databázy, ktoré si mohli záujemcovia stiahnuť, no s postupným vydávaním ďalších hier bolo potrebné sťahovať novšie verzie, ktoré by boli o tieto informácie doplnené.

Okrem týchto vlastností cheatov sa však treba pozrieť aj na ich odvrátenú stranu a podotknúť ako veľmi môžu byť pre videoherný priemysel a hráčov škodlivé. V mnohých prípadoch sa cheaty preniesli aj do online hier, kde spôsobujú nevyváženosť a dávajú hráčovi, ktorý ich využíva obrovskú prevahu. Stačí sa len poukázať na prípad asi jedného z najznámejších podvodníkov vo videohrách. Kontroverzia sa točí okolo Billyho Mitchella, známeho hráča, ktorý je držiteľom niekoľkých rekordov v klasických arkádových hrách ako Donkey Kong a Pac-Man, a hlavnej postavy v dokumente King of Kong. Tento prípad sa

¹⁰ •Consalvo Mia, Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating, Paper presented at the DIGRA 2005: Changing Views, Worlds in Play, Vancouver, Canada,

¹¹ •Consalvo Mia, Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating, Paper presented at the DIGRA 2005: Changing Views, Worlds in Play, Vancouver, Canada,

¹² •Consalvo Mia, Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating, Paper presented at the DIGRA 2005: Changing Views, Worlds in Play, Vancouver, Canada,

tiahne od 7. novembra 1982 kedy dosiahol najvyššie možné skóre vo videohre Donkey Kong. Neustále dokazovanie, či sa naozaj jednalo o podvod alebo nie doposiaľ ešte stále prebieha. Mimo iného boli zaznamenané aj rôzne momenty v E-šport hrách kde profesionálni hráči používali na turnajoch cheaty ako napríklad hráč Forsaken na turnaji eXTREMESLANDS 2018 Asia Finals. Hráč bol pri podvode pristihnutý a ďalšie vyšetovanie incidentu tiež viedlo úrady k tomu, aby si uvedomili, že podvádzal aj na ESL India Premiership 2018 Fall.

Cheaty, však nefungujú len na princípe príkazov, ktoré v hrách nechali autori a pri vývoji ale s postupom času začali vznikať omnoho komplexnejšie formy cheatov. Momentálne najpopulárnejšie a najobávanejšie sú Cheat Engine pomocou, ktorých si hráči vedia upraviť hru omnoho podrobnejšie než to mohli s použitím jednoduchých príkazov. Tieto Cheat Engine sú nastavené tak, aby prepisovali a upravovali príkazy priamo v hre ako menenie rôznych nastavení balansu napríklad zbraní či nepriateľov. Taktiež je ho možné využiť na vytvorenia takzvaného aimbota, ktorý pomáha hráčom lepšie a presnejšie zamieriť protivníka. Keďže mnoho hráčov, ktorý chcú tento podvod využiť nemajú potrebné zručnosti aby si v Cheat engine vytvorili vlastného aimbota sú ochotní za tento softvér dokonca aj zaplatiť.

Existuje ešte jedna forma cheatovania a to pomocou Trainerov. Jedná sa však o zjednodušenú a jednoduchšiu verziu cheat enginov, ktorá síce neponúka tak komplexné možnosti nastavení, ale má omnoho jednoduchšie a intuitívnejšie prvky používania. Prečo ale používajú hráči cheaty? Na túto otázku neexistuje jednoznačná odpoveď. Consalvo uvádza dôvod: „*Podvádzanie nie je len o podvracaní (herného) systému – je to aj o rozšírení systému. Je to spôsob, ako môžu jednotlivci hrať cez nudu, obmedzené scenáre, cez hrubé záplaty alebo len zlé hry.*“¹³ Bainbrigovci zase popisujú, že: „*Ludské bytosti potrebujú správnu rovnováhu medzi oslobodením a kontrolou a optimálny stupeň regulácie sa líši v závislosti od kultúr, vekových skupín a činností. Bez určitých pravidiel sa hra stane nehrateľnou.*“¹⁴ Jedno je ale isté a to, že pomocou cheatov si vedia hráči zjednodušiť hranie hry či už na svoju škodu alebo nie.

¹³ •Consalvo Mia, Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating, Paper presented at the DIGRA 2005: Changing Views, Worlds in Play, Vancouver, Canada,

¹⁴ •Bainbridge A. Wilma, Bainbridge W. Sims, Creative Uses of Software Errors: Glitches and Cheats, Social Science Computer Review, Volume 25, Issues 1, 2007, str 61-77, ISSN 0894-4393,

2.3 Pomoc od iných hráčov

Ďalšia a momentálne v niektorých videohrách dosť obľúbená forma zjednodušenia sú sprievodcovia alebo šerpovia. Termín je prevzatý z označovania horských sprievodcov v Himalájach a ich funkciou je vypomôcť menej zdatným hráčom dosiahnuť určitý cieľ. Najčastejšie využitie je v MMO RPG hrách ako World of Warcraft, ale dajú sa nájsť aj v rôznych iných žánroch a hrách ako Destiny 2 či striktné kompetitívnych hrách ako Counter Strike Global Offensive. Títo šerpovia sú v daných hrách veľmi zdatný, majú veľmi dobrú výbavu a ich cieľom je pomáhať novým hráčom videohier. Pri komplexných úlohách ako napríklad raid v Destiny 2 šerpovia často krát vysvetľujú novým hráčom mechaniky v daných segmentoch, zadeľujú im úkoly čo a ako majú spraviť aby bola ich skupina úspešná. Pri kompetitívnych hrách sa skôr jedná o veľmi zdatného hráča, ktorý dokáže dotiahnuť celý svoj tím až do úspešného konca.

Títo šerpovia však nemusia pomáhať len z dobrej vôle, ale stáva sa, že pomáhajú aj za peňažný príspevok. Existujú dokonca aj webové portály, kde sú hráčom ponúkané služby, kde hráči za peňažný poplatok prevezmú zákazníkov účet na určitú dobu, počas ktorej na ňom hrajú tak, aby po ukončení tejto doby mal vlastník vopred dohodnutý herný predmet, level, úroveň a podobne.

2.4 Možnosti jednoduchšieho prístupu

Posledným prvkom zaoberajúcim sa prístupnosťou videohier sú možnosti jednoduchšieho prístupu, vytvorené priamo od tvorcov. Tieto možnosti sa ale nezaoberajú priamo len úpravou náročnosti videohry. V niektorých formách síce ponúkajú aj detailné nastavenia náročnosti, kde si priamo hráči vyberajú, ktorý herný prvok je ako náročný a teda priamo si prispôbujú náročnosť hry podľa svojich potrieb, ale v prípade jednoduchšieho prístupu sa jedná o niečo ešte hlbšie. *„Z prístupnosti hry profitujú všetci hráči – od osôb so zdravotným postihnutím až po začiatočníkov, mladších a starších hráčov a používateľov s rôznymi potrebami a preferenciami. Napríklad premapovanie tlačidiel môže byť užitočné pre hráčov s trvalým alebo dočasným motorickým postihnutím, pre dve osoby zdieľajúce*

klávesnicu počítača alebo pre tých, ktorí uprednostňujú používanie určitých kombinácií tlačidiel. ¹⁵

Teda prvky jednoduchšieho prístupu ponúkajú aj rôzne zlepšenia pre zdravotne postihnutých hráčov tak, aby si aj oni vedeli vychutnať videohry. Tieto možnosti sa momentálne tešia veľkej popularite a okrem softwarových možností vznikajú aj hardwarové, kde napríklad spoločnosť Microsoft vyvinula špeciálny ovládač určený práve pre zdravotne postihnutých hráčov. *„Xbox Adaptive Controller je jednotné stredisko pre pripojenie externých vstupných zariadení, ako sú prepínače, tlačidlá alebo joysticky. To umožňuje hráčom prispôbiť si spôsob, akým vstupujú do hry, najmä ak predvolený ovládač predstavuje prekážku dostupnosti.* ¹⁶ Ovládač bol navrhnutý vďaka silným partnerstvám s The AbleGamers Charity, The Cerebral Palsy Foundation, SpecialEffect, Warfighter Engaged a mnohými členmi komunity. Vstup od týchto skupín pomohol vytvoriť dizajn, funkčnosť a balenie adaptívneho ovládača Xbox.

Tieto zjednodušenia prístupu sa snažia prekonať 3 bariéry prístupnosti. *„Po prvé, hráči nemusia byť schopní prijímať podnety, ktoré môžu, ale nemusia byť rozhodujúce pre napredovanie v hre. Napríklad, keď sa v titulkoch hry neriešia zvukové efekty, nepočujúci hráči si nemusia všimnúť, že sa blíži nepriateľ. Po druhé, hráči nemusia byť schopní určiť reakciu v hre na podnety, ako je napríklad riešenie zložitej hádanky. Po tretie, hráči, najmä tí s motorickým postihnutím, nemusia byť schopní fyzicky zvládnuť vstup do hry prostredníctvom vstupného zariadenia, ako je klávesnica, myš alebo joystick. V dôsledku týchto prekážok majú hráči znížený herný zážitok alebo v horšom prípade nie sú schopní s hrou vôbec interagovať.* ¹⁷

¹⁵ •Larreina-Morales María Eugenia, How Accessible is This Video Game? An Analysis Tool in Two Steps, 2023, str 2-3, <https://doi.org/10.1177/15554120231154710>

¹⁶ •Larreina-Morales María Eugenia, How Accessible is This Video Game? An Analysis Tool in Two Steps, 2023, str 2-3, <https://doi.org/10.1177/15554120231154710>

¹⁷ •Larreina-Morales María Eugenia, How Accessible is This Video Game? An Analysis Tool in Two Steps, 2023, str 2-3, <https://doi.org/10.1177/15554120231154710>

Ak sa však jedná o softvér tak momentálne jedny z najdetailnejšie spracovaných prvkov prístupnosti má hra The Last of Us Part II z roku 2020. Za jej vývojom stojí oceňované štúdio Naughty Dog a hra propagovala svoje možnosti prístupnosti ešte počas marketingovej kampane pred oficiálnym vydaním. Hra obsahuje: „*viac ako 60 funkcií dostupnosti prispieva k prekonávaniu interakčných bariér. Hráči môžu napríklad použiť dodatočné zvukové a haptické signály na prijímanie podnetov, preskočiť hádanku, keď nie je možné správne určiť odozvu v hre, a úplne premapovať tlačidlá, aby lepšie poskytovali vstup. K dispozícii sú tiež tri prednastavenia prístupnosti, ktoré aktivujú odporúčané nastavenia pre prístupnosť zraku, sluchu a motora.*“¹⁸ Tieto možnosti zjednodušeného prístupu je možné pozorovať stále častejšie a herné spoločnosti sú implementácii stále otvorenejšie.

Niektoré herné štúdiá však stále trvajú na svojom a napríklad From Software, štúdio stojace za ťažkými videohrami ako Dark Souls sériou či Bloodborne sa stalo terčom kontroverzie pri ich hre Sekiro: Shadows Die Twice, keď odmietlo akékoľvek vydanie zľahčenej verzie hry. Na jednej strane je pochopiteľné, že tvorcovia hry chcú aby ju hráči hrali presne tak ako bola navrhnutá, no na druhej strane je tu problém širšieho publika, a zdravotne postihnutých hráčov, ktorý si nebudú môcť túto hru užiť, z dôvodu vysokej bariéry zručnosti. Prečo však autori videohier neaplikujú tieto možnosti zjednodušenia častejšie? „*Jednou z vnímaných záťaží pri sprístupňovaní hier sú náklady na čas, úsilie a peniaze na implementáciu zmien. S minimálnym zdieľaním softvérových prostriedkov medzi hernými projektmi v rámci daného štúdia (okrem bežných enginov, ak je to možné), je perspektíva, že budete musieť znova a znova prerábať riešenia rovnakého súboru problémov, skľučujúca a neatraktívna,*“¹⁹ píše Porter a Kientz. V ich článku neskôr popisujú a kritizujú možnosť implementácie asistenčných pomôcok pre videoherné konzoly, no od uvedenia tohto článku v roku 2013 boli mnohé veci vylepšené, ako už zmienený Xbox Adaptive ovládač od spoločnosti Microsoft. Porter a Kientz ale vo svojom článku spomínajú že: „*Na základe identifikácie midléru v odvetví ako kritického článku v reťazci dostupnosti by mali*

¹⁸ •Larreina-Morales María Eugenia, How Accessible is This Video Game? An Analysis Tool in Two Steps, 2023, str 2-3, <https://doi.org/10.1177/15554120231154710>

¹⁹ •Porter R. John, Kientz A. Julie, An Empirical Study of Issues and Barriers to Mainstream Video Game Accessibility, Human Centered Design and Engineering, 2013, str 7 <http://dx.doi.org/10.1145/2513383.2513444>

zúčastnené strany (či už sú to výskumníci, komunitné organizácie alebo sily z odvetvia samotného) spolupracovať s vývojármi midlvéru v snahe definovať a implementovať štandardizované funkcie dostupnosti, ktoré možno prenášať. Nielenže by to pomohlo zmierniť mnohé problémy s kompatibilitou, ktorým čelia hráči so zdravotným postihnutím pri používaní asistenčných technológií, ale je pravdepodobné, že by to podporilo a uľahčilo prijatie noriem prístupnosti vo všeobecnosti.“²⁰

Ak teda porovnáme pokroky od roku 2013, ktorým sa dostalo v prípade sprístupnenia videohier aj pre zdravotne postihnutých hráčov, tak musíme uznať, že pokrok, ktorý nastal je znateľný. Stále je však veľký priestor na zlepšenie a je práve na herných žurnalistoch ako aj na samotných hráčoch, aby vyzdvihovali tieto pokroky a prispievali tak ku šíreniu zlepšenia hernej prístupnosti aj v tomto smere.

3. Žurnalistika vo video-hernej priemysle

Žurnalizmus vo video-hernej kultúre hrá veľkú rolu a jeho funkcia je podobná ako v každom inom odvetví. Podstatné je podávať záujemcom správy z herného priemyslu a to ako novinky, ktoré sa udiali, poskytovať a rôzne rozhovory s vplyvnými osobnosťami alebo recenzovať produkty spojené s týmto priemyslom. Pomocou týchto prostriedkov sú hráči a informovaný a verejná mienka o videohrách v spoločnosti a ich dopade je formovaná.

Videoherná žurnalistika zahŕňa širokú škálu médií vrátane tlačených a online časopisov, webových stránok, blogov, podcastov a video obsahu. Novinári v tejto oblasti sa venujú rôznym témam, ako sú recenzie hier, novinky z odvetvia, rozhovory s hernými vývojármi a hráčmi a analýza herných trendov a kultúry. Zahŕňajú aj kontroverzie a problémy súvisiace s hraním hier, ako sú obavy z násillia, závislosti a rozmanitosti v tomto odvetví.

²⁰ •Porter R. John, Kientz A. Julie, An Empirical Study of Issues and Barriers to Mainstream Video Game Accessibility, Human Centered Design and Engineering, 2013, str 7 <http://dx.doi.org/10.1145/2513383.2513444>

Jednou z kľúčových funkcií videohernej žurnalistiky je poskytovať hráčom informácie o najnovších hrách a hernom hardvéri. To zahŕňa recenzie hier, ktoré pomáhajú hráčom robiť informované rozhodnutia o tom, ktoré hry si kúpia a zahrajú a taktiež aj recenzie či novinky v oblasti herného hardvéru. Recenzie zvyčajne pokrývajú rôzne aspekty hry, ako napríklad príbeh, herné mechanizmy, grafiku a celkový pôžitok. Poskytovaním podrobnej analýzy a kritiky hier novinári pomáhajú hráčom vyťažiť z ich herného zážitku maximum. *„Historicky, herní kritici vždy boli v priamom kontakte so svojimi čitateľmi, pravdepodobne viac ako mainstreamoví kritici. Napríklad časopisy o prvých hrách v USA, ako Nintendo Power, ponúkali rozsiahle sekcie s listami zaslanými od čitateľov, ktoré boli plné otázok, chvál či štiplavého sarkazmu.“*²¹.

Videoherná žurnalistika tiež zohráva dôležitú úlohu pri formovaní verejnej mienky o videohrách a ich vplyve na spoločnosť. V posledných rokoch sa vedú diskusie o vplyve videohier na násilie, závislosti a duševné zdravie. Novinári v tejto oblasti pomáhajú poskytovať vyvážené a presné pokrytie týchto problémov a zároveň poskytujú platformu na vypočutie rôznych hlasov a perspektív.

Ďalším dôležitým aspektom videohernej žurnalistiky je jej úloha pri podpore rozmanitosti v hernom priemysle. Mnoho novinárov a médií v tejto oblasti bolo hlasnými zástancami väčšieho zastúpenia žien, ľudí rôznych rás či vierovyznaní a LGBTQ+ jednotlivcov v hrách a celkovo v priemysle. Pomohli tiež zvýšiť povedomie o problémoch, ako je obťažovanie a diskriminácia v herných spoločnostiach, komunitách a pracovali na podpore pozitívnejších priestorov pre hráčov.

Stále sa však jedná o lifestylovú žurnalistiku, ktorá nie je vnímaná na rovnakej úrovni než tvrdá žurnalistika. *„Žurnalistiku v štýle lifestyle pravidelne kritizujú novinári a to najmä tí, ktorí sa sústreďujú na tvrdé správy a považujú jej prax za príliš úzko spätú s požiadavkami trhu, priemyslom a vzťahom s verejnosťou. V dôsledku toho sa žurnalistika o životnom štýle považuje za ľahkovážnu činnosť alebo potešenie, ktoré si sotva zaslúži výraz žurnalistika. Tento pohľad sa rozširuje aj na akademickú komunitu, ktorá túto oblasť len zriedka berie vážne a to napriek zjavnému významu životného štýlu, ktorý žurnalistika*

²¹ • Consalvo Mia, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, 2007, str MIT Press, ISBN 9780262270748, <https://doi.org/10.7551/mitpress/1802.001.0001>

zohráva z hľadiska svojho významu v mediálnom výstupe a spotrebe v 21. storočí.“²² „Kým politické a iné ťažké spravodajské témy rezonujú s paradigmatickými hodnotami objektivity, verejnej služby a strážneho psa žurnalistiky, lifestyleová žurnalistika bola spojená s hodnotami subjektivity, trhových motívov a oslavnej žurnalistiky.“²³

Medzi žurnalistami vznikla akási hierarchia toho, kde sú hierarchicky začlenené rôzne druhy žurnalistiky na základe toho akou témou sa zaoberajú a aká je ich téma daná v spoločnosti vážnosť a serióznosť. Následkom toho bola žurnalistika zaoberajúca sa lifestyleovými témami zaradená na jej okraj. Samozrejme sa nedá nesúhlasiť s vážnosťou ťažkého spravodajstva. Druhy ako investigatívny žurnalizmus, politický žurnalizmus, kriminálny žurnalizmus a žurnalizmus podnikania majú v spoločnosti a hierarchickom zaradení žurnalistiky svoje postavenie bezpochybné správne zaradené. Tieto témy a články hýbu širokou spoločnosťou a spĺňajú funkciu strážneho psa demokracie. Takúto silu lifestyleový žurnalizmus určite nemá, no pre mnohých ľudí je to doplnkom ku ťažkému spravodajstvu. Žurnalisti aj pri lifestyleových témach potrebujú robiť rôzne sociologické výskumy, investigovať a robiť investigatívnu žurnalistiku ohľadom odvetvia a tým to meniť k lepšiemu či už pre čitateľov alebo aj pre zamestnancov,

Herná žurnalistika ako taká sa zaoberá herným priemyslom a teda jej existencia je mu priamo podradená, keďže je to jej hlavný zdroj informácií. Bez existencie herné priemyslu by neexistovala ani herná žurnalistika. „Herná žurnalistika bola kritizovaná pre silné zamieravanie sa spôsob akým pristupuje ku recenzovaniu materiálu, ktorý má tendenciu byť tesne kontrolovaný priemyslom. Herní novinári ako takí nebyvajú kritický voči odvetviu, pretože sú od odvetvia závislí, aby poskytovalo správy o nadchádzajúcich hry.“²⁴

Okrem primárneho čerpania informácií z herného priemyslu, je jeden z hlavných príjmov herných žurnalistov spojený s propagáciou produktov či služieb herného priemyslu. Vo svojom výskume, v ktorom boli tiež zahrnuté rozhovory s videohernými žurnalistami, sa

²² •Hanush Folker, Broadening The Focus, The Case For Lifestyle Journalism As A Field Scholarly Inquiry, 2012, str 1 <https://doi-org.ezproxy.is.cuni.cz/10.1080/17512786.2011.622895>

²³ Gregory Perreault, Tim Vos, Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism, *New Media & Society*, Vol. 22, Issue 1, 2020, str. 159-176, <https://doi.org/10.1177/1461444819858695>

²⁴ Perreault, Gregory, and Tim Vos. 2020. "Metajournalistic Discourse on the Rise of Gaming Journalism." *New Media & Society* 22 (1): 159–176. <https://doi.org/10.1177/1461444819858695>

Fisher a Mohammad-Baksh dozvedeli nasledovné: „Žurnalisti písali pre publikácie a redaktorov, ktorí sa radšej vyhýbali konfliktom zabíjaním negatívnych príbehov alebo ponúkaním príbehov na zlepšenie urazeným stranám; pre hrozbu straty príjmov z reklamy museli ovplyvniť príbehy, ktoré sledovali, spôsoby, akými písali svoje príbehy.“²⁵

3.1 Potrebné zručnosti videoherného kritika

Kritik videohier zodpovedá za hodnotenie a poskytovanie dôkladnej analýzy videohier svoje publikum. „Samotní videoherní novinári pomáhajú zmazať jasné hranice medzi výrobcami a spotrebiteľmi, čo je produktom ich histórie ako fanúšikov videohier a ich vzťahy s vývojármi hier, zatiaľ čo súčasne pracujú na zabezpečení týchto hraníc ako fixných. Zatiaľ čo toto všetko sprostredkujú, vykonávajú v rovnakom čase expertízu a pracujú na (ne)validácii odborných znalostí producentov a fanúšikov.“²⁶

Ak chce byť v tejto úlohe úspešný, potrebuje rozmanitý súbor zručností, ktoré presahujú hranie hier. Zaujímavé je sledovať ako kritici fungovali v súčinnosti s novinármi aj pri ostatných odvetviach zábavného priemyslu.

„Napríklad, že hudobní kritici boli profesionálne seba napomínaní od novinárov za postupy v rámci redakcie riadené trhovými silami,²⁷ „ale aj televízny kritici boli čoraz viac pod tlakom, aby si radšej prezreli než recenzovali nadchádzajúce predstavenia ako ekonomické požehnanie pre noviny v osemdesiatych rokoch.“²⁸ K tomuto treba dodať aj poznatky od Frey (2015) a to, že: kríza autority je často konzistentná a opakujúca sa téma filmovej kritiky od

²⁵ • Fisher D. Howard, Sufyan Mohammed-Baksh, Video Game Journalism and the Ideology of Anxiety: Implications for Effective Reporting in Niche Industries and Oligopolies, 2020, str. 45-59, <https://doi.org/10.1080/23736992.2020.1731312>.

²⁶ • Carlson, Rebecca. “Too Human versus the Enthusiast Press: Video Game Journalists as Mediators of Commodity Value.” Transformative Works and Cultures 2009 (Vol 2) <https://doi.org/10.3983/twc.2009.098>

²⁷ • Forde Eamonn, Journalist with a Difference: Producing Music Journalism, 2003, str. 113 – 144, <https://doi.org/10.4135/9781446221587>

²⁸ • Rixon Paul, Re-evaluating the role of television criticism in the British press, 2013, s 388 – 400, <http://dx.doi.org/10.1177/1464884912443197>

*svojho vzniku na prelome 20. storočia v ktorých kritici dôsledne varujú pred ich slabnou schopnosť hovoriť a mať vplyv na verejnosť.*²⁹

Dostávame sa teda ku tomu akú autoritu majú videoherní kritici. Tú je ťažké si v hernom priemysle vybudovať, keďže sa kritici vo svojich článkoch nemôžu byť úplne objektívnymi. Ďalším problémom pre ich autoritu sú fanúšikovské skupiny, ktoré ak nie sú spokojné s ich článkom alebo recenziou vedia byť poriadne toxické voči autorom. Na to, aby sa niekto stal kritikom videohier, zvyčajne potrebuje hlavne hlboké znalosti z odvetvia videohier, silné schopnosti kritického myslenia, vynikajúce komunikačné schopnosti a vášň pre videohry. Medzi špecifické zručnosti a vlastnosti, ktoré sú pre kritika videohier zvyčajne cenné a robia ho lepším môžeme určite zaradiť zručnosť v písaní a teda, kritik videohier by mal vedieť písať jasne a stručne, s vynikajúcou gramatikou, pravopisom a interpunkciou. Mal by byť schopný formulovať svoje myšlienky a názory spôsobom, ktorý je pre ostatných ľahko zrozumiteľný.

Ďalšou podstatnou zručnosťou je bezpochyby znalosť odvetvia. Hlboké znalosti o odvetví videohier, vrátane histórie videohier, hlavných hráčov v tomto odvetví, sledovať trendy a zmeny, ktoré sa v tomto odvetví dejú. Výhodou sú bezpochyby aj kontakty v odvetví. Ako príklad sa dá uviesť Jason Schreier, ktorý publikoval mnoho článkov zaoberajúcimi sa videoherným priemyslom z pohľadu zamestnancov a práve vďaka jeho článkom sa verejnosť dozvedela o mnohých zlých pracovných podmienkach. *„Zatiaľ čo sa kritici formovali, hráčskou identitou a kultúrou hráča je možné vidieť, že nemajú jasné pochopenie pre svoju identitu a profesionálne praktiky. Navyše ich práca formovala osobné zázemie a výsady, no to nie je súdržné identitou hráča, ktorú pomohli vytvoriť“.*³⁰

Pre recenzovanie videohier sú potrebné aj zručnosti v oblasti kritického myslenia, aby bolo možné kriticky analyzovať hry, pozerať sa na pozitívne aj negatívne aspekty a hodnotiť ich, ako aj porovnávať s inými hrami rovnakého žánru.

²⁹ Mattias Frey, *The Permanent Crisis of Film Criticism, The Anxiety of Authority*, 2015, ISBN-10 9089647171

³⁰ •Foxman Maxwell, Nieborg B. David. Nieborg, *Between a Rock and a Hard Place: Games Coverage and its Network of Ambivalances*, *Journal of Games Criticism* 3., 2016, 1-27.

Herný žurnalista by mal poznať technické aspekty videohier vrátane grafiky, zvukového dizajnu, herných mechanizmov a používateľských rozhraní. Pri recenzii musí užívateľov správne informovať o technickom stave videohry, prípadne tieto vedomosti využiť pri technických analýzach videohier ako sa tomu venuje napríklad portál digitalfoundry.com

Je potrebné si aj uvedomiť, že mnoho žurnalistov má svoju identitu a pomocou svojich textov pomáhajú vytvárať identitu aj samotnému publiku. „*Tento špecifický žurnalizmus pomohol cez ich publikované práce, pri výstavbe identity moderného hráča v širšom povedomí. Písaním smerom k tomuto konkrétnemu publiku, kritici pomohli túto identitu kalcifikovať a dopomohli k vylúčeniu iných identít.*“³¹ Keďže videoherní kritici zdieľajú sa väčšinou zaraďujú ku hráčom tak sú často vystavený rôznym frustráciám. „*Tvrdíme, že koreňom mnohých týchto konfliktov a to, prečo práca herného kritika môže byť čoraz viac frustrujúca môžeme vysledovať späť k silným a blízkym väzbám kritikov so svojim publikom prostredníctvom zdieľaného pochopenia identity hráča.*“³²

Kritik videohier by mal mať skutočnú lásku k videohram a hlboko si vážiť umenie a umenie herného dizajnu. Silné komunikačné schopnosti aby bol schopný jasne a efektívne komunikovať svoje myšlienky a názory, a to písomne aj osobne. Kritik videohier by mal byť otvorený skúšaniam nových typov hier a mal by byť ochotný spochybňovať svoje vlastné predsudky a predpoklady. Samozrejme by si mal udržiavať vysokú úroveň profesionalitu pri písaní a interakciách s vývojármi hier a ostatnými členmi odvetvia. Do toho spadajú aj etické pokyny a vyhýbanie sa konfliktom záujmov, ako je prijímanie darov alebo kompenzácií od vývojárov hier, ktoré môžu ovplyvniť jeho recenzie. Asi je jasné, že primanie darov, môže mať pozitívny dopad pre médium a jeho exkluzivitu. Ak recenzent dostane od vydavateľa prístup ku hre a niečo skôr, je možné aby mal pre recenzovanie viac času a priniesol recenziu skôr než konkurencia. Síce sa v dnešnej dobe pri žurnalizme často viac cení rýchlosť podania informácie nad jej kvalitou, no toto je niečo čo do správnej a kvalitnej žurnalistiky nepatrí. Rovnako do dobrej hernej žurnalistiky nepatrí vytváranie konfliktných a kontroverzných článkov. Fanúšikovia videohier sa často krát delia do rôznych opozičných táborov v závislosti

³¹ •Foxman Maxwell, Nieborg B. David. Nieborg, Between a Rock and a Hard Place: Games Coverage and its Network of Ambivalances, Journal of Games Criticism 3., 2016, 1-27

³² •Foxman Maxwell, Nieborg B. David. Nieborg, Between a Rock and a Hard Place: Games Coverage and its Network of Ambivalances, Journal of Games Criticism 3., 2016, 1-27

na hernú konzolu, ktorú vlastní, softvér či hru, ktorú uprednostňujú alebo aj hardvér, ktorý využívajú. Písať teda články, len pre vytvorenie kontroverzie a teda vyššej angažovanosti čitateľa s článkom nepatrí k dobrej žurnalistike.

Celkovo, stať sa úspešným kritikom videohier si vyžaduje kombináciu vedomostí, zručností a vášne. Je dôležité, aby mali prehľad o najnovších trendoch a vývoji v tomto odvetví a zároveň si zachovali kritický pohľad a záväzok poskytovať čestné a informatívne recenzie.

3.2 Dopad recenzií na recenzentov a vývojové štúdia

Podobne ako pri iných odvetviach ako je film či hudba aj vo videohernom odvetví hrá recenzia veľkú rolu pri rozhodovaní a informovaní zákazníka pre možnú kúpu. Pri recenzii sa však pravidlá od ostatných odvetví líšia a to najmä v tom, že sa nejedná o pasívne médium ale vyžaduje istú formu kombinácie kognitívnych, fyzických a sociálnych zručností. Jedná sa o koordináciu oka a rúk, priestorového uvedomenia, rýchlych reflexov, strategického myslenia, schopnosť rýchleho rozhodovania a riešenia problémov, komunikačných zručností a prispôsobivosti. Samozrejme nie všetky typy videohier vyžadujú všetky tieto zručnosti, no ak si chcú hráči alebo potencionálni záujemcovia videohru užiť, musia rátať s tým, že po nich budú niektoré tieto zručnosti vyžadované. Práve v tomto tkvie jedna z hlavných funkcií videoherných recenzií a to správne informovať záujemcu o to, aké zručnosti môže po ňom videohra požadovať a prípadne aké formy zjednodušenia ponúka.

Pri recenzovaní však na autora recenzie častokrát vplývajú rôzne externé faktory ako napríklad aj spojenie s videohernými korporáciami a ich vplyvom na recenzie, či vplyv herných komunit. Ako príklad sa dá použiť recenzia Jeffa Gerstmanna na videohru Kane and Lynch: Dead Men z roku 2007. Vo svojej recenzii popísal: *„že hra obsahuje lenivý príbeh a priemernú grafiku, nadmerné nadávky, najmä keď ich každá postava neustále a zbytočne používa, boj založený na krytí sa bol neohrabaný a A.I. NPC (nehrateľné postavy) spoluhráčov a nepriateľov bolo na smiech. Hre dal 6 z 10 a odporučil, aby si ľudia hru buď prenajali, alebo počkali, kým jej cena výrazne neklesne. Krátko po zverejnení tejto recenzie*

bol prepustený. “³³ To sa udialo práve v období kedy vydavateľ hry Edios Interactive uskutočňoval svoju marketingovú kampaň pre aktuálne vydanie hry, kde aj práve na stránkach GameSpotu bola výrazne propagovaná. “ Online príspevky naznačovali, že Gerstmann bol prepustený v dôsledku dvoch vecí: Po prvé, redakčný riaditeľ GameSpot dal „Kane & Lynch“ priemerné skóre 6 z 10, čo je veľmi v súlade s recenziami, ktoré hra dostala od väčšiny predajní videohier a sama o sebe nie je výrazne kontroverzná. Po druhé však bola skutočnosť, že Eidos vo veľkej miere inzeroval hru na webovej stránke GameSpot, očividne utrácal veľa peňazí na svoju kampaň a tieto peniaze umožnili spoločnosti požadovať Gerstmannovo prepustenie. Gerstmann sa k situácii nevyjadril. Na internete sa šírili klebety, že bol prepustený priamo na nátlak inzerenta. GameSpot odpovedal zverejnením, že prepustenie Gerstmannu „nesúvisí so žiadnym kupujúcim reklamy“³⁴

Recenzie majú častokrát vplyv aj na vývojárov videohier. V tomto prípade je známym príkladom situácia štúdia Obsidian Entertainment s ich videohry Fallout New Vegas. Ako sme sa neskôr mohli z výpovedí zamestnancov Obsidian entertainment dozvedieť, recenzie mali priamo vplyv na finančný bonus pre štúdio. *"FNV bola priama platba, žiadne licenčné poplatky, iba bonus, ak sme na Metacritic dostali 85+, čo sme neurobili,"* vyjadril sa na sociálnej sieti twitter senior dizajnér Chris Avellone. Z tejto informácie teda vyplýva, že niektoré herné štúdiá aplikovali alebo ešte aj aplikujú a zohľadňujú hodnotenia videohier z recenzii, na základe čoho sú potom zamestnancom vyplácané bonusy. Pri Fallout New Vegas je ale tento problém obzvlášť kontroverzný, práve kvôli tomu, že priemerné hodnotenie hry na stránke Metacritic od recenzentov bolo 84 a teda štúdiu chýbal 1 bod aby im distribútor Bethesda Softworks a ich materská spoločnosť ZeniMax Media vyplatili bonus. Práve kvôli tesne nesplnenej požiadavke o bonus a zrušeniu prác na titule s krycím menom "North Carolina" pre Microsoft muselo štúdio prepustiť niekoľko zamestnancov a čakala ich neistá budúcnosť. Orland sa vo svojom článku o tejto situácii vyjadruje, že: *„pripojením bonusu k určitému skóre Metacritic, vydavatelia ako keby hovoria, že pozitívne recenzie budú mať*

³³ •Fisher D. Howard, Sufyan Mohammed-Baksh, Video Game Journalism and the Ideology of Anxiety: Implications for Effective Reporting in Niche Industries and Oligopolies, 2020, str. 45 -59, <https://doi.org/10.1080/23736992.2020.1731312>

³⁴ •Fisher D. Howard, Sufyan Mohammed-Baksh, Video Game Journalism and the Ideology of Anxiety: Implications for Effective Reporting in Niche Industries and Oligopolies, 2020, str. 45 -59, <https://doi.org/10.1080/23736992.2020.1731312>

priamy a pozitívny vplyv na ich konečný výsledok prostredníctvom zvýšeného predaja. Aby sme boli spravodliví, existujú určité dôkazy, že skóre recenzií má vo všeobecnosti vplyv na predaj hier, a to ako v laboratórnom prostredí, tak aj v príkladoch z reálneho sveta.“³⁵

To sa nedá uprieť, keďže mnoho hráčov sa pri kúpe riadi práve podľa hodnotenia kritikov a niektorý zohľadňujú práve aj tieto portály ako Metacritic, ktoré zbierajú a priemerujú hodnotenia kritikov zo sveta. „*Avšak všeobecnejšie povedané, zameranie sa na jediné číslo môže zakryť úspech, ktorý človeku sedí priamo pred nosom. Z 81 recenzií pre Xbox 360 verziu Fallout: New Vegas uvedených na Metacritic je 72 charakterizovaných ako „pozitívnych“, pričom deväť je „zmiešaných“ a nula „negatívnych“. Hra pokračovala v odoslani 5 miliónov kópií a za prvý mesiac prilákala príjmy vo výške 300 miliónov dolárov.*“³⁶

Vo výsledku teda môžeme povedať, že hodnotenie alebo oceňovanie vývojárskeho štúdia vydavateľmi na základe hodnotení Metacritic je veľmi kontroverzné. Netreba však pripisovať chybu takýmto portálom ale skôr vydavateľom, ktorý takýto chybný systém zaviedli, kde aj recenzenti, kritici či možno v niektorých prípadoch aj hráči môžu ovplyvniť odmenenie práce vývojárov.

3.3 Live service videohry a ich zásah do videoherného žurnalizmu

Recenzie ku videohram sú vždy stanovenú ku určitému dňu. Čitatelia recenzie teda vedia v akom čase bola teda daná videohra recenzovaná a prípadne aké chyby pri svojom vydaní obsahovala. Tento koncept bol neskôr časom rozšírený o digitálne záplaty nazvané patche, ktoré obsahovali opravy hry, ktoré autori nestihli pred jej oficiálnym vydaním opraviť. Najskôr sa ku nim museli užívatelia dostať prostredníctvom oficiálnych internetových stránok autorov alebo cez dvd či cd v rôznych herných magazínoch. S rozšírenou dostupnosťou internetu a programami, ktoré tento proces samo manažovali ako Steam, už užívateľom

³⁵ •Orland Kyle, Why linking developer bonuses to Metacritic scores should come to an end,[online] 2012, Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2012/03/why-linking-developer-bonuses-to-metacritic-scores-should-come-to-an-end/>

³⁶ •Orland Kyle, Why linking developer bonuses to Metacritic scores should come to an end,[online] 2012, Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2012/03/why-linking-developer-bonuses-to-metacritic-scores-should-come-to-an-end/>

odpadla zodpovednosť si ich osobitne hľadať, no práve táto zmena mala za následok postupný vznik live service videohier.

*Live-service videohry sú hry, ktoré sú navrhnuté tak, aby poskytovali nepretržitý obsah a aktualizácie hráčom počas dlhšieho obdobia. „Podľa tohto modelu, štúdiá na neurčito podporujú a pravidelne uvoľňujú obsah pre existujúce hry namiesto vývoja nových hier alebo samostatných pokračovaní. Zatiaľ čo to vytvára stabilnejšie tržby, vedie to aj k menšiemu počtu nových hier, keďže zameranie sa presúva na starostlivosť o aktuálnu hráčsku základňu.“*³⁷

Tieto hry sú zvyčajne online hry pre viacerých hráčov, ktoré umožňujú hráčom spojiť sa navzájom v pretrvávajúcom online svete. Líšia sa teda od tradičných videohier, ktoré sú zvyčajne navrhnuté na jedno hranie a dokončenie, namiesto toho sú hry so službami naživo navrhnuté tak, aby sa hrali dlhší čas, pričom sa pravidelne vydáva nový obsah a aktualizácie, aby sa hráči zapájali.

Live service hry majú viacero výhod ako pre hráčov tak aj pre vývojárov, medzi ktoré patria:

Aktualizácie	Priebežné aktualizácie obsahu, udalosti a výzvy počas dlhšieho obdobia, čo hráčom dáva dôvod pokračovať v hraní hry v priebehu času.
Online režimy	Online režimy pre viacerých hráčov, ktoré umožňujú hráčom spojiť sa a komunikovať s ostatnými z celého sveta. To môže viesť k novým priateľstvám a pocitu komunity medzi hráčmi. Pre vývojárov je nutnosť online režimu alebo sústredeniu sa na hru pre viacerých hráčov taktiež poistením sa pred nelegálnym stiahnutím hry, ktoré by ich pripravilo o financie.
Znovuhrateľnosť	Vďaka prebiehajúcim aktualizáciám a novému obsahu poskytujú často vysokú úroveň znovu hrateľnosti. Hráči sa

³⁷ •Dubois Luis-Etienne, Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development, New Media and Society, Vol 24, Issue 10, SAGE Publications, ISSN 1461-4448, <https://doi.org/10.1177/1461444821995815>

	môžu vrátiť do hry, aby preskúmali nový obsah a vyskúšali nové stratégie.
Prispôsobenie	Prispôsobenie si svojej postavy alebo vybavenie, čo hráčom dáva pocit vlastníctva a personalizácie v hre.
Dostupnosť	Dostupnosť širokému spektru hráčov vrátane hráčov s rôznymi úrovňami zručností alebo fyzickými schopnosťami. To môže prispieť k tomu, aby sa hranie stalo príjemnejším pre všetkých

Príklady populárnych live-service videohier zahŕňajú Fortnite, Apex Legends, World of Warcraft a Destiny. Tieto hry ponúkajú prebiehajúce udalosti, výzvy a odmeny, aby sa hráči vracali a zapájali sa do hry. Často majú v sebe zabudované mikrotransakcie alebo iné stratégie speňaženia, ktoré pomáhajú podporovať neustály vývoj a vytváranie obsahu.

Live-service hry sú zvyčajne online hry pre viacerých hráčov, čo znamená, že hráči sa môžu navzájom spojiť v pretrvávajúcom online svete. To môže zahŕňať kooperatívnu hru, kde sa hráči spájajú, aby spoločne plnili misie alebo výzvy, alebo súťažnú hru, kde sa hráči proti sebe postavajú v rôznych režimoch a arénach.

Tento typ videohier ale zo sebou prináša aj mnoho nevýhod pre hráčov a taktiež aj vývojárov.

Investície na vývoj	Live service hry si často vyžadujú značné časové investície, aby držali krok s novým obsahom a udalosťami. To môže viesť k vyhoreniu a únave hráča, kedy môžu byť hráči preťažení alebo vyčerpaní neustálym dožadovaním sa ich pozornosti.
Mikrotransakcie	Využívanie drahých mikrotransakcií ako spôsob speňaženia hry a financovania prebiehajúceho vývoja. Tieto mikrotransakcie však môžu byť drahé a niektorí hráči sa môžu cítiť pod tlakom, aby míňali skutočné peniaze a udržali krok s ostatnými hráčmi alebo získali prístup k určitým funkciám.

FOMO praktiky	FOMO (strach z premeškania) je taktika časovo obmedzených udalostí a odmeny, ktoré môžu medzi hráčmi vyvolať pocit naliehavosti alebo FOMO. To môže viesť k tomu, že hráči budú mať pocit, že sa musia pravidelne prihlásiť a hrať hru, aby neprišli o cenné odmeny alebo skúsenosti.
Vyváženosť aktualizácii	S neustálym vývojom a vydávaním obsahu, ktoré hry so službami naživo vyžadujú, sa kvalita a vyváženosť hry môžu časom meniť. Niektoré aktualizácie alebo zmeny môžu byť hráčmi dobre prijaté, zatiaľ čo iné môžu byť nepopulárne alebo dokonca negatívne ovplyvniť hru.
Stabilné servery	S nutnosťou online pripojenia pre správne fungovanie live-service je nutnosť aby hra využívala servery prostredníctvom ktorých môžu hráči hru hrať. Vývojári teda musia zabezpečiť stabilné servery o ktoré sa budú v prípade nutnosti starať.

Celkovo sa live-service videohry v posledných rokoch stávajú čoraz obľúbenejšími, pretože hráči prejavujú túžbu po neustálom zapojení a obsahu vo svojich obľúbených hrách. Práve vďaka live service modelu nemusí byť nedorobená hra pri svojom vydaní hneď odsúdená na zánik. V priebehu niekoľkých rokov sa nám ukázalo mnoho prípadov hier, ktoré mali ťažké vydanie plné chýb a nedorobných častí no postupom času a starostlivosťou autorov sa zmenili k lepšiemu a využili svoj potenciál. Hry ako No Mans Sky, Rainbow Six Siege, Destiny 2 či Fortnite mali pri svojich začiatkoch veľké problémy, no načúvaním komunity a ich pripomienok autori následne upravovali svoje hry, pridávali im zaujímavý obsah a dnes sa jedná o jedny z najúspešnejších hier na trhu. Na druhej strane aktuálna situácia na trhu ukázala aké ťažké je vytvoriť live service hru. Je možné, že v časoch vydania už spomínaných hier mali hráči väčšiu trpezlivosť a toleranciu, no postupom času keď narastal počet nedorobných hier s prísľubom doplnkov od ich autorov klesla tolerancia hráčov a aj ich záujem o nové ešte plne nerozbehnuté hry. Hry ako Anthem alebo Marvel's Avengers len ukazujú, že aj keď majú hry podporu veľkých štúdií či sú dokonca súčasťou veľkých značiek, nemusí to znamenať automaticky úspech.

Zaujímavý je ale aj aký dopad na vývojárov majú samotné live service hry alebo nazývané aj GaaS (Games as a Service). „*Naše zistenia naznačujú, že zmenený pracovný proces GaaS zmenil nielen spôsob akým videoherný vývojári robia svoju prácu, ale taktiež ako ponímajú svoju prácu a seba ako vývojárov. Domnievame sa, že je to kvôli zmeneným prvkom existujúcej pracovnej komunity, najmä profesionálnych hraníc, sociálnej identity a referenčných skupín.*“³⁸

Problém ale nastáva v ich hodnotení, keďže časom sú vylepšované a aj keď pri svojom vydaní nemusia byť považované za dobré a kvalitné diela, časom sa ku tomu môžu dopracovať. V takomto prípade by bolo ideálne ak by sa k nim žurnalisti vrátili, no je potrebné podotknúť, že prioritou v redakcii by mali byť nové vychádzajúce hry.

4. Zhrnutie kľúčových zistení teoretickej časti diplomovej práce

Na začiatku teoretickej časti diplomovej práce sme sa pozreli na spôsoby akými vývojári upravujú náročnosť v hrách a čo sa vlastne pod týmto pojmom nachádza. Nasledujúca časť diplomovej práce popisovala to, akými spôsobmi, mimo zníženia náročnosti alebo ak iné úrovne hra neponúka, sa dá hra zjednodušiť. Veľký dopad na zjednodušenie hier majú okrem tvorcov aj rôzne herné komunity alebo skupiny hráčov. V prípade komunit môžeme vidieť aký priestor im dokonca dávajú rôzne herné spoločnosti ako napríklad Valve a ich digitálny herný obchod Steam, ponúka sekciu komunit ktorá obsahuje rôzne diskusné fóra, možnosti zdieľania užívateľského obsahu cez Workshop, jednoduché zachytenie snímok hier cez screenshoty alebo návody pre hráčov. Okrem pomoci od iných hráčov sme popísali aj hĺbku a komplexnosť systémov pre jednoduchší prístup, kde hry upravujú svoje systémy tak, aby aj zdravotne postihnutí hráči neboli ukrátení o herný zážitok. Vážnosť týchto prvkov si uvedomujú aj veľké herné spoločnosti a okrem úprav softvéru pripravujú a vydávajú aj odborne testovaný hardvér, pripravený špeciálne pre zdravotne postihnutých hráčov. V poslednej kapitole sme sa pozreli na prácu herných žurnalistov s akými výzvami sa vo

³⁸ •Dubois Luis-Etienne, Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development, New Media and Society, Vol 24, Issue 10, SAGE Publications, ISSN 1461-4448, <https://doi.org/10.1177/1461444821995815>

svojej práci stretávajú, prípadne čo to obnáša a aké dôsledky môžu mať recenzie na recenzentov, alebo aj na samotných autorov. Keďže sa tento priemysel neustále vyvíja tak bolo potrebné popísať live service videohry, ktoré menia spôsob akým sa na videohry pozeráme. Statické recenzie ku dňu vydania hry sú stále potrebné, no existuje veľa exemplárov hier, ktoré boli spočiatku nedorobené, no postupným vydávaním aktualizácií a nového obsahu sa stali veľmi obľúbené a získali si množstvo priazne a fanúšikov.

5. Empirická časť

5.1 Metodológia

Podstatou a cieľom empirickej časti je zužitkovať nadobudnuté poznatky z teoretickej časti diplomovej práce, a využiť ich pri analyzovaní uskutočnených rozhovorov s profesionálnymi žurnalistami vo videohernom priemysle. Otázky ktoré im boli kladené boli navrhnuté tak, aby pokryli viacero bodov a to ako náročnosť, čo je hlavnou témou tejto diplomovej práce, tak aj ostatné témy týkajúce sa žurnalizmu zaoberajúcemu sa videohrami.

Výber respondentov bol v tomto prípade veľmi jasný keďže práve vďaka téme, sme výber mohli jednoducho zúžiť na popredných žurnalistov na Česku a Slovensku. Pri vyhodnocovaní výsledkov sme sa riadili zhodami pri odpovediach recenzentov, kde sme zhodujúce sa odpovede vyzdvihli a taktiež aj odpovede, ktoré sa vymykali priemeru.

Výsledkom tejto analýzy by mal čitateľ pochopiť čo obnáša práca herného žurnalistu, ako funguje štruktúra recenzie, proces výberu hier, či recenzenti recenzujú svoje obľúbené videoherné žánre, alebo sú niekedy postavený mimo svoju komfortnú zónu, ako pristupujú ku informovaniu čitateľa o náročnosti recenzovanej videohry, či sa stretli s nátlakom od vydavateľa na udelenie kladnej recenzie, ako postupujú pri rôznych prekážkach pri recenzii zapríčinených technickou stránkou videohry alebo jej designom a taktiež aj s ich pohľadom

na to, akú úlohu má videoherný žurnalizmus a ako sú vnímaný medzi ostatnými žurnalistami či verejnosťou.

5.2 Predstavenie participantov výskumu

Vzhľadom na zistené informácie je pre výskum potrebná vhodná voľba participantov s ktorými bude vedený polo-štruktúrovaný rozhovor, ktorého otázky sa budú sústreďovať do troch kategórií a to popis o redaktorovi, aby sme mali kontext o tom aké žánre recenzujú, aký je ich spôsob recenzovania a prípadne štruktúra. Nasledujúcou kategóriou sú otázky týkajúce sa priamo postupu pri recenzovaní a to ako akým spôsobom informujú čitateľov o náročnosti, technických neudoch ak ich recenzované hry obsahujú, prípadne či sa niekedy spätne vrátia ku live-service hrám. Posledný okruh otázok sa zameriava na to ako komunikujú s komunitou, či boli niekedy vystavený tlaku to strany distribútorov alebo tvorcov hier a v neposlednom rade ako vnímajú videohernú žurnalistiku v akej miere sa streli s osočovaním ich práce či už od spoločnosti alebo od ostatných žurnalistov.

Pre výskum bolo oslovených 8 redaktorov, z toho jeden šéfredaktor, ktorý pôsobí na území českej republiky a slovenskej republiky. Všetci participanti výskumu dali súhlas používať ich reálne mená. Títo redaktori pochádzajú z 3 rôznych herných portálov a to SECTOR.SK, Vortex a GAMES.CZ. V celej vzorke respondentov sa nachádzali dve ženy, čo ponúka iný pohľad vzhľadom na prevažne mužmi dominovaný odbor, v ktorom sa môžu žurnalistky stretnúť s nepriazňou od kolegov či čitateľov. *„Čo na situácii žurnalistiek videohier považujeme za jedinečné je to, že ich expertná úloha je v priamom rozpore s odmietavými rodovými stereotypmi, ktoré ženám umožňujú byť súčasťou iba podporných rol vo videohernej kultúre. Ako kritici a experti sú tieto ženy verejné osobnosti, ktorých povolanie prichádza s viditeľnosťou, ktorá spôsobuje zvýšenú kontrolu a následnú kritiku zo strany tých, ktorí si chcú zachovať exkluzívnu maskulinizačnú povahu videohernej kultúry.“*³⁹

³⁹ Fousek Krobová, T., & Švelch, J.. "Never Good Enough": Player Identities, Experiences, and Coping Strategies of Women in Czech Video Game Journalism. Games and Culture, 0(0) ,2023, <https://doi.org/10.1177/15554120231166791>

Spomínané webové portály patria k najznámejším a najobľúbenejším webom zaoberajúcim sa videohrami na území Česka a Slovenska.

„...Sector.sk je najčítanejší portál na Slovensku s denne aktualizovanými novinkami a recenziami zo sveta videohier, no celé to začalo ešte v roku 1998 zaregistrovaním domény, pričom web ako taký začal prevádzku v roku 1999...“⁴⁰(33) Od týchto ranných začiatkov sa počas rokov portál vypracoval na poprednú pozíciu na Slovenskom trhu a denno-denne prináša rôzny obsah pre čitateľov. Najväčším míľnikom pre médium bolo v poslednej dobe jeho zaradenie na web metacritic a vďaka tomu sa teraz hodnotenia z recenzii tohto portálu rátajú do celosvetového priemeru hodnotení daných hier. Z redaktorov sa výskumu zúčastnili Branislav Kohút a Matúš Štrba.

Vortex.cz je český herný portál, ktorý je magazín zasvätený videohernej kultúre, ktorý sa špecializuje na obsah s pridanou hodnotou. Ide o herné médium novej generácie zamerané na rozhovory, osobnosti, profily, témy, históriu a pôvodné materiály, za ktorým stojí tím skúsených autorov s bohatou históriou a výraznými názormi. Vlajkovou loďou Vortexu a súčasne pôvodným projektom je rovnomenný vidcast, ktorý vychádza od septembra 2017. Z Vortexu sa výskumu zúčastnil Jiří Bigas.

V neposlednom rade je portál Games.cz ktorý patrí pod spoločnosť Tiscali média. Jedná sa o jeden z najpopulárnejších a najnavštevovanejších webových portálov zaoberajúcich sa videohrami v Českej republike. Tento portál ponúka okrem recenzií, článkov a rozhovorov aj video obsah, livestreamy či podcasty.

Médium	Recenzent	Pozícia
Sector.sk	Branislav Kohút	Redaktor
Sector.sk	Matúš Štrba	Redaktor
Sector.sk	Táňa Matúšková	Externá redaktorka
Vortex	Jiří Bigas	Šéfredaktor
Games.cz	Aleš Smutný	Šéfredaktor

⁴⁰ Štrba Matúš, 20 rokov so SECTOR.sk, (online), SECTOR Online Entertainment, 2019, Dostupné z: <https://www.sector.sk/novinka/168420/20-rokov-so-sectorsk.htm>

Games.cz	Václav Pecháček	Redaktor
Games.cz	Šárka Tmějová	Redaktorka
Games.cz	Pavel Makal	Redaktor

5.3 Profily respondentov

Ako určite nie je prekvapením každý z participantov má rozdielny vkus a žánre ktoré preferuje. S čím sme sa ale pri odpovediach stretli celkom často bol fakt, že profesionálne recenzovanie má vplyv na hranie videohier vo voľnom čase.

„Čo sa týka čo hrám vo voľnom čase tak tých hier na recenzovanie je toľko, že vo voľnom čase hrám väčšinou hry, ktoré je potrebné zrecenzovať. Na Steame mám veľmi bohatú knižnicu, kde mám okolo 2 000 hier, a ku mnohým som sa ani nedostal, jednoducho som si niektoré kúpil v akcii, ale nikdy sa ku nim nedostal. Keďže recenzované hry majú prioritu a potrebujú byť spracované čo najskôr tak ku iným hrám sa nemám ako dostať ani keby som chcel.,, (Branislav Kohút)

Podobne reagoval aj ďalší participant a to: „Až na simulátory a športové hry recenzujem takmer všetky žánre. Vo voľnom čase hrám už iba hry, ktoré dostanem na recenziu.“ (Táňa Matúšková) Okrem recenzovania videohier však treba spomenúť, že ich práca taktiež spočíva aj v písaní informačných článkov ohľadom noviniek v hernom priemysle, overovaní zdrojov odkiaľ informácie pochádzajú, príprava a realizácia rozhovorov z osobnosťami z herného priemyslu, niektoré redakcie sa pripravujú aj video obsah alebo podcasty

V odpovediach na otázku zaoberajúcu sa tým, či participant recenzujú videohry vo svojich perforovaných žánroch sme našli zhodu v tom, že keďže každoročne vychádza veľké množstvo videohier, majú recenzenti za potreby často krát ísť aj mimo svoj preferovaný žáner. Situácia recenzovania mimo preferovaný žáner narastá v závislosti od veľkosti redakcie a prípadne počtu externistov, ktorý spolupracujú s redakciou na vydávaní obsahu. V redakciách sa často krát vytvorí akýsi pomyselný poradovník na recenzovanie videohier, ktorý zohľadňuje platformy, ktoré recenzent má, preferovaný žáner či hernú sériu a taktiež aj to či sa jedná o externistu alebo o trvalého člena redakcie.

„Čo sa týka výberu hier tak zvyčajne má každý z nás nejaké preferované, žánre a niekedy sa prelínajú, ale každý redaktor má nejaké preferované platformy a žánre a vždy sa vieme dohodnúť, kto z nás urobí a spracuje nejakú AAA hru alebo hru ktorá sa ku nám dostala. Ak nikto si tú hru nevyberie, alebo máme príliš veľa vecí na práci, alebo sú tu žánre ktoré neobľubujeme tak to ponúkneme externistom.“ (Branislav Kohút)

Stáva sa teda, že sa recenzenti či už interní alebo externí musia recenzovať hry aj mimo svoje žánrové preferencie čo môže mať okrem iného aj rôzne výhody. Ponúka to čerstvý pohľad nezainteresovaného človeka na danú hru či žáner a práve aj tento názor môže mať pre čitateľa veľkú hodnotu. Ak ani čitateľ nemá z daným žánrom skúsenosti a prečíta si názor na hru od recenzenta pre ktorého daný žáner nie je úplne komfortným, tak pre takéhoto čitateľa môže recenzia predstavovať jeho potencionálnu skúsenosť ako nováčika v danom žánri.

Okrem iného ale taktiež záleží na veľkosti redakcie a či je svojou veľkosťou schopná ponúknuť každému svojmu redaktorovi jeho preferovaný žáner. „V priebehu tých rokov čo to robím by som na toto odpovedal rôzne v závislosti od toho, že sa človeku vyvíja vkus a aj skúsenosti na čo si trúfne a naopak čo prestane hrať a tým nechcem povedať, že čím dlhšie človek hraje a recenziiu tak rádius je širší alebo podobný ale môže sa presúvať medzi žánrami ale závisí to aj na veľkosti redakcie.“ (Jiří Bigas)

Naopak ak sa jedná o zabehnutú sériu a je zvolený recenzent, ktorý má s daným žánrom, či sériou bohaté skúsenosti, pre náruživých fanúšikov pre žáner či sériu má potom recenzia väčší zmysel a recenzent si môže dovoliť hru lepšie porovnať v rámci žánru a série. Toto obzvlášť platí pre hodnotení expanzií pre zabehnuté herné série, ktoré sa následkami rôznych aktualizácií a patchov v priebehu svojho životného cyklu menia, ich systémy sa obmieňajú za nové a pribúdajú nové. Recenzenti, ktorý do tejto série prichádzajú s čerstvou perspektívou majú síce skvelú príležitosť popísať vstup nových hráčov do danej série no pri porovnávaní aktuálnych systémov s predošlými nastávajú problémy pre ktoré sa nemusí mať recenzia dobrú výpovednú hodnotu pre aktívnych užívateľov hernej série.

5.4 Štruktúra recenzií

Ohľadom štruktúry recenzií sme na základe rozhovorov zistili, že existujú isté témy, ktoré by recenzie mali obsahovať, spôsobom akým ich recenzenti popisujú vo svojich článkoch je vždy odlišný. Odkazujú sa hlavne no to aby ich recenzie nepôsobili staticky a schematicky.

„Nerobím si žiadnu osnovu, skôr si zosumarizujem poznámky a pretože mám dosť metodický prístup a som puntičkár tak obvykle predtým vlastným písaním recenzie prejdem Wikipédiu, gameguide lebo chcem aby bola recenzia čo najpresnejšia ale zároveň nechcem čítať iné recenzie aby som sa nenechal ovplyvniť či už hodnotením ani ťažiskom textu a preberať aj bez uvedomenia cudzie myšlienky ale potom to písanie samotné mi zaberie často menej času ako tá príprava ktorú popisujem, lebo ju robím tak dlho nie preto že som super ale viem presne keď čítam poznámky čo chcem povedať , ako a v akom poradí, kde to začína a končí.“ (Jiří Bigas)

Akúsi podvedomú šablónu ku recenzii s jednotlivými bodmi, ktoré musela obsiahnuť ale pri písaní recenzií mal Aleš Smutný: „Uvediem hru, jej kontext potom o čom to je pretože mi to príde prirodzené ako príbeh, potom prejdem na gameplayové prvky, začnem rozoberať špecifiká gameplayových prvkov tak pri všetkých častiach dávam ako súčasť zhodnotenia a tak prechádzam ku technickému zhodnoteniu ako to vyzerá a ako sa to hýbe a to vzniká bez plánovania a tesne pred koncom kde to sumarizujem tak tam mám vyhradený priestor na najväčšie mínusy, kde sa mi to celé často vykryštalizovalo a takom roudupe.“

Štruktúru väčšina recenzentov často obmieňa a to aj z toho dôvodu aby neprišli recenzie pre čitateľov fádne. Body, ktoré recenzia musí obsiahnuť popisujú participanti rovnaké a jedná sa o popísanie a zhodnotenie príbehu bez toho aby čitateľovi prezradili úplne všetko čo ponúka, detailné rozobratie hrateľnosti a jej vrstvách. Videohry a ich hrateľnosť sú omnoho komplexnejšie než kedysi a pri mnohých hrách je dobré spomenúť rôzne hlbšie časti hrateľnosti ako systémy, ktoré ju dopĺňajú.

Tieto systémy určujú, ako hráči postupujú hrou a postupom času zlepšujú svoje postavy alebo schopnosti. Príklady systémov postupu zahŕňajú skúsenostné body, zvyšovanie úrovne, stromy schopností a odomykanie nových predmetov alebo schopností.

Bojové systémy	Bojové systémy riadia spôsob, akým hráči bojujú s nepriateľmi alebo inými hráčmi v hrách, ktoré zahŕňajú boj. To zahŕňa veci ako detekcia zásahov, animácie útoku, výber zbraní a výpočet poškodenia.
Fyzikálne systémy	Fyzikálne systémy určujú, ako objekty v hernom svete na seba vzájomne pôsobia, vrátane toho, ako sa pohybujú, zrážajú sa a reagujú na akcie hráčov.
Systémy AI	Systémy AI riadia správanie postáv, ktoré nie sú hráči teda NPC v hernom svete, vrátane ich pohybov, akcií a rozhodovacích procesov.
Ekonomické systémy	Ekonomické systémy riadia distribúciu a správu zdrojov v hre, ako sú peniaze, zbrane a vybavenie.
Systémy UI	Systémy používateľského rozhrania ,alebo nazývaného aj UI, poskytujú hráčovi informácie o hre a umožňujú mu s ňou interagovať. To zahŕňa veci ako menu, HUD (prehľadové displeje) a obrazovky inventára.

Preto je dobré aby boli, ak to dané hry obsahujú, tieto systémy spomenuté a popísané čo najdetailnejšie, aby boli hráči informovaní.

Technické parametre hry sú ďalším veľmi dôležitým bodom, ktorý participanti vždy popisujú a na základe ich odpovedí môžeme usúdiť, že sa jedná o ďalší zo základných pilierov, ktorý by mal byť do istej formy spomenutý a zanalyzovaný v recenzii. Pri technickom stave recenzenti rozoberajú art štýl danej videohry a jej celkovej vizuálnej príťažlivosti umeleckého štýlu hry, vrátane použitia farieb, osvetlenia a vizuálnych efektov. Spomínajú jeho konzistentnosť a môžu diskutovať o konzistentnosti umeleckého štýlu hry počas celej hry. Umelecký štýl hry by mal byť v súlade s jej témou, žánrom a celkovým dizajnom. Akékoľvek nezrovnalosti alebo rušivé prvky môžu zhoršiť celkovú prezentáciu hry.

Recenzenti môžu komentovať, aký originálny alebo jedinečný je umelecký štýl hry v porovnaní s inými hrami rovnakého žánru. Výrazný a originálny umelecký štýl jej môže pomôcť vyniknúť z davu. Taktiež je možné diskutovať o dizajne postáv hry, vrátane ich vzhľadu, animácií a osobnosti. Dizajn postavy môže výrazne ovplyvniť emocionálny vzťah hráča k hre a jej príbehu. V neposlednom rade spomínajú environmentálny dizajn. Jedná sa o rozprávanie príbehu len za použitia prostredia a modelov, ktoré autori hry využívajú. Ako príklad sú v tejto časti veľmi známe hry od Arkane Studios ako Dishonored či Deathloop. Recenzenti sa môžu zamerať aj na dizajn herných prostredí vrátane dizajnu úrovni, krajiny a architektúry. Environmentálny dizajn môže ovplyvniť hráčovo ponorenie a pocit atmosféry v hre.

Okrem art štýlu je asi jednou z najpodstatnejších vecí ohľadom technického stavu potrebné spomenúť ako dobre daná hra na daných platformách beží a prípadne porovnať jej verziu naprieč platformami. To je však ako znova komplikovaný proces, no naráža sa na veľký problém. Distribútori zväčša menším redakciám neposkytujú viacero kódov ku hrám na rôzne platformy. Ako spomína participant rozhovorov: „To sa veľmi často nevyskytuje lebo sa dáva len jeden kód a človek nemá čas ani chuť a ani možnosť rozohrávať viac verzií hry.“ (Matúš Štrba) Opäť musíme spomenúť, časovú náročnosť písania recenzie na čas, ktorý je stanovaný distribútormi alebo autormi hry a rozohrávať jednu hru na viacerých platformách, keď recenzenti majú dlhý zoznam hier ktoré ešte len musia začať recenzovať. Táto časová náročnosť bráni hlbšiemu porovnávaniu a preto sa tieto porovnávacie články a videá často objavujú až po niekoľkých dňoch od vydania videohry. Aj práve v tejto sfére sa pohybujú redakcie, ktoré sa venujú len technickým aspektom hier ako napríklad Digital Foundry, ktorý majú jeden z najpodrobnejších a najdetailnejších analýz v hernom priemysle o technickom stave a parametroch videohier.

5.5 Náročnosť z pohľadu recenzentov

5.5.1 Výber náročnosti pri recenzovaní

Pre pochopenie spôsobu recenzovania a rozoberania videohernej náročnosti bola participantom výskumu položená otázka týkajúca sa pri akej náročnosti recenzenti videohry recenzujú. Pri tejto otázke bola najčastejšou odpoveďou práve voľba strednej alebo normálnej náročnosti. „Pokiaľ to hra umožňuje tak recenzujem na normal lebo predpokladám, že to je náročnosť na ktorej ju autori stavali pre najširšie publikum a obecné sa mi veľmi nestáva, že by som to menil, samozrejme sa môže stať, že tá hra je na normal príliš jednoduchá alebo naopak je pre niekoho zložitejšia ale to skôr spomeniem v tom texte ako, ak ste skúsenejší hráč tak sa nebojte a zvolte od začiatku vyššiu náročnosť.“ (Pavel Makal) Podobne na túto otázku odpovedala aj Šarka Tmějová a to: „Väčšinou na normál, lebo si myslím, že je to náročnosť na ktorej chcú autori aby to ľudia hrali, niekedy ak mám čas tak si po prejdení dám ťažšiu alebo počas hrania pritvrdím ak je to jednoduché.“ Dôvodov pre voľbu tejto náročnosti bolo viacero no najčastejšie sa participantí odkazovali na to, že sa jedná o náročnosť, ktorá bola autormi zamýšľaná ako normálna a teda už pri vývoji videohry to bola optimálna náročnosť hrania danej hry. Stretli sme sa aj s odpoveďami hrania videohier na najľahšej náročnosti a to z dôvodu časovej náročnosti recenzovania, aby sa daný článok dostal ku verejnosti čo najskôr. „Viem, že napríklad kolega zvykne hrať na najľahšej náročnosti a potom ju prechádza na vyššej náročnosti, aby najprv mal čo najskôr informácie a potom to porovnal.“ (Branislav Kohút) Práve kvôli časovej tiesni je pre recenzentov ťažké prechádzať hru na viacerých náročnostiach, prípadne hru prejsť viac-krát a porovnať jednotlivé úrovne. Samozrejme tu sa dá polemizovať či by čitateľ a potenciálny kupujúci danej hry nemal byť informovaný aj o týchto náročnejších úrovniach náročnosti, ale na druhej strane skupina hráčov, ktorá prechádza hry na ťažkých úrovniach je bezpochyby menšia než tá, ktorá ich hrá na ľahších. Recenzenti sa taktiež snažia skompletizovať hru čo najskôr no v mnohých prípadoch je to veľmi ťažké. „Optimálne je recenzovanú hru prejsť celú a preskúmať ju celú ale niekedy to nie je nevyhnutné tú hru prejsť až dokonca a napríklad MMO tituly sú hry na 100vky hodín takže tam aby aj tá recenzia bola na čas tak nie je možné ju úplne dohrať konca ale optimálne je hru prejsť dokonca aby recenzent mal všetky informácie a vedel ju zhodnotiť.“ (Branislav Kohút)

Videohry sa svojou veľkosťou a obsahom v mnohých prípadoch zväčšili a po väčšine prípadov ponúkajú okrem hlavných úkolov aj množstvo vedľajších úloh, ktoré spočívajú v či už v príbehových bočných úlohách, no často aj s takzvanou busy-work. Tá spočíva v zbieraní zberateľských predmetov v hrách a často umelo nafukuje hernú dobu. Tieto prípady nie sú samozrejmosťou a stále sa dá nájsť mnoho exemplárov hier, ktoré tieto praktiky neobsahujú. V tomto bode je vhodné spomenúť, že každý recenzent je odlišný a existuje množstvo recenzentov, ktorí majú svoj vlastní a špecifický prístup ku recenzovaniu. Za príklad možno uviesť recenzenta na internetovom portáli YouTube vystupujúcim pod názvom Mortismal Gaming, ktorý hodnotí hry, vždy až po ich úplnom prejdení. Tento model hodnotenia je pre YouTubera orientujúceho sa práve na takýto štýl recenzovania vhodný a informuje špecifickú skupinu hráčov, ktorí majú záujem kompletne prechádzať videohry so všetkým čo ponúkajú, no pre štandardnú redakciu, ktorá musí spĺňať časové uzávierky od distribútorov je tento model neudržateľný.

5.5.2 Používanie návodov počas recenzovania

Odpovede ohľadom otázky či recenzenti využívajú návody či walkthrough tutoriály pri recenzovaní ak sa dostanú do náročnej situácie boli čiastočne spojené aj s nasledujúcou otázkou. Jednotným poznatkom, ktorý bol v čiastočnej forme nájdený v každej odpovedi respondentov a spájal bol fakt, že väčšinou dostávajú recenzenti kódy ku hrám pred oficiálnym vydaním hry pre verejnosť. Tým pádom neprichádza v úvahu využívanie tutoriálov vytvorených hernou komunitou, keďže jediný kto ku danej hre má prístup sú ostatní novinári a prípadne aj YouTuberi či streameri na rôznych platformách. Tento obsah začne väčšinou vznikáť až po úvodnom vydaní hry, no existujú ešte oficiálne návody priamo od distribútora. Tieto návody sú niekedy aj keď z odpovedí recenzentov skôr zriedkavo pribalené alebo zaslané ku recenzentom aby ak sa dostanú do náročnej situácie mohli po prečítaní návodu pokračovať v recenzii a správne popísali celú hru. V prípade, že je hra recenzovaná v neskoršom termíne ako v predstihu pred vydaním hry a komunity už vytvorili množstvo návodov, sa našli aj prípady recenzentov, kde pri rôznych zásekoch v hre návod využijú.

„Ak môžem tak návod určite využijem, lebo jedna z vecí ,ktorej sa mi nedostáva veľa na svete je čas a teda ma nevie nič frustrovať tak ako keď dostaneme hru dopredu, nikto ju ešte nehral a nie sú návody a ja sa tam niekde zaseknem a neviem vyriešiť misiu a neviem či je to bug alebo len nevidím riešenie a som tam zaseknutý 2 hodiny kedy pracujem zbytočne bez toho aby to malo nejaký význam a v tú chvíľu by som kludne použil aj cheaty aby som sa cez to dostal a je mi to jedno.“ (Václav Pecháček)

V prípade, že ku hrám už stihlo vzniknúť aj značné množstvo návodov tak sme sa stretli s rozdielnymi názory. Niektorí participanti sú zástancami recenzovania bez návodov, tak aby vedeli čitateľom popísať aj frustrujúce pasáže, na ktoré môžu pri hraní natrafiť a snažia sa ich vyriešiť svojpomocne. Ďalším faktom je, že aj návod alebo prečítanie inej recenzie môžu ale nemusia spôsobiť ovplyvnenie názoru recenzenta. „Nepoužívam lebo sa snažím izolovať od ostatných názorov a skôr chcem čo najskôr napísať recenziu a potom si prečítať čo píšu ostatní.“(Aleš Smutný)

Opozičný názor je ale taký, že pokiaľ sa recenzent zasekne pri prechádzaní hry práve kvôli náročnosti alebo nedostatočnému vysvetleniu či slabšiemu hernému designu v danej časti hry tak recenzent využije každú možnosť aby si to uľahčil a prešiel hru čo najskôr aby mohol dokončiť svoju recenziu. Aj v takomto prípade to následne spomenú vo svojich recenziách aby bol čitateľ o možných zásekoch prípadne nedostatkoch informovaný. „Za mňa je potrebné v týchto chvíľach obetovať nejakú hrdosť keď som zaseknutý aby som mohol pokračovať ďalej.“ (Václav Pecháček)

Návody ku hrám od distribútorov sú však už zriedkavosťou a hry sú poväčšine nadesigované tak, aby ich zvládol prejsť aj bežný či zriedkavý hráč. Komplexnejšie úlohy v hrách fungujú často ako doplnok ku easter eggom, kde sa dá ako príklad uviesť herný mód zombies v sérii Call of Duty, ktorý je známy svojimi komplexnými bonusovými úlohami kde je veľmi náročné prísť na ich riešenia bez použitia návodov.

5.5.3 Popis náročnosti pre čitateľov

Na otázku zaoberajúcu sa popisom náročnosti videohier pre čitateľa a toho ako o tom recenzenti informujú čitateľa sme dostali rôznorodé odpovede. Jedná sa o veľmi subjektívnu vec, keďže odhadnúť zručnosti každého čitateľa je nemožné a zatiaľ čo pre recenzenta sa môže hra zdať jednoduchá, pre čitateľa to môže byť práve opačne. Pri ich odpovediach bolo spojovacím znakom pri odpovediach uvedenie kontextu pre čitateľa.

„Treba pri opise hry brať ohľad na to, aký je to žáner, teda u Dark Souls série sa treba počítať s vyššou náročnosťou a môžeme upozorniť hráčov, že hra má ešte vyššiu náročnosť ako obvyklé, alebo je jednoduchšia ako napríklad rodinné hry a pre deti. Tam je prirodzenejšie, že tá náročnosť by mala byť dosť nízka lebo od detí sa očakáva, že sa chcú zabaviť a niektoré prekážky im môžu robiť problémy. Záleží to od žánru, smerovania a aj ako autori charakterizujú tu hru. Niekedy vytvárajú hru, ktorá chce byť náročná inokedy zase prístupnejšia širšiemu spektru hráčov, takže vtedy naozaj tá náročnosť by mala byť nižšia. Optimálne je keď je výber náročnosti.“ (Branislav Kohút)

„Je dobré uviesť kontext v akom hra vychádza. Keď budem informovať, že je hra niečo ako soulslike (subžáner hier odvodený od hernej série Dark Souls) tak informujem o tom, že sa radí to tejto subžánrovej škatuľky a tým pádom je tam spomenutá tá náročnosť ale samozrejme sa oplatí ju aj viac rozpísať, čo je na tom ťažké, či je to fér alebo nefér.“(Matúš Štrba) V recenziách participanti často spomínajú aj ak majú hry rôzne úrovne náročnosti, prípadne ak sú hry pre nich veľmi jednoduché tak odporúčajú čitateľom aby si zvolili ťažšiu náročnosť. Pri recenzovaní hry ale vyplýva, že v texte je potrebné informovať čitateľa s akou hrou má vlastne dočinenia. Ak sa jedná o spomínaný Dark Souls a jeho herný sub-žáner, tak ak hráč pozná kontext a celkovo túto sub-kategóriu tak mu nemusí recenzent dopodrobna vysvetľovať, prečo má daná hra takú vysokú náročnosť a napríklad z detských hier čitateľom automaticky vyplýva to, že náročnosť bude nastavená nižšie. Ak sa však ale jedná o nefér nastavené úrovne náročnosti, ktoré skôr frustrujú tak sa jedná o závažný problém a je dokonca možné, že sa to odrazí na záverečnom hodnotení hry. Týmto sa čitateľ dozvedá o tom aké sú videohry náročné a môže vyhodnotiť či je schopný ju dohrať alebo nie, prípadne akú úroveň náročnosti si môže zvoliť. V prípade, že hra ponúka detailné nastavenia pomocou rôznych funkcií či sliderov, tak sú tieto možnosti recenzentmi spomenuté.

5.5.4 Popis možnosti ľahšieho prístupu

Tento bod nadväzuje na predošlý a jedná sa o to, či sú v recenziách spomínané možnosti ľahšieho prístupu. Tu sme sa stretli s rôznymi odpoveďami, kde každý participant ich vo svojej recenzii spomenie, no rozchádzajú sa v tom ako ich popisujú a či majú vplyv aj na výsledne hodnotenia. „Možnosti prístupnosti zvyknem v recenzii spomenúť, ak sú v hre dostupné. Je to pre mňa pozitívny aspekt, ktorý sa čiastočne odrazí na hodnotení, no hlbšie ich nezvyknem analyzovať.“ (Táňa Matúšková)

Jiří Bigas z Vortexu sa zase v prípade, že sa jedná o naozaj komplexné nastavenia im venuje podrobne a podobne sa to odrazí na výslednom hodnotení v recenzii. „Pokiaľ tá hra ako Last of us ktorá je výnimočná v tej podpore tak sa tomu rozhodne venuje aj priestor v recenzii a nie len nejaká zmienka ako aj v tomto prípade remake, ktorého prvky prístupnosti do určitej miery ospravedľujú jeho vznik lebo to umožní aby si to zahrali ďalší hráči tak sa tomu venuje priestor a tam to môže byť dôvod dať tomu vyššiu známku.“ (Jiří Bigas) Už aj pri hrách, ktoré ponúkajú možnosti nastavenia veľkosti tituliek to považuje za zlepšenie tejto situácie, keďže donedávna hry tieto možnosti neponúkali a ak aj áno tak to bola skôr výnimka než pravidlo.

Matúš Štrba zase vidí problém v recenzovaní a zohľadňovaní týchto prvkov recenzentmi, ktorý postihnutiami netrpia. „Problém je to, že ja to nedokážem ohodnotiť a človek by si na seba uplietol bič lebo by hodnotil niečo čo hodnotiť nevie. Ja nedokážem ohodnotiť to ako tomu nevidiacemu hráčovi tá hra reálne pomáha alebo či je to spracované dobre takže preto sa do toho ani nepúšťam.“ (Matúš Štrba) Gro výsledkov ale je, že je v recenziách dôležité spomenúť, že hry tieto možnosti prístupu obsahujú a každý recenzent ich vo svojej recenzii ak ich hra obsahuje spomína. Pokrok v tejto oblasti je badateľný už niekoľko rokov, kedy spoločnosti prichádzajú so stále novými a novými možnosťami ako hry pre hráčov s postihnutím uľahčiť či už pomocou softvérových alebo hardvérových riešení. Tieto možnosti prístupu prešli od jednoduchých nastavení veľkosti tituliek v hrách či nastavení farbosleposti po nadabované herné menu, ktoré je napríklad súčasťou hier od spoločnosti Ubisoft a automaticky je zapnuté pri prvom spustení hry až pokiaľ si ho hráči nevypnú. Tým, že tejto problematike venujú veľké spoločnosti ako Microsoft, Sony alebo už spomínaný Ubisoft veľký priestor a neustále v tom inovujú, je dôležitá túto časť spomenúť v recenzii. „...v x prípadoch kedy skutočne to tie hry spracovali nadpriemerne dobre ako napríklad God of War Ragnarok a tie novšie hry od Sony, spomínam si aj na Ubisoft prišiel

s možnosťou, že ponuky v menu číta nejaký automatizovaný hlas čo pomáha hráčom s horším videním tak to spomínam lebo je to skvelá vec.“ (Pavel Makal)

V prípade komplexnej recenzie priamo od hráča s nejakým postihnutím je ale dôležité dopátrať sa priamo ku takému recenzentovi, ktorý daným postihnutím trpí. Práve takýto hráči ponúknu v tomto problému tú najdôležitejšiu recenziu s informáciami, ktoré bežní recenzent nemá ako získať, pokiaľ daným problémom netrpí.

5.6 Technický stav videohier

5.6.1 Náležitost' popisu technického stavu hier v recenzii

Pri otázke zaoberajúcej sa prístupom recenzentov ku rôznym technickým chybám, ktoré obsahujú videohry sme narazili na zaujímavé a niektoré aj očakávané zistenia. Z dôvodov aby sa ku verejnosti dostali recenzie hier načas, a pomáhali pri komunikácii na zákazníka, sú väčšinou recenzentom vopred zasielané kódy na stiahnutie hier ešte pred oficiálnym vydaním. Jedná sa o takzvaný press release a zatiaľ čo tieto verzie hier boli niekedy takmer totožné s následným vydaním pre verejnosť, aktuálne sa jedná o špeciálne press release verzie a teda videohry, ktoré môžu obsahovať rôzne technické chyby. Keď hra nadobudne tento štatút tak, ktorý sa nazýva gold, tak sa autori začnú zameriavať na opravu rôznych chýb, ktoré im ešte v aktuálnej verzii hry ostali a sú následne upravené pomocou day-one patchu, ktorý sa zákazníkom automaticky stiahne pri oficiálnom vydaní hry. Recenzenti už medzi tým prechádzajú a recenzujú verziu hry, ktorá tieto úvodné patche neobsahuje a teda je možné, že pri svojom recenzovaní narazia na rôzne technické chyby. V takomto prípade sa názory respondentov zhodujú a pokiaľ sa nejedná o výrazne závažné problémy, ktoré by narúšali prechod hrou, alebo ak hry nemajú vyslovene zlú technickú optimalizáciu či už na konzoly alebo na počítače tak sa im vo výslednej recenzii nevenuje veľká časť, prípadne sa len humorne podotkne. „Bugs a technické nedostatky v recenzii spomínam, ak na ne natrafím, ale zásadne sú pre mňa iba bugs, ktoré ničia hrateľnosť. "Kozmetické" bugs nemajú výrazný vplyv na moje hodnotenie, pretože viem, že ich dokážu neskôr opraviť patche.“ (Táňa Matúšková)

Ak sa však objaví technický problém, ktorý nemožno prekonať sú recenzenti nútení kontaktovať vývojárov alebo distribútora hry a spoločne sa dopracovať ku riešeniu. V prípade, že je autorom a distribútorovi tento problém vopred známy, respondenti sa stretli aj s prípadmi kedy boli na to vopred upozornení a prípadne im bol poskytnutý návod, ako sa tomuto vyhnúť alebo čo v prípade ak problém nastane spraviť. Respondenti sa stretli aj s prípadmi, kde spolupracovali s autormi hry na oprave a dokonca im posielali údaje svojich PC zostáv tak aby autori vedeli pripraviť rýchly hot-fix pre ich verziu a odstránili daný problém. Technickým stránkam hier je takmer v každej recenzii venovaná časť a respondenti sa ako už bolo spomenuté zhodli na tom, že je potrebné túto stránku opísať aj v recenzii. V prípade, že má hra veľké technické problémy, tak to respondenti spomínajú vo svojich recenziách. „Spolupracujeme s vývojármi tak, že sa im posielajú detailné špecifikácie a popisy chýb a je to ako keby QA test. Ak sa nedopracujeme s tým vydavateľom k nejakému postupu tak nemá zmysel tlačiť tú recenziu len aby sa hra prešla. Ak je to typ hry aký si to vyžaduje. Ak je to napríklad racingovka Nascar tak sa tam bude jazdiť rovno a mierne doľava ale keď je to príbehovka, kde z 12 hodín sa po 6 neviem dostať ďalej kvôli bugu tak sa to nepíše pokiaľ sa to nevyrieši“. (Matúš Štrba) Za zmienku určite stojí aj poznatok jedného z respondentov, ktorý sa s technickými neduhmi, ktoré by mu znemožnili prechod hry v blízkej dobe nestretol. „Mne sa asi nestalo, že by som mal úplný zásek, mám teda ten pocit, ale stane sa, že hra ktorú recenzujeme nie je v kondícii ako keď vstupuje na trh a v game guide sú popísané veci, ktoré sa môžu pokaziť a často tam ten vývojár sám ponúka nejaké riešenie.“ (Jiří Bigas)

5.6.2 Vplyv Live service modelov na recenzie

Aktuálny trend pri videohrách a to live service, ktorý znamená pravidelné sa staranie autorov a stav videohry, pridávanie rôznych foriem obsahu ako nových herných módov, máp, funkcií či mechanizmov znamená aj veľkú zmenu pre recenzentov. Videohry sú omnoho dynamickejšie než bývali a tento model dáva šancu hrám, ktoré nemuseli pri vydaní fungovať úplne tak ako bolo zamýšľané, dostať druhý dych a osloviť ako nových tak aj už odídených hráčov. S týmto systémom sa musia vysporiadať aj recenzenti, keďže stále viac a viac videohier nabieha práve na tento systém fungovania pre jeho úspešnosť a rentabilitu. Nejedná

sa len o nový herný obsah zadarmo ale často aj platenou formou či už formou mikrotransakcií, alebo systémov ako battlepass. Herný žurnalisti na túto zmenu v hernom priemysle musia reagovať a prispôbiť sa jej. Z odpovedí respondentov sme jednoznačne zistili, že recenzenti sú si tohto systému vedomí a takmer vždy informujú o novinkách, ktoré do live service hier prichádzajú, no problém nastáva v recenzovaní alebo retrospektíve daných hier po ich vydaní. „Áno snažím sa ale v skutočnosti nemám toľko času aby som hrala live service hry opakovane a nerecenzujem ich ani veľmi ale keď vyjde veľký patch ako pre No Mans Sky je dobré sa ku tomu vrátiť. Je pravda, že hry, ktoré sa zásadne zmenia s novou sezónou alebo datadiskom a skôr je trend tu máte DLC a je to viac toho čo už bolo než niečo čo by zmenilo pohľad na celú tú hru.“ (Šárka Tmějová)

S množstvom nových hier na recenzovanie si nemôžu dovoliť spätne sa vrátiť ku už vydaním hrám, ktoré dostali nádielku rôznych aktualizácií či foriem nového obsahu. Zhodujú sa, že by práve takáto retrospektíva a pohľad čo sa od vydania hry zmenilo nebola na škodu a je to určite zaujímavé, no opäť sa dostávame ku problému časovej náročnosti. Veľké redakcie ako napríklad celosvetovo známe IGN má množstvo redaktorov na rôznych pobočkách po celom svete a teda môžu si dovoliť, aby sa niektorý z nich vrátili ku live-service videohram, ktoré od svojho vydania dostali opravy a bol im pridaný nový obsah. Respondent z portálu Sectoru, na margo toho či je možné robiť recenzie aj na menšie updaty hovorí: „Je to možné ale treba nazerať, že tá recenzia je nejakým produktom toho daného času v ktorom vzniká a to, že sa tá hra zmení, tak málokedy robíme recenzie po updatoch a takéto veci, keď sú nejaké špeciálne edície, remastre, porty alebo expanzia tak vtedy takéto veci robíme.“ (Matúš Štrba)

Robiť recenziu na port, respektíve novú edíciu videohry na novú platformu, je bežná vec pretože recenzent novú verziu môže automaticky prirovnávať k už vydannej verzii na inej platformy, popisovať zmeny ak nejaké nastali a technický stav. Týmto spôsobom teda informuje čitateľa o tom, v akom stave daná hra v novej verzii na novej platforme je aby mohol spraviť dobre informovaný nákup a zväziť či sa oplatí. Recenzenti sa ale zhodujú, že recenzie aj na live-service videohry sú vždy k danému dňu, ktorý je uvedený v článku. Čitateľ má teda obraz o tom, v akom stave hra k danému dátumu bola a prípadne sa môže dopátrať ku článkom rozoberajúcim novinky, ktorými bola hra počas svojho životného cyklu obohatená. Problém ale je už spomínané množstvo prichádzajúcich nových hier a redakcie aspoň na česko-slovenskom trhu nemajú toľko redaktorov aby sa mohli venovať štvrťročným či sezónnym updatom viac dopodrobna. Zvyčajne o tom, že vychádzajú updaty a nový obsah

informujú no na detailnejšie rozpísanie a prípadné dojmy nemajú redaktori čas. Tento model začína byť v poslednej dobe pri hrách veľmi populárny a obľúbený u vydavateľov a často sa mu dáva prednosť pred vývojom nových hier. Toto je niečo s čím by sa dalo považovať za výzvu pre našu videohernú žurnalistiku a bude zaujímavé sledovať ako sa s touto neustále sa meniacou situáciou budú pasovať.

5.7 Vplyvy z okolia na recenzentov

5.7.1 Interakcia s komunitou

Komunikácia s čitateľmi je v dobe internetu dôležitá a pomáha utvárať komunity na herných portáloch. Hráči videohier sú ale v mnohých prípadoch nie príliš ohľaduplní a to je bádajú aj pri informáciách od participantov či sa angažujú v čitateľských diskusiách a či odpovedajú na rôzne pripomienky, komentáre alebo otázky. V prípade, že sa nejedná o online médium ale o napríklad mesačník, tak tieto komentáre sa objavujú skôr na sociálnych sieťach kdežto ak sa jedná o online portál, ktorý navyše ponúka možnosť diskusie tak v tomto prípade sú užívatelia prístupnejší ku diskusii. Odpovede participantov sa zhodujú na tom, že síce niekedy sa snažili angažovať sa pri diskusiách, aktuálne sa komunikácii s čitateľmi ak nie je nutná vyhýbajú. „Keď som začínal tak som to veľmi riešil a odpovedal a bol som smutný keď boli negatívne a radosť keď boli pozitívne a do nejakej miery to trvá dodnes a nie som z tých ľudí, ktorý by to boli schopný zo seba len zhodiť a je mi to nepríjemné ale už to nie je tak aby som to riešil ako niekedy a rovnako už neprichádzajú také pocity keď ma niekto pochváli a dostal som sa do konformného levelu o tom kto som a ako píšem a nemusím si nič dokazovať a som menej náchylný na spätnú väzbu.“ (Vojtech Pecháček)

Dôvodom je väčšinou, že diskusie ohľadom hodnotenia hier ale písania článkov sa často zvrhávajú na rôzne ostrejšie výmeny názorov. Dôvodom, prečo majú hráči videohier medzi sebou nezhody je hneď niekoľko, no najčastejšie sa jedná o rozdielne názory, a samozrejme sú ako je známe ľudia na internete odvážnejší zapojiť sa do vyhrotených diskusií práve, kvôli anonymite, ktoré je im na internete poskytnutá. Názory sa môžu rozchádzať pri rôznych témach a hlavne pri preferenciách, kde jednými z najčastejších nezhôd sú práve diskusie ohľadom preferovaných platforiem, na ktorých hráči hrajú, značiek grafických počítačových komponentov a hodnotení hier kedy hráči nie sú schopný akceptovať

hodnotenie stanovené recenzentom aj keď si ho svojimi argumentami v recenzii obháji alebo naopak čitatelia obhajujúci recenzie či články.

Dôvody na hádku si hráči vedia vždy nájsť a preto s nimi aj mnoho recenzentov prestalo komunikovať v diskusiách. „Bohužiaľ často je to tak, že niektorý nespojený užívateľ začnú redaktora zhadzovať a urážať a toto sa deje aj medzi čitateľmi v diskusiách a pravdou je, že som sa pár krát nechal strhnúť do takej diskusie a to sa obrátilo proti mne a tam sa nabalila skupina ľudí čo sú proti redaktorovi.“ (Branislav Kohút)

Z odpovedí sme taktiež zistili, že redaktori sa proti takýmto diskusiám, hádkam a kritikám zo strany hráčov musia mentálne obrániť, pretože sa stretli s prípadmi, kedy stratili autori recenzie po kritike od čitateľov sebadôveru vo svojej schopnosti recenzovať a často od tejto činnosti upustili. Zhodujú sa ale aj v ďalšom bode ohľadom diskusie s čitateľmi a to v tom, že práve diskusie pomáhajú budovať vzťahy a celkovo internetové komunity. Vnímajú ich preto ako dôležitú súčasť herných portálov, ktorá má aj mnohé iné pozitívne stránky. Kritiku si účastníci dokonca aj často cenia, no musí byť konštruktívna a nie útočná. Pokiaľ čitatelia začnú priamo alebo nepriamo útočiť na autora článku, komunikácii s čitateľmi sa vyhýbajú. Ak sa ale jedná o konštruktívnu kritiku, prípadne chce vedieť čitateľ podrobnejšie, prečo autor strhol časť známky kvôli konkrétnej časti hry, recenzent mu to môže podrobnejšie vysvetliť práve v diskusii. Za zmienku stojí odpoveď recenzentky, ktorá priamo neodpovedá na komentáre čitateľov. „Na komentáre nereagujem, no ak čitateľ v komentároch položí relevantnú otázku, poviem niektorému z moderátorov, aby mu na ňu odpovedal.“ (Táňa Matúšková)

Ak sa jedná o obzvlášť kontroverznú hru akou bol nedávno vydaný Atomic Heart tak v prípade Vortexu treba vyzdvihnúť reakciu redakcie, kde sa podrobnejšie venovali dôvodom, kvôli ktorým sa rozhodli hru recenzovať. Hra pochádza totiž z Ruského štúdia a pred jej vydaním sa objavovali rôzne články o tom, ako je využívaná na propagandu Ruska a jej zisky putujú na fundovanie vojenskej operácie na Ukrajine. Jedná sa o obzvlášť ťažkú situáciu a ako spomenul Jirka Bigas z Vortexu tak táto situácia je veľmi zriedkavá a dalo by sa povedať, že herný priemysel sa s niečím podobným ešte nestretol. V komentároch sa totiž ako si vieme domyslieť objavili tábory obhajujúce recenzovanie a iné ho zase zatracovali.

5.7.2 Vplyv vydavateľov a vývojárov na recenzie

Otázka bola zameraná na to, či sa stretli s rôznymi nátlakmi od vydavateľa, či už kvôli udeleniu vyššej známky pre hru, alebo rôznych časových nátlakov. Pred odpoveďami recenzentov im však bolo oznámené, že ak nechcú zodpovedať túto otázku tak nemusia no každý z participantov sa rozhodol ju zodpovedať. Jedná sa o dôležitú informáciu práve z hľadiska toho, či sa aj česko-slovenský herný žurnalisti nestretli s podobnou situáciou aká nastala na portály Gamespot a žurnalistu Jeffa Gerstmanna, ktorú sme už podrobnejšie popísali v teoretickej časti diplomovej práce. Vzhľadom na veľkosť nášho herného trhu sa žurnalisti až s takto vyhrotenou situáciou nestretli. Čo ale bolo časté boli nátlaky od vydavateľa a dodržanie termínu vydania recenzií, ale túto formu tlaku berú ako súčasť práce a je pochopiteľné, že vydavатели chcú mať recenzie od žurnalistov načas aby to dopomohlo marketingu. Otázka sa ale rozvinula aj na lokálne herné štúdiá a aká je situácia v takýchto prípadoch.

„Ono skôr paradoxne je to od menších vývojárov, ktorý očakávajú ak nám pošlú kód na hru tak im prižmúrimo oči a dostanú dobrú známku. Nie vždy sa tomu dá vyhovieť a najčastejšie takúto skúsenosť s vývojármi aj keď to nie je často, tak najčastejšie sú to slovenský a český vývojári. Na jednej strane ich chceme podporiť a snažíme sa o to a na druhej strane sú tie ich dielka menej kvalitné a to sa naozaj ťažko recenzuje pretože nechceme niekomu ublížiť ale na druhej strane chceme byť objektívny takže ak by sme hru vychválili do neba a hráči by si ju zahrli a uvideli, že to je prepadák tak to by bolo jednoducho jasné, že sme to nehodnotili objektívne a stratili by naše recenzie dôveryhodnosť.“(Branislav Kohút)

Pri tejto komplexnejšej odpovedi môžeme vidieť, že v takýchto prípadoch sú lokálni recenzenti vystavený situácii, kde na jeden strane chcú podporiť herný priemysel na Česku a Slovenku, no ak by neposkytli profesionálnu recenziu, čitatelia by si to všimli a mohli by stratiť svoj kredit ak nie kredit celého portálu či média. Pre takýchto lokálnych a malých vývojárov však dobrá recenzia v takýchto portáloch a tlači jedná o podstatnú časť ich úspechu.

Portál Sector.sk teda zvažuje pristupovať ku videohrám od malých lokálnych herných štúdií tak, že v prípade ak by hry mali dostať nízku známku recenzent ju neuvedie. Je to istá forma poľahčenia pre lokálnu hru, no stále sa jej dostane férový priestor pri písomnom hodnotení z ktorého si môže čitateľ odvodiť čo všetko je z hrou zle a zhodnotí či mu stojí za

to ju podporiť. Navyše zo strany českých a slovenských vývojárov nastali rôzne slovné konflikty práve kvôli hodnoteniam a týmto spôsobom sa dá tento problém obísť.

Celkovým problémom čitateľov, a štúdií a to nie len v hernom priemysle ale aj vo filmovom či hudobnom je veľké zameranie na číselné hodnotenia. Mnoho čitateľov nezaujíma kontext recenzie, prípadne prečo je daná známka taká aká je ale to koľko bodov dostalo dielo na stupnici a prípadne to aké plusy a mínusy autor recenzie v závere v krátkosti vypíchl. Existencia portálov ako Metacritic tomuto nenapomáha, keďže ich cieľom je zozbierať dostupné číselné hodnotenia a spriemerovať ich. Znevažuje to tak celý zvyšok recenzie, kde si autor známku obhajuje a ide viac do hĺbky, no niektorým čitateľom stačí len spriemerované číslo prostredníctvom takýchto portálov a obraz si dotvorí už sám. Taktiež stupnica hodnotenia sa pri mnohých médiách rôzne líši. Niektoré média používajú škálu od 1 – 5, iné zase 1 – 10, ktorá je niekedy rozšírená o 0,5 bodové medzistupne alebo posledná forma je využívanie stupnice od 1 – 100. Netreba byť matematicky veľmi zdatným aby sme pochopili, že ak je priemerovaná hra od média zo stupnicou 1-5 a 1 – 100 tak nastáva značný problém.

Tento problém a čitateľskú sústredenosť a fixáciu na známkové hodnotenie by nebolo zlé v budúcnosti preskúmať, pretože to môže mať vplyv na aktuálne štýly písania recenzií naprieč odvetvami.

5.8 Reflektovanie aktuálneho stavu videoherného žurnalizmu

Poslednou otázkou ktorá bola recenzentom položená bola ohľadom toho ako vnímajú videoherný žurnalizmus a či sa už niekedy stretli s diskrimináciou od ostatných žurnalistov. Vo všetkých odpovediach sa participanti zhodujú v dôležitosti videoherného žurnalizmu a žurnalistov, ktorý svojim spravodajstvom tento lifestyleový segment pokrývajú. Z odpovedí nám vyplýva, že veľkou náplňou herných redaktorov je hľadanie zdrojov, ich overovanie a následne napísanie článkov alebo recenzií. Práve písanie článkov tvorí väčšinu času. „...čo sa týka náplne a práce s materiálom tak si myslím, že to sa vyrovná ktorémukoľvek inému redaktorovi lebo jedna vec, je že to je recenzovanie a samo o sebe tá recenzia je vlastne sloh takže je to písanie slohov a to časté.“ (Branislav Kohút) V týchto článkoch ak sa jedná o recenzie sú niektoré body a témy, ktoré musia obsiahnuť, no bez vopred stanovenej šablóny aby články pôsobili vždy dynamicky a novo a nie šablónovito. Videoherný žurnalisti ale

nepracujú len z redakcii či domovov ale niektoré články, rozhovory či exkluzívne pohľady na vychádzajúce hry spojené s dojmami vyžadujú aj cestovanie. Okrem iného v časoch veľkých konferencií ako Gamescom alebo po minulé roky aj E3 sa redaktorom naskytú príležitosti pre realizáciu exkluzívneho obsahu s viacerými vývojármi či vydavateľmi. Všetci participanti vidia dôležitosť toho, že sa videohram a ich popisu venuje pozornosť. „...hry sú jedna z najmladších mediálnych foriem a foriem umenia ak nie úplne najmladšia a hry sú reálne teraz tam kde bol film v 30tych – 40tych rokoch takže možno očakávať nášho Občana Kanea alebo ako to popísať takže je určite je dobré sa tomu venovať a aj dôležité.“ (Matúš Štrba)

Okrem iného tiež argumentujú aj tým, že videoherný priemysel v posledných rokoch prekonal filmový a hudobný a stal sa najzárobkovejšou formou zábavného priemyslu. Zmenil sa aj žurnalizmus o videohrách a časopisy či online portály, ktoré sa ním zaoberajú používajú úplne inú štruktúru a štýl písania ako tomu bolo v ranných štádiách priemyslu. Okrem recenzií a novínok vznikajú aj rôzne názorové články, rôzne herné trópy ktoré sa využívajú, uskutočňujú interview s tvorcami, prípadne ich predstavujú svojej publiku. Okrem iného sa stretávame aj s formou podcastov, kde sú medzi redaktormi vedené diskusie na rôzne témy ohľadom videohier obohatené o zaujímavých hostí, prostredníctvom videí môžeme nájsť analýzy jednotlivých herných aspektov či mechaník. Na hrane herných žurnalistov sa pohybujú aj mnohí youtuberi, ktorí ponúkajú vlastnú investigatívnu, recenzie, informovanie divákov alebo analýzy hier.

Práve na youtuberov a nové formáty hernej žurnalistiky sa vyjadril aj jeden z participantov. Podľa neho je možné, že sa žurnalistika v hernom priemysle, ale nie len v ňom môže zmeniť. Ako problém uviedol napríklad nutnosť písať nadpisy článkov s emočným podtónom a to z dôvodu, že štatistiky webu mu ukazovali väčšiu mieru prekliku pri takýchto nadpisoch ako pri klasických.

„Problém je v tom, že si nie som istý do akej miery konzumentom sa bude chcieť čítať. Už teraz sme vo fázy kde titulok robí článok a to neznášam. Pokiaľ titulok nezaujme tak to nerozkliknú. Keď tam nie sú emócie tak to ľudia prejdú očami a je jedno, že článok je zaujímavý a mňa to štvie ale je to click-bait ale snažím sa to aspoň robiť civilizovane. Videl som teraz výskum ako neutrálne titulky od roku 2000 klesli na popularite o 60% na miere prekliku a ja chcem aby si to ľudia prečítali a teraz je tá otázka či mi vydržia čítať.“ (Aleš Smutný)

Ďalej ho mrzí smerovanie ku podávaniu krátkych správ formou napríklad videí namiesto klasického písaného textu. Miera pozornosti čitateľov je v posledných rokoch stále znižovaná práve vďaka aplikáciám ako Instagram, TikTok a podobne kde sú užívatelia vystavený krátkej forme obsahu. Často v týchto videách sú veci skreslené a jedná sa o čierno biely názor a napríklad hra je ohodnotená buď ako skvelá alebo zlá a neexistuje akýsi komplexnejší popis. „Ja sa bojím, že sčasti sa videa stanú budúcnosťou ale zároveň budeme spomínať na zlaté časy TotalBiscuita, ktorý síce mal odvážne a kontroverzné prístupy ale aspoň to rozoberal a teraz sa budú tvorcovia videí dať čo najemotívnejší výsledok do čo najkratšieho času a to ma desí.“ (Aleš Smutný)

Samozrejme nie každá hra je dobrá no aj pri hrách ktoré majú niektoré svoje stránky menej dotiahnuté sa dá nájsť mnoho pozitívnych oblastí, ktoré práve táto doba rýchleho konzumu nie úplných a komplexných informácií neguje. Nedá sa teda poprieť to, že videoherný žurnalizmus nabral na svojej mohutnosti no existuje problém ako je vnímaný aj z pohľadu ostatných žurnalistov? Ako sme mohli vidieť v teoretickej časti niektorý videoherný žurnalisti sa cítili byť na okraji akéhosi pomysleného kruhu žurnalistov, no pri participatoch tohto výskumu sme na tento problém nenarazili, práve naopak. Zaujímavý bol ešte pohľad jedného z participantov na aktuálnu situáciu na českej videohernej žurnalistickej scéne.

„...v Čechách má herná žurnalistika niekoľko problémov, ktoré sú dané predovšetkým tým, že počet webov ktorý tu je, je na našu a ak to spojím aj so slovenskom tak je enormný a množstvo malých projektov na počet obyvateľov je absurdný. Ďalšia vec je, že veľká časť z nich je podfinancovaná a prípadne vlastnená subjektmi, ktorí nemajú tušenie o tom čo to je žurnalistika a ako by sa to malo robiť, že herné weby nie sú len billboard pre ich reklamný oznam.“ (Pavel Makal)

6. Limity výskumu

Bezpochybne jedným z najväčších limitov tohto výskumu je jeho zameranie sa len na recenzentov pôsobiacich v českej a slovenskej republike. Vzhľadom na veľkosť herného priemyslu a množstvo pôsobiacich redakcií by pre rôznorodejšie výsledky pomohlo rozšírenie výskumu o krajiny s väčším počtom hráčov a teda väčším dopadom na distribútorov

a vývojárov videohier. Pri realizácii výskumu v USA ale vo Veľkej Británii by sme mohli badať iné odpovede participantov napríklad pri otázkach ohľadom nátlaku zo strany distribútorov alebo vývojárov. Prípád redaktora amerického GameSpotu Jeffa Gerstmannu nemusel byť ojedinelým, prípadne by sa mohlo prísť na iné nátlaky na žurnalistov. Ďalším limitom výskumu bola veľkosť vzorky participantov. Ak by mohol byť výskum rozšírení o väčšie množstvo participantov bola by určite potrebná spolupráca s ďalšími výskumníkmi. Už pri aktuálnej vzorke participantov sme natrafili na zaujímavé odpovede, ktoré boli dostatočne odlišné od väčšiny a bolo by zaujímavé zistiť ďalšie odpovede. Pri otázkach zaoberajúcimi sa náročnosťou hier sme prišli na zistenia, že recenzenti nedokážu popísať úroveň náročnosti osobitne pre každého čitateľa vzhľadom na ich rôzne skúsenosti a zručnosti. Tento problém však časom mizne vzhľadom na fakt, že počet aktívnych hráčov pribúda a možno onedlho nebude takýto výskum ani potrebný, pretože súmerne s pribúdajúcim počtom hráčov bude stúpať akási kolektívna úroveň zručnosti a recenzentom bude stačiť len udávať kontext hier s podobnou náročnosťou aby si čitatelia spravili obraz o tom, či budú náročnosť danej hry zvládať. Odpovede na hodnotenie prvkov prístupnosti hier nám zase ukázali, že sa jedná o dôležitú súčasť recenzii, no nedokážu sa im venovať tak, ako médiá a redakcie na to špecializované. Do budúcnosti by bol určite zaužívané spraviť výskum a rozhovory priamo s takýmito redakciami.

7. Diskusia

Dostávame sa teda ku záveru diplomovej práce. Zo zozbieraných poznatkov či už v teoretickej časti alebo v praktickej je možné zodpovedať otázky, ku ktorým sme sa od začiatku chceli dopracovať. Ak porovnáme poznatky z teoretickej časti s poznatkami zozbieranými v empirickej časti pomocou polo-štruktúrovaných rozhovorov s recenzentmi videohier na českom a slovenskom území prideme ku zisteniam, že niektoré informácie z teoretických poznatkov sa nezhodujú s tými empirickými. V teoretickej časti sme sa pozreli na spôsoby akým tvorcovia videohier spracúvajú ich náročnosť a spôsoby ktoré môžu pre hráčov hranie videohier uľahčiť či už v rámci oficiálnych ciest priamo od autorov alebo od aplikácii tretích strán, ktoré na jednej strane môžu hru pre jedného hráča uľahčiť, no pre

ostatných naopak znepríjemniť. V smere zjednodušenia sme sa pozreli na možnosti prístupu aj pre zdravotne postihnutých hráčov čo môže znamenať či už jednoduché vylepšenia ako väčšie titulky či adaptácia farieb pre farboslepých hráčov až po komplexné uľahčenia ako špeciálne navrhnuté ovládače či iné herné úpravy pre nevidiacich hráčov. Ako ale hráči môžu vedieť, že videohra, ktorú si plánujú zakúpiť bude pre nich vhodná a budú spĺňať jej nároky na náročnosť ?

Z empirickej časti sme od participantov zistili, že preferovanou náročnosťou pri recenzovaní sú normal alebo medium úrovne, ktoré zväčša signalizujú náročnosť, ktorú odporúčajú aj vývojári, respektíve na tejto úrovni bola hra vytvorená a ku ostatným náročnostiam sa autori dostali upravovaním jednotlivých prvkov, ktoré sme napríklad spomínali v teoretickej časti. Niektorí participant, ak sa v danom žánri, prípadne s danou sériou stretávajú dlhšie a majú v nej väčšie zručnosti niekedy siahajú aj po ťažších úrovniach a niekedy to aj spomínajú vo svojich textoch, kde môžu skúseným hráčom rovno odporučiť aby siahli po ťažšej náročnosti. Je to skutočne náročné popísať čitateľom presne náročnosť hry pretože každý hráč má inú zdatnosť a zatiaľ čo jeden čitateľ je zdatný v hraní videohier iný ním byť nemusí. Ak sa ale jedna o výrazne ťažkú hru ako sú napríklad hry zo série Dark Souls, redaktori sa vždy snažia čitateľom priblížiť kontext danej hry respektíve daného subžánru. Práve tento kontext je dobrý nástroj pre jednoduché a rýchle informovanie čitateľa o náročnosti, pretože si následne môže čitateľ dohľadať informácie o odkazovanej sérii, kde môže byť detailnejšie popísaná náročnosť žánru alebo subžánru.

Čo sa týka prvkov možnosti ľahšieho prístupu pre zdravotne postihnutých hráčov tak na to pri svojich recenziách upozorňujú v prípade, že ich hra obsahuje alebo neobsahuje a len veľmi malé množstvo z participantov to zohľadňuje vo svojich hodnoteniach. Je pre nich naozaj ťažké zhodnotiť rozšírené prvky určené pre nepočujúcich či nevidiacich hráčov bez toho aby týmto postihnutím recenzent trpel.

V prípade využívania návodov pri recenzovaní pred oficiálnym vydaním hry neexistujú komunitné návody a jediným vodidlom v takýchto situáciách, je oficiálna príručka od vydavateľa pre novinárov, no v poslednej dobe tieto príručky ako sme sa dozvedeli neobsahujú návody. Recenzenti si teda nemôžu veľmi uľahčiť prechádzanie hry a poniektorí ani nechcú, a naopak, chcú priniesť svoj zážitok z hrania hry do recenzie aj s frustrujúcimi momentami. Pri otázke týkajúcej sa využívania návodov sme sa stretli s jedným názorom, kedy participant povedal, že ak sa zasekne na dlhší čas v komplikovanej situácii, nemá

problém s používaním návodov alebo cheatov. „Najčastejším dôvodom, ktorý hráči ponúkajú na podvádžanie v hrách, je zasekávanie sa. To zlyhanie sa stane, pretože hráč alebo hra sa nejakým spôsobom „nezmerajú“ vzhľadom na iné. Tieto situácie sa vyskytujú s veľkou frekvenciou v ťažkej aj miernejšej hre hráčov. Jednotliví hráči v mnohých prípadoch narážajú na prekážky pri hraní môže okrem iného zahrnúť neriešiteľné hádanky, neporaziteľných nepriateľov a herné chyby.“⁴¹ V tomto stanovisku môžeme vidieť zhodu s rozhovorom s jedným z redaktorov, ktorý práve popisoval, že v zložitých situáciách je pre recenzenta z časových dôvodov vhodné odhodiť akúsi hrdosť a použiť rôzne prostriedky ako návody tak aj cheaty aby vedel hru dôjsť a zhodnotiť ju.

Podobne to funguje aj pri technických neduhoch, kde dostávajú na recenzovanie hry bez day one patchov, ktoré často opravujú množstvo chýb. Ak neobsahuje návod pre žurnalistov nejaké informácie ako sa vyhnúť chybám alebo ako správne postupovať pri ich objavení zvyknú recenzenti kontaktovať vydavateľa. Zmena na trhu a vydávanie hier formou live-service taktiež nie je bez povšimnutia zo strany žurnalistov, no vzhľadom na kvantitu vychádzajúcich titulov sa len ťažko dostanú k hrám aby ich zrecenzovali po sérii menších updatov a riešia to skôr formou informačných článkov. Ak však vyšla obsiahlejšia expanzia tak v takýchto prípadoch sa žurnalisti zamerajú na jej recenziu. „...takýto prechod smerom k službám v priemysle videohier predstavuje konkrétny problém pre tvorcov videohier; ak je ich identita založená na minulých úspechoch vo vývoji a vydávaní hier. Čo to znamená byť vývojárom tohto nového modelu, ktorý sa nesústreďuje na vydávanie hotového výrobku?“⁴² Ako je vidieť tento nový model nie je novým len pre žurnalistov ale aj pre celý herný priemysel. Môžeme pozorovať ako čoraz viac distribútorov a vývojárov sa snaží nabehnúť na tento model len aby ich projekty boli po niekoľkých mesiacoch ukončené. Podobne je ťažké pokrytie takto komplexných hier v oblasti žurnalizmu, keďže ich vývoj je sústavný. Využitie limitovaného času žurnalistov na pokrytie a popísanie nových hier prípadne noviniek vo videohernom priemysle je pre nich dôležitejšie, než sa informovať o aktualizáciách do už existujúcich hier, ktoré nejakou nemenia podstatu týchto hier a len ich rozširujú a s týmto zistením sa dá súhlasiť.

⁴¹ •Consalvo Mia, Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating, Paper presented at the DIGRA 2005: Changing Views, Worlds in Play, Vancouver, Canada,

⁴² •Dubois Luis-Etienne, Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development, New Media and Society, Vol 24, Issue 10, SAGE Publications, ISSN 1461-4448, <https://doi.org/10.1177/1461444821995815>

Neprekvapivé bolo zistenie, že recenzenti väčšinou nereagujú na komentáre od svojich čitateľov ku recenziám. Vzhľadom na to aký čitatelia vedia byť toxický ku recenzentom ak sa nestotožňujú s recenziou a nechcú ani viesť rozumnú diskusia sa odpovede všetkých recenzentov zhodujú a buď neodpovedajú na komentáre, alebo ak sa jedná o konštruktívny komentár, ktorého cieľom nie je urážať ale viesť rozumnú diskusia tak v takýchto prípadoch je komunikácia s dotyčným čitateľom vhodná. Žurnalisti vnímajú komunikáciu s komunitou ako dosť podstatnú, len je naozaj potrebné vedieť odhadnúť situáciu, kedy sa do diskusie zapojiť a kedy naopak je lepšie situáciu ignorovať.

Na otázku ohľadom pociťovaní nátlaku zo strany vydavateľa môžeme vidieť kontrast medzi teoretickou a empirickou časťou. V empirickej časti naši participanti sa nestretli s tak vyhrotenou reakciou ako bol spomínaný prípad redaktora GameSpotu, ktorý bol za známku, ktorú uviedol vo svojej recenzii po nátlaku vydavateľa vyhodnotený. Nejaký nátlak je možné v reakciách participantov bádať, no redakcie si s ním vedia jednoducho poradiť. Tu je však podstatné podotknúť veľkosť médií a trhu, kde nemôžeme jednoznačne popísať ako to v zahraničných veľkých redakciách funguje a či v nich sú väčšie formy nátlaku. Zahraniční videoherní žurnalisti pociťovali nátlaky najviac zo strany PR oddelenia, ktoré sa špecificky venovalo priamo herným žurnalistom. „*novinári uviedli, že často pociťujú tlak zo strany personálu pre styk s verejnosťou zo spoločností vydávajúcich videohry a vývojárov. Napríklad pracovníci pre styk s verejnosťou, ktorí často pracujú s mainstreamovými médiami, ako sú časopisy a webové stránky, ktoré sa nevenujú výlučne videohrám, sa údajne správali „lepšie“ (s novinármi videohier ako pracovníci oddelenia public relations, ktorí pracovali takmer výlučne s videohernými novinármi.*“⁴³Vzhľadom na veľkosť videoherného priemyslu v krajinách ako USA či Veľká Británia, môžu videoherní vydavatelia a ich PR oddelenia pristupovať rozlične ku krajinám ako Česko a Slovensko, pretože pre nich nie sú z hľadiska financií až tak dôležité. Možno aj preto sa na česko-slovenskom trhu naše redakcie s výrazným nátlakom nestretli. Možnosťou ale aj môže byť to, že po prípadoch ako už viac krát spomínaná recenzia z Gamespotu sa takýmto nátlakom na novinárov vydavateľa vyhýbajú, keďže to na nich hádže zlé svetlo v očiach zákazníkov, čo môže mať za následok nižšie predaje.

⁴³ •Fisher D. Howard, Sufyan Mohammed-Baksh, Video Game Journalism and the Ideology of Anxiety: Implications for Effective Reporting in Niche Industries and Oligopolies, 2020, str. 45 -59, <https://doi.org/10.1080/23736992.2020.1731312>

Vnímanie videoherného priemyslu ako takého sa za posledné roky určite zmenilo no nie až do takej miery ako by si to ľudia, ktorý sú jeho súčasťou želali a to aj napriek tomu, že v posledných rokoch zárobkovo prekonáva hudobný či filmový priemysel. Z výskumu vyplýva, že aj žurnalisti si myslia, že sa tento priemysel ešte stále mení a aj povedomie spoločnosti. Participantí sa vyslovene nestretli s pohrdaním zo strany ostatných žurnalistov, no stále cítia istú skepsu zo strany verejnosti.

8. Záver

Celkovo bude zaujímavé sledovať akým smerom sa bude priemysel a žurnalizmus okolo neho uberať. Rast sociálnych sietí a zmena spôsobu akým ľudia konzumujú informácie môže mať dopad na zmenu celého žurnalizmu a to sa samozrejme dotkne aj toho herného. Vo výskume sme prišli na to akým spôsobom pristupujú Český a Slovenský recenzenti ku recenzovaniu videohier a akým spôsobom informujú čitateľov o náročnosti videohier. Keďže sa každý čitateľ má rozdielne zručnosti, recenzenti nedokážu jednoducho popísať úroveň náročnosti pre každého čitateľa osobitne, ale využívajú rôzne metódy ako prirovnávanie ku ostatným hrám, žánrom či subžánrom. Práve prostredníctvom prirovnávania sa vie čitateľ dozvedieť o náročnosti danej hry viac za predpokladu, že je ochotný si dohľadať informácie, ktoré boli v recenzii uvedené ako príklad. Ohľadom náročnosti videohier môžeme vidieť, že rôzne formy ako walkthrough pomáhajú hráčom prejsť ťažšie pasáže, no celková úroveň zručností hráčov sa následkom množstva titulov na trhu zvýšila a náročnosť hier sa zase znížila aby boli prístupnejšie čo najširšiemu publiku. Keď si zoberieme fakt, že dnes hrá hry mnoho viac ľudí než kedykoľvek predtým, tak problém náročností hier bude pomaly klesať alebo sa lepšie segmentovať medzi bežných hráčov a hard-core hráčov hľadajúcich výzvu. Čo sa týka videohernej žurnalistiky tak môžeme vidieť, že sa vyvíja spolu s priemyslom a nedá sa jednoznačne určiť kam sa bude uberať. Respondenti vo svojich odpovediach si sú toho však vedomí. Do budúcnosti ale bude určite potrebné priebežne uskutočňovať výskumy a monitorovať uberanie sa videoherného žurnalizmu a priemyslu pretože už je neodmysliteľnou súčasťou zábavného priemyslu.

9. Zdroje

- Bainbridge A. Wilma, Bainbridge W. Sims, Creative Uses of Software Errors: Glitches and Cheats, *Social Science Computer Review*, Volume 25, Issues 1, 2007, str 61-77, ISSN 0894-4393,
- Carlson, Rebecca. “Too Human versus the Enthusiast Press: Video Game Journalists as Mediators of Commodity Value.” *Transformative Works and Cultures 2009 (Vol 2)*
- Consalvo Mia, Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating, Paper presented at the DIGRA 2005: Changing Views, Worlds in Play, Vancouver, Canada,
- Consalvo Mia, Cheating: Gaining Advantage in Videogames, 2007, str MIT Press, ISBN 9780262270748, <https://doi.org/10.7551/mitpress/1802.001.0001>
- Dubois Luis-Etienne, Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development, *New Media and Society*, Vol 24, Issue 10, SAGE Publications, ISSN 1461-4448, <https://doi.org/10.1177/1461444821995815>
- Fisher D. Howard, Sufyan Mohammed-Baksh, Video Game Journalism and the Ideology of Anxiety: Implications for Effective Reporting in Niche Industries and Oligopolies, 2020, str. 45-59, <https://doi.org/10.1080/23736992.2020.1731312>
- Fousek Krobová, T., & Švelch, J., “Never Good Enough”: Player Identities, Experiences, and Coping Strategies of Women in Czech Video Game Journalism. *Games and Culture*, 0(0), 2023,. <https://doi.org/10.1177/15554120231166791>
- Forde Eamonn, Journalist with a Difference: Producing Music Journalism, 2003, str. 113 – 144, <https://doi.org/10.4135/9781446221587>
- Fraser James, Katchabaw Michael, Mercer E. Robert, A methodological approach to identifying and quantifying video game difficulty factors, *Entertainment Computing*, Volume 5, Issue 4, 2014,s 441-449, ISSN 1875-9521, <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2014.08.004>
- Frey Mattias, The Permanent Crisis of Film Criticism, The Anxiety of Authority, 2015, ISBN-10 908964717
- Giddings, S., “Playing with Non-Humans: Digital Games as Technocultural Form”, In S. De Castell and J. Jenson, eds., *Worlds in play: international perspectives on digital games research*. Peter Lang, New York, 2007, s 115–128,

- Hanush Folker, Broadening The Focus, The Case For Lifestyle Journalism As A Field Scholarly Inquiry, 2012, str 1 <https://doi-org.ezproxy.is.cuni.cz/10.1080/17512786.2011.622895>
- Hua Qin, Pei-Luen Patrick Rau, Gavriel Salvendy, Effects of different scenarios of game difficulty on player immersion, *Interacting with Computers*, Vol. 22, Issue 3, 2010, str. 230-239, ISSN 0953-5438, <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2009.12.004>.
- Larreina-Morales María Eugenia, How Accessible is This Video Game? An Analysis Tool in Two Steps, 2023, str 2-3, <https://doi.org/10.1177/15554120231154710>
- Nylund Niklas. Walkthrough and let's play: evaluating preservation methods for digital games. In *Proceedings of the 19th International Academic Mindtrek Conference (AcademicMindTrek '15)*. Association for Computing Machinery, 2015, s 55–62. <https://doi.org/10.1145/2818187.2818283>
- Orland Kyle, Why linking developer bonuses to Metacritic scores should come to an end, 2012, <https://arstechnica.com/gaming/2012/03/why-linking-developer-bonuses-to-metacritic-scores-should-come-to-an-end/>
- Perreault Gregory, Vos Tim, Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism, *New Media & Society*, Vol. 22, Issue 1, 2020, str. 159-176, <https://doi.org/10.1177/1461444819858695>
- Porter R. John, Kientz A. Julie, An Empirical Study of Issues and Barriers to Mainstream Video Game Accessibility, *Human Centered Design and Engineering*, 2013, str 7 <http://dx.doi.org/10.1145/2513383.2513444>
- Rixon Paul, Re-evaluating the role of television criticism in the British press, 2013, s 388 – 400, <http://dx.doi.org/10.1177/1464884912443197>
- Štrba Matúš, 20 rokov so SECTOR.sk, (online), SECTOR Online Entertainment, 2019, Dostupné z: <https://www.sector.sk/novinka/168420/20-rokov-so-sectorsk.htm>

10.Prílohy

Prepis rozhovorov s participantmi výskumu

Branislav Kohút

R: Ako dlho sa už venuješ recenzovaniu videohier ?

P: Teraz to neviem presne z hlavy ale bude to asi 20 rokov, začínal som ako externý redaktor a teraz som už dlhodobo súčasťou redakcie ako plnohodnotný redaktor, normálne zamestnaný.

R: A pracoval si aj v nejakých iných časopisoch

P: Nie je to vyslovene len Sector a Sectoru som verný. Je pravda, že som niekedy aj pripravoval a poskytoval články pre iné médiá a bolo to v rámci spolupráce so Sectorom, napríklad články do Nového času sme pripravovali a podobne.

R: Jasne, tak teda druhá otázka je, že ktoré žánre a typy hier recenzuješ a jedná sa aj o hry a žánre, ktoré hráš vo voľnom čase ?

P: No takže mojou primárnou kategóriou alebo kategóriami sú stratégie a RPG ale nepohrdnem ani inými žánrami ako dám si niekedy aj nejakú akciu alebo MMO hry, alebo simulátory. V podstate čo sa týka recenzii tak recenzoval som už rôznorodé žánre hlavne keď som bol ako externista, kde som dostal ponuku hier z ktorej som si musel vybrať a niekedy to boli aj hry, ktoré mi neboli veľmi blízke a musel som sa prispôbiť a spracovať ich. Čo sa týka čo hrám vo voľnom čase tak tých hier na recenzovanie je toľko, že vo voľnom čase hrám väčšinou hry, ktoré je potrebné zrecenzovať. Na Steame mám veľmi bohatú knižnicu, kde

mám okolo 2 000 hier, a ku mnohým som sa ani nedostal, jednoducho som si niektoré kúpil v akcii ale nikdy sa ku nim nedostal. Keďže recenzované hry majú prioritu a potrebujú byť spracované čo najskôr tak ku iným hrám sa nemám ako dostať ani keby som chcel.

R: čiže keď vychádza nejaká veľká hra ako Cyberpunk tak máte v redakcii nejaký poradovník ako si vyberáte hru alebo je riešené nejakou inou metódou?

P: V podstate v redakcii sme také základné trio stálych redaktorov, ktorý vytvárame hlavný obsah Sectoru a plus máme aj manažéra a väčšinu redakcie tvoria externí redaktori s ktorými spolupracujeme. Čo sa týka výberu hier tak zvyčajne má každý z nás nejaké preferované, žánre a niekedy sa prelínajú ale každý redaktor má nejaké preferované platformy a žánre a vždy sa vieme dohodnúť, kto z nás urobí a spracuje nejakú AAA hru alebo hru ktorá sa ku nám dostala. Ak nikto si tú hru nevyberie alebo máme príliš veľa vecí na práci alebo sú tu žánre ktoré neobľubujeme tak to ponúkame externistom.

R: Ďakujem. Akú štruktúru v recenzii používaš, alebo ideš niekedy aj mimo štruktúry ?

P: Je dobré mať určitú osnovu, ale samozrejme každý redaktor má svoj spôsob písania a svoju individuálnu osnovu alebo formu, ktorú uprednostňuje. Ja mám svoju zaužívanú osnovu, ale nedržím sa jej striktne lebo pri toľkých recenziách čo sa píšú, do roka to je niekedy 200 300 článkov a recenzií a aby tie články neboli na jedno kopyto, tak je to fajn do istej miery. V rámci možnosti sa snažím písať ich trochu inak, skrátka aby to nebolo ako cez kopírák. Keď si prečítaš recenzie rôznych redaktorov a čítaš ich častejšie tak tam uvidíš ten špecifický štýl recenzentov. Vravím je to individuálne pre každého aký systém si zvolí, ale taký optimálny scenár alebo schéma je napísať úvod, priblížiť príbeh hry, ďalej tak hrateľnosť, ak je to multiplayer tak opis toho potom technické parametre ako audio a grafická stránka a nakoniec záver. Táto štruktúra obsahuje všetko čo by sa malo k tej hre napísať.

R: Ok tak na akej náročnosti hráš hry keď ich recenzuješ pokiaľ to hra dovoľuje.

P: Viem, že napríklad kolega zvykne hrať na najľahšej náročnosti a potom ju prechádza na vyššej náročnosti aby najprv mal čo najskôr informácie a potom to porovnal. Ja spravidla prechádzam hru na normálnej náročnosti alebo stredná a vyskúšam po dohraní hry aj iné

náročnosti. Optimálne je recenzovanú hru prejsť celú a preskúmať ju celú ale niekedy to nie je nevyhnutné tú hru prejsť až dokonca a napríklad MMO tituly sú hry na 100vky hodín takže tam aby aj tá recenzia bola na čas tak nie je možné ju úplne dohrať konca ale optimálne je hru prejsť dokonca aby recenzent mal všetky informácie a vedel ju zhodnotiť. Ak ich má tak ho potom nezaskočia otázky hráčov čo sa pýtajú na hru.

R: Používaš aj nejaké návody a video tutoriály keď sa dostaneš do ťažkej situácie ?

P: Myslím, že u redaktorov je to individuálne. Ja osobne sa snažím prechádzať hru bez cheatov a návodov ale môže sa stať raz za čas využijem aj nejaké tutoriály a rady. Dokonca niekedy keď nám distribútori poskytujú videohry tak sa stáva, že tam vložia priamo aj návod, ktorý nemá byť zverejnený ale recenzentovi má uľahčiť hru aby to mal jednoduchšie pri prechádzaní hry. Ďalšia vec je, že hry dostávame často v predstihu a pokiaľ ten distribútor neposkytne návod, často keď recenzujeme hru tak tá hra nie je ešte vonku a nie sú o nej žiadne informácia a žiaden návod ani nič podobné k nej ešte nie je.

R: Čo sa týka glitchov tak keď sa zaseknete na chybe videohry čo nie je vina zručnosti ako padanie a pod, tak ako v takom prípade postupujete ?

P: Dobrá otázka, keď je zrejmé, že je to chyba hry tak sa snažíme komunikovať s vývojárom respektíve distribútorom aby nám pomohol tú chybu opraviť a je to aj v ich záujme lebo ak sa dostane aj do finálnej verzii hry tak na to doplatí veľa hráčov a budú nespokojní. Niekedy je recenzent do istej miery aj taký tester, ktorý upozorňuje na chyby. Väčšina vývojárov zareaguje a pripraví oprané patche ale stáva sa, že nereagujú alebo len dajú vyjadrenie, že je to len press verzia a nejakým spôsobom to treba obísť ale väčšina vývojárov vyjdú v ústrety a pošlú sa k nim údaje aj s chybou a odstránia ju a pošlú postup ako tú chybu obísť alebo vydajú patch. Niekedy ale naozaj je to tak, že recenzent hrá hru, ktorú musí dohrať aj napriek chybám a, že budú dodatočne odstránené. Je to už aj chyba vývojára ak chce mať tú recenziiu na čas čo je teda väčšinou samozrejme lebo dobrá recenzia vlastne odprezentuje hru a navadí hráčov, na druhej strane sa môže stať, že recenzent hrá hru pre press a po vydaní tá hra má nejaké veci už vyladené, to ale recenzent nemôže vedieť vopred. Keď vyjde recenzia a o týždeň vyjde oficiálna hra a chyby sú tam opravené. To je vec na ktorú si musia vývojári dať pozor. Ak chcú mať recenziiu na čas tak musia dať taký build aby bol plne funkčný

v dnešnej dobe je to tak, že tie hry ešte aj pri oficiálnom pridaní majú plno chýb a aj tak potrebujú mesiace alebo pár rokov aby boli také aké majú byť vyladené.

R: Ako pristupuješ ku popisu náročnosti pre čitateľa. Ako ich v podstate informuješ o tom či je pre nich hra vhodná aby si vedeli vybrať na základe toho hru. Ako príklad uvediem sériu Dark Souls, ktorá nie je pre každého práve vďaka svojej náročnosti.

P: Dobré si spomenul Dark Souls lebo to je ten typický príklad keď hráči tohto žánru jednoducho očakávajú vysokú náročnosť a keby podobná náročnosť bola v iných hrách napríklad tradičných RPGčkách tak tam by mohla byť nepríjemná a mohla by hráčov do istej miery odradiť alebo frustrovať ale pri Dark Souls hrách tak tam je vyžadovaná vysoká náročnosť. Je to typické pre soulsovky. Pri tej recenzii treba brať ohľad na to, že aký je to žánr alebo či je to napríklad klasické rogue like – lite, alebo je to hra s permanentnou smrťou. Treba pri opise hry brať ohľad na to aký je to žánr, teda u soulsoviak tam sa teda počíta s vyššou náročnosťou a môžu upozorniť hráčov, že hra má ešte vyššiu náročnosť ako obvykle alebo, je jednoduchšia naopak v iných žánroch ako napríklad rodinné hry a pre deti tak tam je prirodzenejšie, že tá náročnosť by mala byť dosť nízka lebo od detí sa očakáva, že sa chcú zabaviť a niektoré prekážky im môžu robiť problémy. Záleží to od žánru a od smerovania a ako aj autori charakterizujú tu hru. Niekedy vytvárajú hru, ktorá chce byť náročná, inokedy zase prístupnejšia širšiemu spektru hráčov, takže vtedy naozaj tá náročnosť by mala byť nižšia. Optimálne je keď je výber náročnosti.

R: Rozoberáš v recenziách aj accessibility option teda možnosti jednoduchšieho prístupu, ktoré hra ponúka prípadne sa odzrkadľujú aj hodnotenie hry ako napríklad Last of Us či Gears 5.

P: Tak samozrejme sú to veci, ktoré sú doplnkové ale môžu mať vplyv na hodnotenie a celkový pohľad na hodnotenie. Ak sú tam takéto rôzne pomôcky pre nevidiacich a určite je to plusom pre tú hru lebo je prístupnejšia pre tých hráčov, ktorý by za normálnych okolností nemohli hrať a hrá sa im to lepšie takže malo by sa to zahrnúť do hodnotenia popri iných technických parametroch tak aj takéto veci určite má zmysel spomenúť a ako hovorím, minimálne poslúžia k tomu, že recenzent je na vážkach aké dať hodnotenie tak aj vďaka



takýmto doplnkovým súčastiam to môže zavážiť a prikloniť sa ku vyššiemu hodnoteniu vďaka ústretovosti hry a ponúka niečo navyše.

R: Hodnotíte nejako aj live service hry po dlhšej dobe kedy tá hra dostane množstvo updatov po nových sezónach alebo expanziách ?

P: Povedal by som, že keby nás bolo viac a neboli by sme tak vytážený lebo väčšinou máme hry v poradovníku a sú to silné hry, ktoré ešte tlačia distribútori aby boli čo najskôr tak máme často problém, ktorú hru uprednostniť a zrecenzovať a niekedy je to také, že musí byť recenzia spravená za 2-3 dni a niekedy to naozaj vyžaduje doslova noci aby človek hrával aby stihol termín vydania, takže takéto návraty k hrám a ich dodatočné zhodnotenie tak by bolo dobré ale nemáme na to priestor lebo sa nám tam tlačia nov hry a sortiment hier je teraz už veľký. Návraty k hrám sú skôr ku tej forme keď tak vyjde nejaká expanzia lebo keď vyjde hra na konzoly a o rok dva potom vyjde na port na PC tak potom zhodnotíme a porovnáme čo sa zmenilo oproti konzolovej verzii či autori odstránili nejaké QTE, alebo niečo čo prekážalo hráčom na konzolách. Jasné, že sú tam určité rozdiely medzi konzolou a pcčkom a práve keď už tvorcovia robia ten port tak väčšinou aj upravujú nejaké vec a zvyknú rovno po vydaní doladiť aj pôvodné verzie hier na ostatných platformách. V rámci portov alebo expanzií sa dá zhodnotiť kam sa hra posunula ale bohužiaľ na také častejšie návraty k hrám ktoré sme už recenzovali tam toho priestoru až tak veľa nie je. Ešte tak pri MMO hrách tak to sa dá ako napríklad WoW čo je MMO čo beží roky a vždy keď vyjde nová expanzia a zrecenzuje sa tak sa zhodnotí ako sa hra medzi časom zmenila a tak ale tradičné hry a obzvlášť singleplayer, tak ku tomu sa málokedy vraciame pokiaľ nedostanú nejakú expanziu, ale samozrejme o tom informujeme v novinkách tak aspoň formou noviniek upozorňujeme, že hra by mala byť v lepšom stave lebo autori urobili nejaké opravy.

R: Stretol si sa niekedy s nejakým nátlakom od vydavateľa ohľadom hodnotenia hry ?

P: Stáva sa a pravdou je, že veľkí vydavatelia očakávajú vysoké známky ale nevyvíjajú na nás nátlak. Oni skôr tlačia aby recenzia bola čo najskôr. Nemusí ich potešiť tá známka ale nejakým spôsobom ju akceptujú. Ono skôr paradoxne je to od menších vývojárov, ktorý očakávajú ak nám pošlú kód na hru tak im prižmúrieme oči a dostanú dobrú známku. Nie vždy sa tomu dá vyhovieť a najčastejšie takúto skúsenosť s vývojármi aj keď to nie je často, tak



najčastejšie sú to slovenský a český vývojári. Na jednej strane ich chceme podporiť a snažíme sa o to a na druhej strane sú tie ich dielka menej kvalitné a to sa naozaj ťažko recenzuje pretože nechceme niekomu ublížiť ale na druhej strane chceme byť objektívny, takže ak by sme hru vychválili do neba a hráči by si ju zahráli a uvideli, že to je prepadák tak to by bolo jednoducho jasné, že sme to nehodnotili objektívne a stratili by naše recenzie dôveryhodnosť. Inak teraz môžem prezradiť v poslednej dobe sme mali zlé prípady, kde tie ich reakcie boli dosť neslušné a vlastne som o tom rozprával s managerom a zrejme pristúpime ku kroku, že keď budú hry z SK a CZ dostanú nízku známku tak zrejme by sme nemuseli dávať číselné hodnotenia na záver aby ich to neodradilo. Napríklad ak dostanú 4 z 10 tak sú nešťastný, že im to hráči nekupujú kvôli hodnoteniu vzhľadom na to, že tá známka bola spravodlivá. Je to naozaj ťažké hodnotiť a občas sú tam tie tlaky aby boli známky vyššie ale v redakcii sa snažíme byť čo najobjektívnejší no je to ťažké aj keď sú nám vývojári sympatický. Vždy sme ale objektívny a neovplyvňujeme ani jednotlivých redaktorov, kde externista dá recenziu a dá vysokú známku no všade je hra všade hodnotená slabo. Ak je tam veľký rozdiel medzi ostatnými médiami tak sa ho pýtame prečo ale ak si to obháji tak to jeho hodnotenie necháme. Nikdy však nenútime redaktorov aby dávali vyššie známky lebo tá hra je od nejakého vydavateľa.

R: Reaguješ na komentáre a pripomienky čitateľov či už na Sectore alebo sociálnych sieťach?

P: Poviem pravdu a to, že teraz už veľmi málo kedysi som reagoval niekedy som aj hojne reagoval ale musím povedať, že diskusie k recenziám a článkom majú význam a sú dôležité lebo upevňujú vzťah redakcie s komunitou ale na druhej strane sú tie diskusie niekedy ostré a reakcie hráčov bývajú rôznorodé a 100 ľudí 100 chutí, napíšeš recenziu a či už pochváliš alebo skritizuješ a vždy tam bude niekto kto nesúhlasí. To je v pohode ak to prejaví kultúrnym spôsobom. Bohužiaľ často je to tak, že niektorý nespojený užívateľia začnú redaktora zhadzovať a urážať a toto sa deje aj medzi čitateľmi v diskusiách a pravdou je, že som sa pár krát nechal strhnúť do takej diskusie a to sa obrátilo proti mne a tam sa nabalila skupina ľudí čo sú proti redaktorovi. Preto sa teraz snažím vyhýbať takýmto diskusiám lebo naozaj vedie to k tomu, že sú z toho väčšinou hádky a rozpory. Musím ešte povedať, že určite diskusie majú ale treba si dať pozor na to s kým sa komunikuje. Musím povedať, že u viacerých redaktorov aj externistov sa stalo, že prestali písať recenzie práve kvôli čitateľom, ktorý im nadávali a redaktorovi sebavedomie kleslo a necítil sa komfortne pri písaní recenzie

do ktorej dá čo môže a namiesto toho aby to ľudia ocenili tak mu ľudia nadávajú. Diskutovať áno môže byť kritika to tiež ale nemali by tam byť urážky a osočovanie.

R: Ako vnímaš videoherný žurnalizmu a stretol si sa niekedy z názormi, ktoré ho znevažovali či už zo strany ostatných novinárov alebo verejnosti?

P: Takto práva herného žurnalizmu je plnohodnotná ako normálneho žurnalizmu. Možno máme výhodu, že nemusíme ísť úplne priamo do terénu ale pozor lebo chodievame aj do rôznych štúdií do zahraničia aby sme otestovali hru a tak ale nemusíme to robiť na dennej báze ako napríklad redaktor novín. V tomto smere to máme trošku pohodlnejšie ale čo sa týka náplne a práce s materiálom tak si myslím, že to sa vyrovná ktorémukoľvek inému redaktorovi lebo jedna vec, je že to je recenzovanie a samo o sebe tá recenzia je vlastne sloh takže je to písanie slohov a to časté. Nie je to vôbec také jednouché ako si hráči myslia ako si niektorí ľudia myslia. Mnohý externisti ktorých zoberieme nevydržia dlho keď zistia, že ono to nie je až také a je tam rozdiel keď hráš niečo a musíš to zhodnotiť a musíš to hrať aj keď sa ti nechce. Iné je keď to hráš lebo máš chuť a čas. Skutočne je to rozdiel ako keby si musel pozerať 3 hodinový film, ktorý ťa vôbec nebaví. Musíš h celý dopozerať do konca a potom ho ešte rozanalyzovať a písať recenziu a nakoniec ti ešte niekto vydaná. Potom sú tam ďalšie veci a to, že pracujeme s novinkami, ktoré si musíme vyhľadať a buď cez vývojárov či distribútorov alebo máme zahraničné zdroje z ktorých vychádzame takže musíme ovládať aj angličtinu aby sme to vedeli preložiť a pretlmočiť a dobre podať. Toto všetko sú veci, ktoré musíme vyhľadať a je to plnohodnotná práca redaktora a popri tom máme ešte každý nejaké doplnkové veci jednáme s distribútormi. Je to skratka dosť bohatá náplň a myslím si, že je to práca ktorá sa vyrovná akejkolvek redakčnej práce v inom médiu. Mnohý ľudia a ešte aj ne hráči podceňujú našu prácu.

Matúš Štrba

R: Ako dlho sa už venuješ recenzovaniu videohier ?

P: Od asi 2006. Nezačal som najprv na Sectore ale najprv to boli pre disk magy čo sa už dnes nevyskytuje

R: ktoré žánre a typy hier recenzuješ, sú to vôbec hry ktoré hráč vo voľnom čase ?

P: Recenzuje všetko lebo keďže patrí medzi starších a vlastne som vyrastal na tom, že aké hry boli také sa hrávali práve kvôli dostupnosti hier na konzolách a hralo sa dokiaľ človeku nešli ruky odpadnúť takže hrám všetko bez ohľadu na žáner. Čo sa týka toho či sú to aj hry ktorá vo voľnom čase tak sčasti áno ale je to už menšia časť.

R: Recenzuje aj hry mimo svoje žánrové preferencia a ak áno tak ako ku ním pristupuješ.

P: Ako som teraz povedal tak nemám žiadne žánrové preferencia tak hrávam čo príde pod ruku. Tým pádom tam neprebíha žiaden špeciálny prístup ku tomu lebo nie je pre mňa žiaden žáner prvoradý a je to otvorené voči všetkému.

R: Akú štruktúru recenzie používaš a čo v nej obsiahneš.

P: Štruktúra recenzie tak je dôležité aby nebola skostnatená a aby nebola v každom texte rovnaká aj keď sa to niekedy nedá. Ale je fajn štruktúru obmieňať aby to pre čitateľov bolo zaujímavejšie aby to nebolo tiež v nejakej schéme. Čo sa týka bodov tak treba obsiahnuť príbeh, hrateľnosť rôzne vrstvy hrateľnosti ak je to niečo komplexnejšie napríklad Diablo 4 nie je to len hra o tom ako sa tam seká, ale o milión ďalších veciach ktoré treba obsiahnuť, technický stav a porovnať ho naprieč platformami ale to sa veľmi často nevyskytuje lebo sa dáva len jeden kód a človek nemá čas ani chuť a ani možnosť rozohrávať viac verzií hry. Technický stav v rámci možností porovnania. Občas nie je na škodu kontext danej hry ak je to remake tak spomenúť originál a tak. A myslím že ak som povedal príbeh hrateľnosť technický stav, audio vizuálne spracovanie a jej performance čo spadá pod technický stav.

R: Na akej náročnosti hráš hry pri recenzii ak to hra umožňuje

P: V zásade nad týmto premýšľam tak, že ak hrá ma náročnosť normal alebo niečo čo by naznačovalo, že je niečo normálne alebo štandardné tak to považujem za základ toho aký autori tvorili a na tom sa má začať. Jedine, že by to bolo niečo čo mám strašne dobré zahraté nejaká séria tak tam si dávam ako napríklad Gears of War tak tam som šiel na najťažšiu dostupnú hru.

R: Ako pristupuješ ku popisu náročnosti pre čitateľa. Ako ich v podstate informuješ o tom či je pre nich hra vhodná aby si vedeli vybrať na základe toho hru. Ako príklad uvediem sériu Dark Souls, ktorá nie je pre každého práve vďaka svojej náročnosti.

P: Tu by som sa vrátil ku tomu čo som povedal predtým a to, že je dobré uviesť kontext v akom hra vychádza. Keď budem informovať, že je hra niečo ako soulslike tak informujem o to, že sa radí to tejto subžánrovej škatuľky a tým pádom je tam spomenutá tá náročnosť ale samozrejme sa oplatí ju aj viac rozpísať, čo je na tom ťažké, či je to fér alebo nefér.

R: Používaš aj nejaké návody a video tutoriály keď sa dostaneš do ťažkej situácie ?

V zásade sa to veľmi ani nedá keďže drvivú väčšinu hier máme pred vydaním alebo rovno na vydanie a dostávame ju tak s ostatnými novinármi, influencermi a tak a vtedy ešte žiadne takéto veci nebývajú takže v zásade ani keby som chcel tak si často nie je kde nájsť.

R: Pridávajú ku tomu aj distribútori údaje o možných zásekoch v hre ?

Málo kedy ako už som zhodou okolností videl 2x kde poslali aj návod, ale to je možno je to zhoda okolností, že som to videl tento rok 2x ale za minulý rok som to nevidel ani raz. Málo kedy sú skôr sú informácie o known issues alebo buggy tak sú varovania ako nestlačte to a toto naraz alebo sa nevyskytujte na nejakom mieste.

R: Tým by som nadviazal aj na ďalšiu otázku a to sú glitche a ako ku nim pristupuješ ?

P: čo sa týka bugov a glitchov tak závisí to od toho ako to je dôležité alebo aká je tam závažnosť čiže keď je to niečo kde sa usmejem tak ako môžem si spraviť screenshot do recenzie a niekde to tam kratšie rozpísať ak sú to už zložitejšie veci tak tam sa tomu zvykne viac venovať spomeniem tak napríklad posledný Nascar ktorý som recenzoval 3 roky dozadu. Kus sveta malo problém kde hra po časti kariéry korumpovala savy a tam sa jednoducho nebolo možné pokračovať v kariére ani keby sa človek na hlavu postavil takže tam sa tomu dost venoval jeden celý odstavec a hodnotenie išlo výrazne dole. Čo sa týka toho ako postupujem keď sa niekde zaseknem tak v prvom rade ak je to technická chyba tak musím kontaktovať vydavateľa či má nejaký work around a ak nie tak aký postup a väčšinou ak je to na pc tak sa posielajú dxdiagy kde sa snažia autori čo je aj pre autorov potrebné aby vyladili

hru. Spolupracujeme tak, že sa posielajú detailné špecifikácie a popisy chýb a je to ako keby QA test. Ak sa nedopracujeme s tým vydavateľom k nejakému postupu tak nemá zmysel tlačiť tú recenziu len aby sa hra prešla. Ak je to typ hry aký si to vyžaduje. Ak je to Nascar tak sa tam bude jazdiť rovno a mierne doľava ale keď je to príbehovka, kde z 12 hodín sa po 6 neviem dostať ďalej kvôli bugu tak sa to nepíše pokiaľ sa to nevyrieši.

R: Hodnotíte nejako aj live service hry po dlhšej dobe kedy tá hra dostane množstvo updatov po nových sezónach alebo expanziách ?

P: V prvom rade tie recenzie vydávame k nejakému dátumu ako je vždy uvedený a mali by ľudia brať, že to je stav aký tá hra má k tomu danému dátumu. Toto je každoročne problém hier ako sú FIFA a NHL lebo 2 týždne po vydaní je to už iné lebo môžu úplne prekopať prihrávky a streli kde behom 2 týždňov sa tá hra hrá inak, čo často vidieť v komentároch. Je to možné ale treba na to nazerať, že tá recenzia je tiež nejaký produkt toho času v ktorom vzniká a to, že sa tá hra zmení, málokedy robíme recenzie po updatech a takéto veci, keď sú nejaké špeciálne edície, remastre, porty alebo expanzia tak vtedy takéto veci robíme.

R: Rozoberáš v recenziách aj accessibility options, ktoré hra ponúka prípadne sa odzrkadľujú aj hodnotenie hry ako napríklad Last of Us či Gears 5

P: Tu je to trochu zložitejšie lebo tieto posledné hry, kde to začalo pri Killer instinct či Mortal Kombat, to sem aj rozoberali s jedným slepým hráčom v podcaste, kde to začali tieto hry podporovať pre ľudí so znevýhodnením. Tým, že sa to postupne rozšírilo a majú to herné blockbustery tak tomu treba venovať čas a spomenúť v recenzii. Problém je to, že ja to nedokážem ohodnotiť a človek by si na seba uplietol bič lebo by hodnotili niečo čo hodnotiť nevie. Ja nedokážem ohodnotiť to ako tomu nevidiacemu hráčovi tá hra reálne pomáha alebo či je to spracované dobre takže preto sa do toho ani nepúšťam. Koniec koncov toto je oblasť kde majú aj hráči s rôznymi druhmi postihu priestor napríklad tento hráč ktorého som spomenul má vlastnú stránku kde sa venuje recenziám hier z pohľadu nevidiaceho hráča.



R: Reaguješ na komentáre a pripomienky čitateľov či už na Sectore alebo soc. Siet'ach-

P: Ja už nie. Už nie, už som s tým prestal. Ja som sa snažil ľuďom aj vysvetliť ten kontext a veci z pozadia ale už myslím, že asi bude lepšie keď sa tam nebudem zapájať.

R: R:Stretol si sa niekedy s nejakým nátlakom od vydavateľa ohľadom hodnotenia hry ?

P: Tlak tam je nejaký vždy otázka je ako si ho ten redaktor pripustí a ďalšia vec je čo je považované za tlak. Skús byť konkrétnejší.

R: Napríklad keď ti vydavateľ povie, že máš dať hre vyššiu známku a tak a môže sa vyhrázať, že ti nepošle kódy alebo sa bude sťažovať na niekoho nad tebou.

P: nado mnou sa nie je komu sťažovať a druhá vec je, že mu poviem, že mal spraviť lepšiu hru a ak povie, že nebude poskytovať hry tak nebude mať coverage a keď to nebude tak o tom nebudú ľudia čítať a rýchlo si rozmyslí či chce ísť takouto cestou. Ale myslím si, že tu sa nie je vôbec za čo skrývať a myslím si, že takúto formu tlaku tak na to sme príliš malý aby to tu niekto riešil ale nejaké ľahšie formy určite hej ale hovorím tým sa netreba nechať a vyzbrojiť sa hrošou kožou a nepripúšťať si to riešiť to s chladnou hlavou. U nás sa to z pohľadu recenzenta do toho nebude zasahovať.

R: Ako vnímaš herný žurnalizmu a to

P: V tomto prípade takto, hry sú jedna z najmladších mediálnych foriem a foriem umenia ak nie úplne najmladšia a hry sú reálne teraz tam kde bol film v 30 tých – 40tych rokoch takže možno očakávať nášho Občana Kanea alebo ako to popísať takže je určite je dobré sa tomu venovať a aj dôležité. Zároveň nielenže sú hry najmladšia forma umenia a média sú aj najzárobkovejšie formou zábavného priemyslu na svete a prekonávajú filmy, hudbu a čokoľvek iné a o to viac je dôležitejšie mať a budovať pohľad na ne a venovať sa ich spracovaniu a písaniu o nich a aj štúdio o nich lebo už to nie je tak ako keď vychádzali časopisy v 90 rokoch kde boli len nahádzané novinky a recenzie a každé médium teraz množstvo tém ako je tvorba hier, predstavovanie tvorcov, trópy herné ktoré sa využívajú a nemyslím len teraz tie povrchné debaty či sú hry umenie. Je dôležité sa im venovať z rôznych pohľadov a ten herný žurnalizmus nevynímajú.

Táňa Matúšková

R: Ako dlho sa už venuješ recenzovaniu videohier ?

P: Na Sector.sk publikujem recenzie od konca roka 2014.

R: Aké typy hier hráš vo voľnom čase a sú to hry, ktoré primárne recenzuješ?

P: Až na simulátory a športové hry recenzujem takmer všetky žánre. Vo voľnom čase hrám už iba hry, ktoré dostanem na recenziu.

R: Recenzuješ aj hry mimo svoje žánrové preferencie?

P: Hry si nevyberám podľa žánru. Musí ma na nich niečo zaujať, aby som si ich zobrala na recenziu. Ak je to aj hra v žánri, ktorý nerezcujem tak často, beriem to ako výzvu, pretože recenzia mi určite zaberie viac času a bude vyžadovať viac rešerše predtým, ako o nej začnem písať.

R: Máš nejakú štruktúru ku recenziám kde máš nejaké body čo musíš obsiahnuť?

P: V mojich recenziách na seba odseky myšlienkovy nadväzujú a postupne sa tak dostanem ku všetkým aspektom, ktoré chcem rozoberať, v závislosti od toho, akou myšlienkou predchádzajúci odstavec ukončím. Štruktúra preto nie je pevná, ale vždy po úvode načrtnem príbeh hry, potom sa venujem hrateľnosti a postupne preberiem všetky významné prvky. Snažím sa hru porovnávať s inými, vyzdvihnúť jej unikátne prvky a nakoniec sa v recenzii dopracujem ku grafickej a zvukovej stránke a záveru.

R: Keď recenzuješ hry tak na akej náročnosti ich hráš?

P: Hry na recenziu hrávam na normálnej obtiažnosti. Ak mám však málo času a potrebujem hru čo najskôr dohrať, aby som stihla recenziu vydať do padnutia embarga, obtiažnosť znižujem.

R: Keď recenzuješ a dostaneš sa do ťažkej situácie tak využívaš nejaké návody ak je hra už skôr vonku alebo poskytne ich distribútor.

P: V čase, keď recenzujem hry, tak návody k nej väčšinou ešte nie sú dostupné. Ak sú,



vyhľadávam ich iba, ak sa v hre neviem pohnúť a meškám s recenziou.

R: Ako pristupuješ vo svojich recenziách ku glitchom ?

P: Buggy a technické nedostatky v recenzii spomínam, ak na ne natrafím, ale zásadne sú pre mňa iba buggy, ktoré ničia hrateľnosť. "Kozmetické" buggy nemajú výrazný vplyv na moje hodnotenie, pretože viem, že ich dokážu neskôr opraviť patche. Ak však buggy spôsobujú padanie hry alebo sa v hre nedá pohnúť a núti ma to načítať staršiu uloženú pozíciu, odrazí sa to na nižšom hodnotení.

R: Keď sme rozoberali tú zmenu po day one patchi ta vraciaš sa niekedy aj ku live service hrám ?

P: Live service hry veľmi často nerecenzujem a zatiaľ som sa k takej hre ani nevracala. V recenzii som hru hodnotila len v jej stave v čase vydania.

R: Ako popisuješ vo svojich recenziách náročnosť pre čitateľa ?

P: Málokedy sa v recenzii venujem náročnosti. Zvyknem čitateľovi odporučiť, aby si zvýšil obtiažnosť, ak sa mne hra zdala príliš ľahká. Ak je hra veľmi náročná, skôr to vyzdvihujem ako pozitívum pre hráčov, ktorí majú radi výzvy. Náročnosť je podľa mňa veľmi subjektívna, preto sa mi ku nej ťažko vyjadruje v recenzii určenej pre celé spektrum hráčov.

R: Rozoberáš v recenziách aj accessibility option ?

P: Možnosti prístupnosti zvyknem v recenzii spomenúť, ak sú v hre dostupné. Je to pre mňa pozitívny aspekt, ktorý sa čiastočne odrazí na hodnotení, no hlbšie ich nezvyknem analyzovať.

R: Reaguješ na komentáre od čitateľov ?

P: Na komentáre nereagujem, no ak čitateľ v komentároch položí relevantnú otázku, poviem niektorému z moderátorov, aby mu na ňu odpovedal.

R: Stretla si sa niekedy s nátlakom od vydavateľov hier ?



P.: Ja osobne som sa s nátlakom od vydavateľa nestretla, ale v redakcii s tým s skúsenosti máme.

R: Ako vnímaš videoherný žurnalizmu a stretla si sa niekedy z názormi, ktoré ho znevažovali či už zo strany ostatných novinárov alebo verejnosti?

P: Ja sama už 8 rokov pracujem na plný úväzok ako redaktorka spravodajstva a hernému žurnalizmu sa venujem len vo svojom voľnom čase. V porovnaní so spravodajstvom je pre mňa herný žurnalizmus forma oddychu, aj keď mi berie zaberá väčšinu voľného času. Herný priemysel a ľudia, ktorí v ňom pracujú, ma nabíjajú energiou a nesmierne ma teší, že sa priemysel aj žurnalizmus s ním spojený rozrastá. Ja osobne svoj strohý štýl a mieru profesionality zo spravodajstva prenášam aj do herného žurnalizmu a vždy oceňujem, keď vidím texty od herných novinárov s podobným prístupom. Do budúcnosti herného žurnalizmu si preto prajem viac profesionálov s jedinečným pohľadom na hry, aby nás časom nemusela nahradiť AI a influenceri. S osočovaním som sa nikdy nestretla, keď kolegom zo spravodajstva spomeniem, že sa venujem aj hrám, reakcia je vždy pozitívna a chcu o tejto sfére vedieť viac.

Václav Pecháček

R: Ako dlho sa už venuješ recenzovaniu videohier ?

P:Aaa tak od roku 2015 čo je 8 rokov

R: Mal si aj predtým nejaké skúsenosti s recenzovaním ?

P: Začal som písať na výške a toto bola moja prvá skúsenosť, predtým som písal do študentských článkov



R: Aké typy hier hráš vo voľnom čase a sú to hry, ktoré primárne recenzuješ?

P: No tak v redakcii som vyprofilovaný ako recenzent stratégií čo je pekný kontrast s tým čo hrám vo voľnom čase pretože vzhľadom tu nikto veľmi stratégie nehrá tak spadajú na mňa profesionálna a som nimi saturovaný až až a teda mám tendenciu pre radosť hrať úplne iné hry.

R: Recenzuješ aj hry mimo svoje žánrové preferencie a odbáčaš od stratégií?

P: Určite odbočujem, menej než by som chcel, teraz napríklad recenzujem Jedi Survivor čo som si povedal, že by som chcel niečo iné recenzovať a myslím si, že vlastne tým nejako netrpí moja schopnosť tú hru zrecenzovať relevantne lebo ako vravím tie hry iných žánrov nedohrám do konca a nepíšem o nich recenzie ale čítam o nich a v tejto brandži je človek v kontakte s rôznymi hrami. Pri recenzii proste ide o to vytvoriť dobrý text.

R: Máš nejakú štruktúru ku recenziám kde máš nejaké body čo musíš obsiahnuť?

P: Myslím si, že nejakú podvedomú mám ale nemám nejaký zoznam bodov čo musím spomenúť ako grafiku a tak ale mám nejaký štýl a autorský hlas a asi vo všetkých svojich textoch sa do toho snažím dostať nejaké naratívne prvky, rozprávanie a dostať čitateľa do nejakého flow toho textu. Snažím sa proste ďaleko viac napríklad od kolegov z brandže písať zábavne aj na úkor toho, že tam dám vtip a tým pádom tam nedám objektívnu informáciu, ktorá by tam mala byť. Ja takto pracujem už všetky tie roky a pripadá mi to ako dobrý tradeoff aby tá recenzia stála sama o sebe a pobaví aj ľudí, ktorých tá hra nezaujíma.

R: Keď recenzuješ hry tak na akej náročnosti ich hráš?

P: Takmer výhradne na normal alebo default ktorú tá hra ponúkne pretože to je tak nejak cca to s čím sa stretne väčšina ľudí alebo si to autori myslia. Výnimku tvoria herné série kde už veľmi dobre viem aká je tá náročnosť na ktorú rád hrám napríklad séria Total War ktorú hrám od cca 12 rokov a niektoré veci sa vyvíjajú a iné zostávajú rovnaké a aby som si tú hru poriadne užil a nebola to pre mňa nuda tak ju musím hrať na ťažšiu náročnosť a aj keď to nie je reprezentatívny zážitok pre normálneho hráča tak už nie som schopný písať inak než z pozície veterána tak v takom prípade to mením.



R: Keď recenzuješ a dostaneš sa do ťažkej situácie tak využívaš nejaké návody ak je hra už skôr vonku alebo poskytne ich distribútor.

P: Určite lebo jedna z vecí ,ktorej sa mi nedostáva veľa na svete je čas a teda ma nevie nič frustrovať tak ako keď dostaneme hru dopredu, nikto ju ešte nehral a nie sú návody a ja sa tam niekde zaseknem a neviem vyriešiť misiu a neviem či je to bug alebo len nevidím riešenie a som tam zaseknutý 2 hodiny kedy pracujem zbytočne bez toho aby to malo nejaký význam a v tú chvíľu by som kludne použil aj cheaty aby som sa cez to dostal a je mi to jedno. Za mňa je potrebné v týchto chvíľach obetovať nejakú hrdosť keď som zaseknutý aby som mohol pokračovať ďalej.

R: Ako pristupuješ vo svojich recenziách ku glitchom ?

P: Existuje kúzelná fráza ktorú človek môže dať na koniec odstavca a spomenú, že nehram finálnu verziu a všetky tie nedostatky ktoré tu popisujem budú preč až to budete mať v rukách. TO ale zároveň nie je argument pre menšiu kritiku pre hru aj keď je tam jedna výnimka, že distribútori napíšu v review guide, že vedie o konkrétnych problémoch ale inak to čo dostanem na stôl a recenzujem to je to čo hodnotím a pokiaľ to je zaglitchované a má technické chyby tak sa to musí na recenzii premietnuť a niekedy aj zásadne. Už sa mi stalo, že v RPG kde som strávil 50 hodín v poslednej lokácii pár hodín pred koncom zabugovalo tak, že hra nešla dohrať a nedalo sa to obísť musel som vydať recenziu na hru ktorú som nedohral lebo bola poškodená. To sa potom musí premietnuť na tom texte.

R: Keď sme rozoberali tú zmenu po day one patchi ta vraciaš sa niekedy aj ku live service hrám ?

P: Áno, menej než iný hráči lebo v našej brandži je to o tom, že ja mám v pipeline 4 hry ktoré by som mal hrať a hry pre radosť hrám čím ďalej menej a menej a hľadám iné formy zábavy. Deje sa to ale málo kedy, napríklad nedávno som si zapol No Mans Sky lebo to je taký etalón toho, že keď to vyšlo a kam sa to posunulo. Stane sa to ale robím to málokedy a keď to urobím tak to chcem aspoň vyťažiť profesionálne a napísať nejaký článok.

R: Ako popisuješ vo svojich recenziách náročnosť pre čitateľa ?

P: No snažím sa to predať. Takto mne je jasné, že ja v pozícii recenzenta by som ideálne mal osloviť čo najširšie spektrum hráčov svojím názorom a predať im objektívne informácie ale zároveň to je nemožné lebo som ovplyvnený svojou hráčskou históriou, mám svoje postoje a to čo mám rád. Viem že to nejde úplne a funguje to tak, že si človek musí nájsť recenzenta ktorému 100% verí. Myslím si, že som dosť súdny na to aby aj keď mne niečo išlo tak to nemusí ísť všetkým. Ako príklad teraz som písal dojmy jednej užívateľskej modifikácie Total War Medieval 2 a jedna z vecí čo tá modifikácia robí je vyššia náročnosť a pre mňa to bolo úplne ideálne ale v texte som napísal ako som si to užil ale pokiaľ s tou sériou začínate tak to nie je pre vás takže je fajn na to upozorniť.

R: Rozoberáš v recenziách aj accessibility option ?

P: Veľmi nie. Beriem to z môjho subjektívneho zážitku ktorý prežijem. Jasne keď si prechádzam rôzne nastavenia a vidím tam ako to majú skvelo spravené tak je to fajn zmieniť v recenzii ale ja to nebudem skúšať aké to je hrať v color blind móde alebo si naladím náročnosť ako je to fajn zmieniť ale nie som ten človek, ktorý by to mal testovať a na internete je mnoho ľudí, ktorý to povedia a rozoberú lepšie ako ja.

R: Reaguješ na komentáre od čitateľov ?

P: Čím ďalej tým menej. Keď som začínal tak som to veľmi riešil a odpovedal a bol som smutný keď boli negatívne a radosť keď boli pozitívne a do nejakej miery to trvá dodnes a nie som z tých ľudí, ktorý by to boli schopný zo seba len zhodiť a je mi to nepríjemné ale už to nie je tak aby som to riešil ako niekedy a rovnako už prichádzajú také pocity keď ma niekto pochváli a dostal som sa do komfortného levelu o tom kto som a ako píšem a nemusím si nič dokazovať a som menej náchylný na spätnú väzbu. To ale neznamená, že tie komentáre čítam lebo je tam niekedy konštruktívny feedback.

R: Stretol si sa niekedy s nátlakom od vydavateľov hier ?

P: Ja osobne teda nie. Vyložene to, že som niečomu dal niečomu nízku známku a niekto po mne šiel tak to nie, akurát nátlak išiel na nášho šéfredaktora ale to je filtrované cez jeho prácu

čo ku mne nedošlo, spomínal že mu to prišlo ale mne priamo neprišiel mail. Na druhú stranu je ťažké separovať tú hru a tých ľudí ktorý na nej robia lebo stáva sa, že ide človek na nejakú akciu, tam ho pohostia a je to super zážitok a ľudia sú milý, záleží im na tej hre, robia na nej roky a záleží na tom ekonomická budúcnosť toho štúdia a cítim na sebe veľmi intenzívne, že sa na nej nájst' to dobré a aj keď viem, že je zlá tak jej nemôžem dať 4/10 a je to vnútorný boj a veľakrát som ho prehral a keby som nemal takú emocionálnu nadstavbu tak by som bol kritickejší.

R: Ako vnímaš videoherný žurnalizmu a stretol si sa niekedy z názormi, ktoré ho znevažovali či už zo strany ostatných novinárov alebo verejnosti?

P: Zaujímavá otázka. Nemyslím si, že by sa mi to stalo, od akéhokoľvek iného novinára, naopak moje kontakty pochádzajúce zo školy mi prišli, že všetci na to reagovali pozitívne a hovorili, že je to cool a prišlo im to super. TO o čom hovoríš tak dešpekt ku tomu čo robím a nejaký moja vlastná tendencia je hovoriť, že som novinár a nie herný novinár aby to ľudia nevedeli. To prichádza ale z iných kruhov a nejako mi prišlo nekomfortné povedať im, že som herný novinár a to niekedy robím aj keď nemusím. Ak sa ale pýtajú viac tak to nemám problém spomenúť, že píšem o hrách ale nedávam to hneď navonok. Pretože takéto reakcia človek dostáva napríklad od rodinných príslušníkov ako kedy začnem robiť už skutočnú novinárčinu.

Šárka Tmějová

R: Ako dlho sa už venuješ recenzovaniu videohier?

P: Prvú recenziu som napísal v 2011 tak som začala recenzovať pre Replay v 2017 potom Level a potom Games.cz tak v 2018 a odvtedy som publikovala asi najviac recenzií.



R: Ktoré žánre najčastejšie recenzuješ ?

P: Asi najviac akčné adventúry, RPG a otvorené svety a povedala by som, že ich hrajem aj vo svojom voľnom čase alebo vzhľadom že sú to hry, ktoré majú 100ky hodín tak tam sa už stiera ten rozdiel medzi voľným časom a pracovnou dobou.

R: Recenzuješ niekedy hry mimo svoje žánrové preferencie?

P: Stáva sa to ale tu väčšinou si môžem vybrať čomu sa môžem venovať tak sa mi nestáva aby som dostala niečo o čom nič neviem alebo nemám background pri žánri ale mám tu voľnosť, že ak by som niečo chcela tak to dostanem ale neviem či by tá recenzia za to stála aj keď to v podstate môže byť zaujímavý pohľad recenzia od niekoho kto sa tomu žánru nevenuje.

R: Snažíš sa dodržať nejakú štruktúru recenzií?

P: To nemám veľmi rada takú štruktúru, kde ideš odstavce príbeh, grafika, technická stránka a tak no zároveň súhlasím, že v tej recenzii by to malo byť ale nie tak aby z tých odstavcov poznal čitateľ len jednu stránku. Ideálne koherentný text a nie niečo čo by sa dalo rozsekať na segmenty, ktoré budú tematické ale súhlasím, že je to dobré hodnotiť komplexne a nejaký mentálny checklist tam mať ale nemalo by ho na texte byť poznať.

R: Na akej náročnosti zvyčajne recenzuješ videohry?

P: Väčšinou na normál, lebo si myslím, že je to náročnosť na ktorej chcú autori aby to ľudia hrali, niekedy ak mám čas tak si po prejení dám ťažšiu alebo počas hrania pritvrdím ak je to jednoduché.

R: Používala si niekedy návody pri recenzovaní hier?

P: Skôr mám skúsenosť hrať hru pred vydaním, kde nič také nie je takže ak sa zaseknem tak sa obrátim buď na ostatných recenzentov alebo musím písať priamo vývojárom ale málokedy, mne sa väčšinou nestáva, že recenzujem niečo čo je vonku už dlhšiu dobu takže skôr nie.



R: Ako pristupuješ ku glitchom a technickým chybám hier vo svojich recenziách?

P: Záleží od technických problémov pretože ich hry môžu mať veľa a niečo iné je pre mňa je celkový výkon a optimalizácia, ktorým sa snažím neprikladať veľkú váhu lebo to sa môže zmeniť s každým patchom a nie je to pre mňa zase tak rozhodujúce a keď sú to grafické glitche ako preklikávanie textúr a tak nad tým prižmúrim oko ak je to výrazné tak na to niekde v recenzii narazím a upozorním na to a ak je to problém ktorý zabráni prejsť hru tak to už určite zmierim a je to pre mňa dosť problém. Teda vec ktorá sa nedá vyriešiť reštartom a reloadom.

R: Pomáhajú ti niekedy v takýchto situáciách vývojári?

P: ako kedy. Je to veľmi individuálne a napríklad pri Kingdome Come, kde som mala pokazený quest ale vyriešili sme to s vývojármi. Ale je to skôr vzácnosť lebo často je problém sa ku niekomu dostať, kto by vedel poradiť lebo kontakty sú väčšinou na PR.

R: Vraciaš sa niekedy ku live service hrám?

P: Áno snažím sa ale v skutočnosti nemám toľko času aby som hrala live service hry opakovane a nerecenzujem ich ani veľmi ale keď vyjde veľký patch ako pre No Mans Sky je dobré sa ku tomu vrátiť. Je pravda, že hry, ktoré sa zásadne menia s novou sezónou alebo datadiskom a skôr je trend tu máte DLC a je to viac toho čo už bolo než niečo čo by zmenilo pohľad na celú tú hru.

R: Ako popisuješ čitateľom náročnosť videohier?

P: Tuje trošku ten problém, že recenzenti majú pohľad trochu skreslení hraním mnohých vecí a náročnosť je často nevyvážená a nie je to zámer a na to je dobré upozorniť ale často to nie sme schopný poznať či je to naša chyba alebo je to tak spravené naschvál ale keďže hrám väčšinou na normále tak sa snažím ohodnotiť práve tú náročnosť a prípadne odporučiť aby si to niekto znížil a prípadne zvýšil ale to je také, že to si musí každý na to prísť sám a nie je to úplne naša úloha hovoriť ľuďom na akú náročnosť hrať tak aby to pre nich bolo optimálne to si musia vybrať sami.



R: Rozoberáš pri recenziách aj accessibility prvky?

P: Nie som si úplne istá či som recenzovala hru kde by som to premietla do výslednej známky ale keď tam sú na nich upozorním a občas ich aj použijem ako napríklad veľkosť titulkov alebo dám si pod nich lepšie pozadie aby boli lepšie čitateľné ale keďže nemám nejaký handicap tak nie som úplne schopná posúdiť to ako to ľuďom reálne pomôže a na to sú potrební špecializovaní ľudia ktorí to vedia posúdiť.

R: Odpovedáš na komentáre čitateľov ku tvojím recenziám?

P: Málokedy, keď je to niečo konštruktívne alebo je to otázka, ktorú je dobré zodpovedať tak áno ale väčšinou ich len čítam a nezapájam sa do nich.

R: Stretla si sa niekedy s nátlakom zo strany vydavateľa či vývojára?

P: Ja osobne nie ale bola som prítomná niektorých rozhovor kedy vydavateľ vydával nátlak na niekoho z redakcie. Väčšinou je to také, že nátlak aby to menili späťne ale spýtajú sa prečo to dostalo tak málo na čo je odpoveď prečítaj si recenziu alebo sú tam taký, že keď to dostaneme z predstihom tak sú otázky ako koľko tomu dáme.

R: Ako vnímaš videohernú žurnalistiku a stretla si sa niekedy s odsudzovaním či už od ostatných novinárov alebo od verejnosti?

P: Ja osobne asi nie, lebo keď spomeniem, že píšem o hrách tak to ľuďom prichádza ako super práva a aj moji rodičia ma za to nesúdia. Skôr je to na internete sa človek dočíta, že herná žurnalistika alebo kultúrna žurnalistika je niečo menej ako klasické spravodajstvo a politika ale je to názor no. Ja sa to tým ľuďom nebudem snažiť vyvrátiť lebo je to zbytočne vynaložená energia a skôr im ho zmením recenziami a článkami. Bolo by super keby každý mainstreamové médium malo svoje hernú sekciu čo sa ešte dlho nestane a skôr trend je momentálne opačný vzhľadom k rušeniu programov v televízii ale si obecné myslím, že žurnalistika prechádza zaujímavým vývojom kde hádzu do toho vidly rôzni youtuberi a každý ma priestor si nájsť médium pre seba a kľudne to môže byť aj kanál na youtube a nemusí to byť web alebo stanica či noviny. Stále je to odvetvie ktoré sa vyvíja a ten vývoj nie je úplne ideálny a je to aj tým, že médiá nie sú tak dobre financované čo nahráva ku tomu

aby si ľudia robili rôzne patreony a z tých redakcii nemusia mať úplne podporu a je lepšie to robiť na voľnej nohe a brať podporu od čitateľov alebo poslucháčov.

Aleš Smutný

R: Ako dlho sa už venuješ videohernej žurnalistike?

P: To je ťažká otázka to musím odpočítať, je to už 18 rokov. Začínal som hry.cz tak som prešiel na level a tak sme prešli na Games.cz a tu som doteraz a už tu šéfredaktorujem.

R: Máš nejaké žánrové preferencie pri recenzovaní hier?

P: Viac-menej áno ja som multižánrovej ale ako šéfredaktor už na to nemám toľko času ale keď som recenzoval tak v tejto dobe recenzujem už len to, kde som na to najpovolanejší inak sa snažím nájsť niekoho z redakcie. Recenzujem takmer všetko až na horory, ktoré nedávam a športové hry ako FIFU som pár krát recenzoval ale primárne všetko možné.

R: Recenzuješ alebo recenzoval si niekedy aj hry mimo svoje žánrové preferencie?

P: Ono to je veľmi citlivé a budem to brať zo šéfredaktorského hľadiska. Sú žánre kde si to môže človek priznať, že som v tomto nový a ponúkam pohľad nováčika čo sa snažím robiť aj keď manažujem redakciu lebo sa mi stane, že niekto recenzuje sériu hier a všimnem si, že je unavený a dám to niekomu inému nech sa na to pozrie čerstvým okom alebo to robím v prípade žánrov, kde toho človeka nemám a je to pokračovanie hry z 12 rokov a nech sa na to človek s čerstvým pohľadom. To sám môže u cca 80% žánrov. Potom je tak 20% žánrov ako hard-core letecké simulátory, ponorkové simulátory a tam keď redaktor na začiatku povie, že sa v tom nevyzná tak je to katastrofa a našťastie takých hier nie je veľa.



R: Máš pri písaní recenzie nejakú šablónu, ktorú sa snažíš dodržať?

P: Používal, pôvodne som začínal ako filmový novinár a vždy som si to v hlave usporiadal čo a ako popíšem a podobne som to riešil aj pri hrách. Uvediem hru, jej kontext potom o čom to je pretože mi to príde prirodzené ako príbeh, potom prejdem na gameplayové prvky, začnem rozoberať špecifiká gameplayových prvkov tak pri všetkých častiach dávam ako súčasť zhodnotenia a tak prechádzam ku technickému zhodnoteniu ako to vyzerá a ako sa to hýbe a to vzniká bez plánovania a tesne pred koncom kde to sumarizujem tak tam mám vyhradený priestor na najväčšie mínusy, kde sa mi to celé často vykryštalizovalo a takom roudupe. Ľudia majú tendenciu sklízať v texte nadol kde je odstavec, ktorý to celé zhodnotí a neobmedzuje sa to len na verdikt.

R: Na akej náročnosti hráš videohry pri recenzovaní?

P: Normálne pred pár rokmi by som povedal normál lebo to je to čo si ten hráč zapne ale v súčasných 2-3 rokoch začínam vnímať a nemyslím si, že by som sa zlepšoval, že sú hry ľahšie a ľahšie a v tú chvíľu je pri tých nich žánroch ako JRPG si dávam hard lebo mám pri tom výzvu a na normal mám tendenciu hrou presvišťať a žánre sa mainstreamujú a sú ľahšie a v prípade že ich recenzujem rovno napíšem, že som hral na hard a je to také a také a väčšinou z toho viem usúdiť ako to bude vyzeráť na normále a dám tam radu, pokiaľ máte skúsenosti tak to dajte na hard a pokiaľ je to vaša prvá hra tak si dajte normál a mali by ste to zvládnuť. Rámcovo vždy normal ale občas si poviem, že to prepnem na hard ideálne ak majú hry možnosť si to prepnúť počas hrania.

R: Používaš alebo používal si niekedy návody počas obdobia keď si recenzoval videohru, v prípade ak ti boli poskytnuté od vydavateľa ak sa jednalo o pre-release?

P: Nepoužívam lebo sa snažím izolovať od ostatných názorov a skôr chcem čo najskôr napísať recenziu a potom si prečítať čo píšu ostatný. Viem, že by som sa od nich nechal ovplyvniť a pokiaľ to dostanem tak na to nič nie je a úprimne vždy mi bolo nepríjemné písať tomu vydavateľovi keď som mal zásek ale na druhú stranu vo veľmi výnimočných stavoch by sa do niekedy hodilo lebo pri recenzovaní Scandalu som sa zasekol a riešil som to 7 dní a bol som z toho veľmi zúfalý a nenapadlo mi im napísať a to sa občas hodí. Mne sa to u tých hier nestalo ale keď sa niekto takto zasekne v logickej hre tak je to fakt problém, snažím sa tomu

vyhnúť. Keď ku nám napríklad prišli Demon Souls tak tam sme museli čítať návody. Väčšinou sú tutoriály. Väčšinou tie tutoriály nie sú dostatočné hlavne u hard core a je lepšie si nájsť walkthrough.

R: Venuješ sa vo svojich recenziách aj technickým nedostatkom hier?

P: Ja som v tomto dosť tolerantný a som zvyknutý od toho ako dlho hrám na strašne nedorobené hry, ktoré mali bugy a nedali sa dohrať bez updatov takže som prirodzene voči tomu imúnny. Do toho som nemal vždy tie najnadupanejšie stroje a to z čoho by kolegovia začali šaliť. Na druhú stranu ak ten technický stav je vyslovene pokazený tak to nejde prejsť, u early accesu samozrejme to beriem, fajne je to early access a máte tú výhodu, že to nie je 1.0 ale úplných hrách kde to začne blbnúť tak aj keď mne to ten zážitok neskazí tak viem, že niekomu to skazí tak to v recenzii spomeniem. Ak má dobrý príbeh dobre sa hrá a občas je tam technický bug tak je to znesiteľné. Pre mňa je dobrý príklad Cyberpunk ktorý bol trhaný všade navôkol a hral som to na PS5 a malo to jednu nevýhodu a to pád každé 3 hodiny na PlayStation čo som nezažil ale tá hra ma pohltila ale keď som písal názorové články tak by som tomu dal 9/10 a áno je to otravné a áno nemalo by to tam byť ale hra bola dobrá a bol som schopný odpustiť a poukázať na to v tom texte lebo ten čitateľ sa to musí dozvedieť a nie každý je tolerantný ako ja a vytočí ho aj malý prepád FPS.

R: Je podľa teba dôležité vrátiť späť ku live service hrám prípadne ich recenzuješ po nejakej dobe?

P: U mňa je to zložitý, že ja som dlhodobý hráč a chronický nedohrávač takže ako v rámci recenzie to dohrať musím ale ak hrám pre radosť a prehľad tak som schopný tie dlhšie hry hrať 2 roky a oni mi tam nové veci pritečú ale áno takto sa ku tomu vraciam a defacto hovorím si, že mi vyšiel nový update alebo DLC. Celkovo ale nie som veľmi fanúšik ubisoft live service hier lebo chcem aby mi dali ten balíček na začiatku a potom datadisk ale vo chvíli keď sa ma snažíte pri svojej hre udržať tak na mňa to nefunguje a mám tu mnoho iných kandidátov a nebudem sa vracat' kvôli menšiemu alebo väčšiemu updatu a to, že tam pridajú malé misie alebo challenge mód tak to ma netúruje.

R: Ako popisuješ vo svojich recenziách náročnosť pre čitateľov?

P: Ako podľa mňa je dosť dôležité zdôrazniť pri každej hre ako je ťažká a pokúsiť sa odhadnúť aký hráč sa ku tomu môže skúsiť dostať a pozrieť sa na to očami ako toho čo má s tým skúsenosti tak aj očami toho čo to ešte len chce skúsiť a príde mi, že sa na to trochu zabúda a z Elden Ringu sa stal mainstream a veľa ľudí nasadlo na vlnu nadšenia a aj keď je to prvá mainstream Soulsovka tak si myslím, že veľa ľudí zaplakala na tom ako je ťažká aj keď je to podľa mňa najľahšia Soulsovka. A to je dôležité zdôrazniť. Podľa mňa by sa nemalo stať, že to bude zhrnuté tým, že je to klasická soulsovka ale môže to čítať niekto kto na web zabľúdil a vo chvíli že sa mu to nezdôrazní ako je to náročné tak neplníš úplne tú rolu a vždy musíš povedať kde sa to tak pohybuje a kde je úroveň kľudne aj prirovnaním ale dať jasne najavo čo je pre tých fanúšikov žánru a na čo sa majú pripraviť tí ktorý to nepoznajú.

R: Rozoberáš vo svojich alebo lepšie povedané rozoberal si v svojich recenziách aj accessibility možnosti?

P: Ako nerozoberám ale myslím si, že v túto chvíľu je to dôležité. Vlastne by to malo byť súčasťou si myslím a hry to viac akcentujú než to bolo bežné. Pred pár rokmi som jedine mohol riešiť, že sú tam malé titulky a už na to zle vidím ale v dnešnej dobe accessibility je dôležitá a je vlastne ťažké sa ku tomu postaviť tak by mohol apelovať na štúdiá aby to bolo vyššie pre ľudí ktorý sú farboslepí a pod. A je nádherné keď človek vidí čo predvádzajú hry ako GOW kde je to maximálne vyladené zároveň ale myslím, si že by som za to tú hru pochválil ale nezdvíhal hodnotenie. Ja nemám rád fixovanie na hodnotenia ale v texte by som ju pochválil a to je pre mňa dostatočne dobré ale zatiaľ som ešte ďaleko od toho aby som im strhával body keď to nemajú.

R: Reaguješ na komentáre od čitateľov?

P: Už nie. Mával som obdobie ale už ma to dostatočne vytrestalo. Ono je to tým, že tá spoločnosť na internete sa veľmi mení a tam kde sa skôr dalo diskutovať tak teraz to už podľa mňa nie je vôbec prospešné a prízemné a ozývajú sa tí našťvaní toxickí ľudia a to, že človek zareaguje tak ich to ešte viac povzbudí a budem to využívať. Teraz z pozície funkcie sa občas musím ozvať, poukázať na niečo ak niekoho obviňujú a útočia a namiesto toho aby som ich zmazal alebo zabanoval tak sa ozvať musím ale udržujem to tak, že vyjasním a poviem ale

nebudem sa s nimi rozprávať a vysvetľovať recenziu. Všetko čo som povedal je v recenzii a pokiaľ ste to tam nenašli tak sorry.

R: Stretol si sa niekedy s nátlakom zo strany vydavateľa alebo vývojára?

P: Je to zložité z toho čo je nátlak ale áno z popisu funkcie som sa s tým trochu stretol a nebudeme si klamať ale je to celkom výnimočné a pramení to podľa mňa z toho, že ten český trh je v niektorých ohľadoch vyspelý ale ako je malý tak sa občas stane, že na tých dôležitejších miestach sa objavia ľudia, ktorí nie sú profesionáli. Nestalo sa mi, že by niekto za mnou prišiel a povedal, ako že ste tomu dali tak málo, to si nikto nedovolí ale už sa mi pár krát stalo, že prečo ešte nevyšla vaša recenzia všade už vyšla. Je to jeden človek a občas má návaly a poviem mu, že na to potrebujeme mať viac času a nebolo určené do kedy to má byť veď ja ti podpisujem NDA a tam nie je do kedy to musí byť. Keby tá recenzia nevyšla tak chápem jeho rozladenie ale nikto mi do toho nebude rozprávať. Ako šéfredaktor si celkom beriem, že ja by som mal mojich redaktorov od toho štítiť a ak majú problém tak nech idú za mnou a ja to vyriešim. Ale aby mi niekto kontaktoval redaktora a to sa nám raz stalo od českého štúdia a naraz jeden človek, ktorého poznáš a vidíš sa sním na akciách a dostalo to 6 alebo 5 a asi to nemysleli zle ale napísali mu: „My sme si mysleli, že sa ti naša hra páčila.“ Ja som sa tak strašne naštvával toto si v profesionálnom prístupe dovoliť. Ja toto neznášam a nenechávam to zájsť tak ďaleko, stretol som sa s tým, že tu bol nepriamy nátlak a bola to veľká spoločnosť kedy ten človek napísal, že sa mu niečo nepáči a naraz nám neposlal polku kľúčov a vynechal aj väčšie hry a vzhľadom na to, že Games sú veľký tak ma to naštvávalo lebo to bolo nezmyselné a poslal ich niekomu z desatinou návštevnosti a za b ak máš problém tak nám to povedz a takto to nefunguje ten vzťah je symbiotický ale to bol môj najhorší zážitok a potom to vyústilo, že to nie je prospešné a nakoniec ho nahradil iný človek ktorý je profík ale to bol moment kedy si splietol herného novinára a influencera. Toto je veľký problém lebo niektorí influenceri sú schopní urobiť veľa za peniaze a novinári majú kódex ktorého sa držia.

R: Ako vnímaš videoherný žurnalizmu a stretol si sa niekedy z názormi, ktoré ho znevažovali či už zo strany ostatných novinárov alebo verejnosti?



P: Asi pred týždňom, neustále a stále. Rád by som povedal, že sa to zmenilo ale stále niekomu povedať, že sa živím hernou žurnalistikou tak prvá reakcia je či sa tým dá živiť a druhá reakcia je prezieravá od niektorých novinárov. Dost som sa stým teraz stretol s jedným našim partnerom, a bolo mi povedané novinárom, že mu nemôžeme do jeho média posielat články kde píšeme o tom, že zomrel UK vývojár, lebo sme zábavné médium a nemôžeme riešiť spravodajské veci. Ten človek nemá poňatie, tak som mu napísal, že herné žurnalistika je ako každá iná a tí ľudia sú profesionáli a keď sa niečo deje v multimiliardovom priemysle tak seriózny novinári chodia za nami aby sme im to vysvetlili. Ale ten étos je tu stále. Úprimne som dúfal, že sa to zlepši s časom lebo viacero 30-40tnikov už hrali a poznajú to ale je tam divný dešpekt. Obávam sa, že sa to zlepšuje veľmi drobnými krôčikmi ale nie je to dobré a ako sa ja osobne pozerám na videohernú žurnalistiku. Veľmi ťažko sa udržuje štandard pretože tu máme strašne veľa médií, kedy si vždy partia chlapcov založí web a stačí im, že dostávajú kódy zadarmo a to je pre prof. Novinárčinu strašné peklo. Je to stále redakčná záležitosť a ľudia musia byť kvalitne ohodnotenie a musí sa to viesť ako biznis a toto je strašné a nie je v tom zodpovednosť a chýba tam väčší dozor väčšia práca s editáciami, textami a zároveň sa bojím, že herné žurnalistika zomiera pretože ľudia prestávajú čítať a keď prídu generácie môjho syna tam sa bojím, že budú vnímať veci už len cez video. Skôr som nemal problém so záujemcami o miesto a teraz ako záujemci sú ale je tam veľký pokles a tí čo ten záujem majú tak nevedia písať čo niekedy má zmysel tých ľudí vytrénovať ak tam človek niečo vidí ale ja s tým človekom strávim 6 mesiacov intenzívnej práce a on si za 2 roky povie, že ide preč a to mi nepríde ok ale to sa netýka len hernej žurnalistiky ale celkovej. Tu sme v kríze a možné tie zlaté časy písanej žurnalistiky za nami a dúfam, že aspoň v nejakom formáte to prežije a musíme sa na tie hry pozerat komplexnejšie než 20 minútové videa a aj keď tam sa toho dá tiež veľa spraviť. Ja som čítací typ a dúfam, že sa to v nejakej forme udrží.

R: A ako vlastne vnímaš youtuberov?

P:obávam sa, že v najhoršom prípade sa to transformuje týmto smerom. Zároveň mi video priestor transformuje tiež. Skôr mohol mať TotalBiscuit 2 hodinové video, potom 10 minútové video a teraz sme v ére tik toku a skracuje sa attention span divákov. Skôr som si hovoril, že influenceri sú konkurencia aj preto, že oni všetci vydavatelia sa do nich istého času zamilovali lebo boli schopný zobrať peniaze za niečo a nepriznať to a ponúkali jednoduché výsledky áno nie, zlá skvelá čo sa deje stále ale distribútori už prezreli, že sa na to video pozrie 20k ľudí a neznamená že ju 20k kúpi. Tam si myslím, že spätne si začali cenit

novinárov. Problém je v tom, že si nie som istý do akej miery konzumentom sa bude chcieť čítať. Už teraz sme vo fázy kde titulok robí článok a to neznášam. Pokiaľ titulok nezaujme tak to neprekliknú. Keď tam nie sú emócie tak to ľudia prejdú očami a je jedno, že článok je zaujímavý a mňa to štve ale je to click bait ale snažím sa to aspoň robiť civilizovane. Videl som teraz výskum ako neutrálne titulky od roku 2000 klesli na popularite o 60% na preklikovosti a ja chcem aby si to ľudia prečítali a teraz je tá otázka či mi vydržia čítať. Ja sa bojím, že sčasti sa videa stanú budúcnosťou ale zároveň budeme spomínať na zlaté časy TotalBiscuita, ktorý síce mal odvážne a kontroverzné prístupy ale aspoň to rozoberal a teraz sa budú tvorcovia videí dať čo najemotívnejší výsledok do čo najkratšieho času a to ma desí.

Pavel Makal

R: Ako dlho sa už venuješ recenzovaniu videohier?

P: Tak ja som z recenzovaním videohier začal v jeseni 2015 to znamená, že to tento rok na jeseň bude 8 rokov a začínal som ako externý autor na jar 2016 som sa stal kmeňovým členom redakcie Hrej.cz a o rok neskôr som sa stal šéfredaktorom toho istého média, pričom som to robil do leta 2020 a potom som prestúpil na games.

R: Ktorým žánrom sa prevažne venuješ vo svojich recenziách?

P: V skratke sa dá povedať, že okrem športov a stratégií takmer všetko keby som to mal špecifikovať tak sa orientujem na RPG, akčné hry, platformovky, rogue like záležitosti a väčšinou na ťažšie tituly.

R: Stane sa ti niekedy, že recenzuješ aj hru mimo svojej komfortnej zóny?

P: Ja sa snažím to veľmi nerobiť alebo takto v pozícii v ktorej som si už našťastie môžem hry na recenzie vybrať a zriedka sa stáva, že by som recenzoval niečo čo by som nechcel ale v minulosti keď som bol začínajúci autor tak som napríklad recenzoval adventúry typu ako



TellTale Games tie nie príliš interaktívne príbehové záležitosti čo nie je úplne hra pre mňa ale myslím si, že dnes by som si to už nezobral a nie preto, že by som nedokázal zhodnotiť ale skôr, že ma to nebaví. Ohľadom športových hier by som do toho nešiel pretože nemám dostatočnú znalosť žánru a športového prostredia aby bola recenzia vypovedajúca.

R: Používaš vo svojich recenziách nejakú štruktúru, prípadne aké body a témy musíš v recenzii obsiahnuť?

P: Moja idea alebo keď píšem recenziu tak optimálna podoba ktorú sa snažím vždy vytýčiť alebo zachovať je aby čitateľ mal pocit ako keby mu o tej hre rozprával kamarát a nebude to len ako strohý výpis ale samozrejme stále si uvedomujem, že sú veci ktoré v recenzii musia byť a minimálne v hlave mám nejakú štruktúru ako grafika, chyby glitche bugy, lokalizácia ale obecné sa snažím aby recenzia bola skôr o obsahu toho zážitku čo ale vychádza aj z technickej časti a to sa dá dobre skombinovať ale obecné nemám veľmi rád texty, ktoré vyzerajú ako keď si niekto vopred napísal o čom bude konkrétny odstavec.

R: Na akej náročnosť na hráš hry pri recenzovaní?

P: Pokiaľ to hra umožňuje tak recenzujem na normal lebo predpokladám, že to je náročnosť na ktorej ju autori stávali pre najširšie publikum a obecné sa mi veľmi nestáva, že by som to menil, samozrejme sa môže stať, že tá hra je na normal príliš jednoduchá alebo naopak je pre niekoho zložitejšia ale to skôr spomeniem v tom texte ako, ak ste skúsenejší hráč tak sa nebojte a zvolte od začiatku vyššiu náročnosť. Ja hrám hry na normal.

R: Stalo sa ti niekedy, že si hru prešiel viac krát na vyššej náročnosti?

P: To sa stáva v prípadoch kedy mám náladu pri tej hre odomknúť trofeje alebo achievements alebo ak ponúka režimy ako new game plus, kde sa tá náročnosť by sa mala zvyšovať tak potom áno. Ak ale tam nie je žiadna špecifická požiadavka aby som to hral tak to nerobím lebo hier je toľko, že nemám veľmi čas sa im venovať opakovane.



R: Používaš pri recenzovaní nejaké návody ako napríklad ak je to v po vydaní a sú komunitné návody alebo ak je v štádiu keď to recenzujú novinári a dostanete nejaké inštrukcie od distribútora?

P: Musím povedať, že v tom druhom prípade čo si zmienil tak sa mi nestalo, že by autori dali nejaký návod a možno jeden dvakrát sme dostali prístup na komunitný Discord kde to bolo možné opýtať sa ale spravidla to nerobím. Pokiaľ ma pamäť neklame tak v poslednej dobe som asi 2x kontaktoval kolegov z iných médií keď som si nebol istý, že to čo sa v hre deje je zamýšľané alebo chyba. Pokiaľ sa bavíme o návodoch po vydaní hry tak nie ale zároveň musím povedať, že veľmi nehram hry kde by hrozil nejaký zásek v tom zmysle, že by som nevedel ako sa dostať ďalej čo je špecifikum adventúr.

R: Ako pri recenziách pristupuješ ku glitchom a technickým chybám na ktoré natrafiš keď sa jedná o game breaking bug?

P: V tú chvíľu je to samozrejme pre mňa veľký problém a keď sa bavíme o game breaking bugu, že je to vec, ktorá mi zabraňuje v tom aby som ju dohral alebo sa vrátil od začiatku či už prejdenú porciu tak to je pre mňa zásadný problém a významne za to strhávam body. Pokiaľ sa bavíme o recenziách tak sa predpokladá, že vývojári dávajú hru v stave za akým si stoja a ešte aj v priebehu recenzovania dostane day one patch ešte pred tým, než vyjde hra a to opravuje veľa vecí ale v minulosti sa stalo, že aj vysoko rozpočtové hry sa pri mojom hraní nechovali úplne optimálne a na tom hodnotení sa to výrazne prejavilo.

R: Otázka ohľadom live service hier, ktoré sú čím ďalej tým viac populárne a doplácajú na to niekedy tak vraciaš sa niekedy ku nim keď už sú vydané a majú za sebou nejaké sezóny.

P: Spravidla sa ku nim nevraciam z pracovného hľadiska a veľmi ich nehram aj keď v minulosti som hral Destiny čo bol taký praotec live service hier takže tam sme to hrali pravidelne a vďaka tomu keď vychádzali datadisky tak som bol schopný to inteligentne zhodnotiť ale obecné sa nám často stáva pri hodnotení hier, že je evidentné, že tam bude dodatočný obsah alebo patch alebo by ku nej bolo zaujímavé sa ku nej po pol roku vrátiť ale veľmi často sa stáva, že sa to nedeje lebo tie hry vychádzajú v takom objeme, že vracat' sa ku niečomu je veľmi diskutabilné a nemáme ani veľmi vyskúšané či by o to bol záujem. Samozrejme sú výnimky ako No Mans Sky, ktoré sa od vydania veľmi premenilo.

R: Keď píšeš recenziu tak ako v nej pristupuješ ku popisu náročnosti danej hry pre čitateľa?

P: Nejaký ako zásadný aspekt tej hry ako sú napríklad Souls hry alebo často sú to aj rouglie strieľačky ako dobrý príklad toho v mainstreame je Returnal čo je strieľačka čo vyšla na jar 2021 a na prvý pohľad to vyzerá ako niečo čo si môže zahrať každý a tak sa ukázalo, že to je hard core záležitosť tak to spomínam v recenzii a beriem to ako službu pre potencionálnych záujemcov o kúpu aj keď to nie je primárny účel recenzie.

R: Rozoberáš v recenziách možnosti prístupnosti ak to hry ponúkajú?

P: Musím sa priznať, že mi to často uniká čo je samozrejme trochu sebecké pretože som nikdy ich nepotreboval využívať ale v x prípadoch kedy skutočne to tie hry spracovali nadpriemerne dobre ako napríklad God of War Ragnarok a tie novšie hry od Sony, spomínam si aj na Ubisoft prišiel s možnosťou, že ponuky v menu číta nejaký automatizovaný hlas čo pomáha hráčom s horším videním tak to spomínam lebo je to skvelá vec.

R: Reaguješ na komentáre od čitateľov?

P: Snažím sa to už nerobiť, pokiaľ to je ten komentár konštruktívny alebo otázka tak na ňu odpoviem ale ak to je hate tak to vypúšťam lebo to nemá zmysel.

R: Stretol si sa niekedy s nátlakom od vydavateľa na hodnotenie hry alebo časovú tieseň?

P: stretol som sa s tým raz a som si úplne istý, že to nebol nátlak firmy ale skôr jednotlivca teda zlyhanie PR manažéra a následne ten človek už v tej firme nepracuje takže sa to vyriešilo samé ale za tých 8 rokov čo tú prácu robím tak tie vzťahy sú veľmi korektné bez vzájomných háčikov a skrytých podmienok.

R: Posledná otázka je ako vnímaš herný žurnalizmus ako celok a stretol si sa s názorom či už verejnosti alebo ostatných novinárov mimo hernej žurnalistiky, ktorý znevažovali tvoju prácu ?

P: Ja sa musím priznať, že o sebe nerád hovorím ako o hernom novinárovi čo asi pramení zo toho, že mám novinárčinu vo veľkej úcte a nemám ju vyštudovanú a príde mi to veľmi naduté



a nepatričné. Na druhú stranu musím povedať, že keď som predčasnom bol na jednom zraze mainstreamových novinárov ako ľudia z médií Seznam správy, aktuálne a bolo to neformálne tak keď prišla reč na moju prácu tak som mal radosť, že všetci boli zvedaví a mal som dojem, že mi moju prácu aj závideli takže vyložene negatívny pohľad som nezaregistroval a mám pocit, že v začiatkoch mali niektorí ľudia z rodiny obavu do čoho sa púšťam ale niekedy som nemal pocit, že by som sa za to mal hanbiť.

R: A tvoj názor na hernú žurnalistiku ako celok ?

P: Ja si myslím, že v Čechách má herná žurnalistika niekoľko problémov, ktoré sú dané predovšetkým tým, že počet webov ktorý tu je je na našu a ak to spojím aj so slovenskom tak je enormný a kopa pidi projektov je tu na počet obyvateľov absurdná a ďalšia vec je, že veľká časť z nich je pod financovaná a prípadne vlastnená subjektmi, ktorý nemajú tušenie o tom čo to je žurnalistika a ako by sa to malo robiť, že herné weby nie sú len billboard pre ich reklamný oznam. Toto som zažil v rámci kariéry pri predchádzajúcom zamestnaní a myslím si, že je to strašná škoda lebo je tu X ľudí, ktorý tú prácu robia skvelo a zaslúžili by si aby tá práca bol aj zo strany vlastníkov platforiem vnímaná lepšie a bola aj lepšie finančne ohodnotená.

Jiří Bigas

R: Ako dlho sa už venujete recenzovaniu ?

P: Už je to celkom dlho musím povedať. Hry samotné hrám od detstva, mal som to šťastie, že hneď po revolúcii som sa vďaka rodičom dostal ku PC a neskôr ku konzole, pretože som ročník 84 tak ten prelom bol taký výrazný a v novembri 89 prišiel v dobe kedy mi bolo približne 5-6 rokov a skočil som do toho rovnými nohami a na prelome tisícročia som mal zase vďaka rodičom a ich zamestnaniu sa pripojiť ku internetu a celkom rýchle ma napadlo, že by som na internete nechcel informácie len konzumovať alebo aj ich vytvárať ale v tej dobe som bol ešte na základnej škole ale tie prvé kroky viedli ku tomu, že cez fanúšikovské stránky som okolo roku 2001 spúšťal na strednej škole v druhom ročníku keď mi bolo 16 + -

prvý môj projekt videoherného magazínu. Ma tam takú očakávanú skladbu ktorá sa v jadre nelíši ako to funguje do dnes, recenzie, preview a tak aj keď to ešte nebol video obsah. Približne od roku 2001, predtým som robil fan stránku ale to bol skôr nadšenecký projekt a naplno recenzovanie a písanie noviniek tak to bolo okolo roku 2001.

R: Ktoré žánre ale typy hier recenzujete a sú to aj hry, ktoré hráte vo voľnom čase ?

P: V priebehu tých rokov čo to robím by som na toto odpovedal rôzne v závislosti od toho, že sa človeku vyvíja vkus a aj skúsenosti na čo si trúfne a naopak čo prestane hrať a tým nechcem povedať, že čím dlhšie človek hrá a recenziu tak rádius je širší alebo podobný ale môže sa presúvať medzi žánrami ale závisí to aj na veľkosti redakcie. Keď sme boli v Levely v početných tímoch tak to umožnilo sa veľmi konkrétne špecializovať na nejaké série a žánre, ktorá vás bavia a teda sa o ne viac prirodzene zaujímate a môžete sa neformálne stať špecialistom v redakcii a nadväzujete ako napríklad ja som istú dobu hral a recenzoval celú sériu Assassins Creed a bolo v záujme redakcie a čitateľov aby bola kontinuita v známkovaní a recenzovaní a aj keď sme niekedy urobili výkyv a recenzoval to niekto iný tak sme videli, že si to všimli čitatelia a boli z toho rozhodení a zaujímali sa o to čo si o tom myslel ten člen redakcie, ktorý recenzoval sériu doteraz. Keby som mal povedať čo mám rád tak sú to horory, historické hry ako obecné, nezáleží aký žánr tak to je mi blízke, adventúry to je tiež žánr ku ktorému sa vracia, interaktívne filmy ale tým, že na Vortexe sme menší tak nemôžeme byť tak vyberavý a samozrejme človeka to núti byť trochu prispôsobivejším a efektívnejším ale na druhej strane nemôže ísť proti svojej prirodzenosti a recenzie musia spĺňať kvalitatívne nároky a aj keby som chcel hrať onlineovky a nebolo to niečo čo je moja srdcovka ako napríklad Star Trek tak by som sa ju netrúfol recenzovať lebo aj keby som napísal najlepšiu a najpoctivejšiu recenziu na to MMO tak by som to nedokázal obhájiť ale nebolo by to fér voči čitateľovi lebo by som to nemal s čím porovnať a písal by som tam aké je to skvelé a niekto by mohol správne namietat'. Aj keď aj pred recenziami je potrebné si načítať informácie ale stále tam chýba taká nenaučená skúsenosť a chýba tam potom kontinuita.

R: Robíte recenzie mimo aj mimo žánrové preferencie ?

P: Často niečo také riešime keď vyjde veľmi atypická hra a v prvej rade sa snažíme, pretože nie sme jeden človek tak sa nám nestane to, že by som musel recenzovať nové NHL a viem,

že tie dlhodobé medzery by som nemohol zaplniť a aj keď sme menší tím tak sa nestalo, že pri zásadnom žánri nemáme niekoho kto sa v tom vyzná a je schopný to zastat' a spraviť tú najlepšiu prácu. Ale občas sa stan, že príde tak atypický titul s ktorým nemá nikto skúsenosť a to môžu byť hry, ktoré vychádzajú dlhšie alebo sú zo zavedených hier a vybočuje z mainstreamu ako napríklad vyjde slovenská hra. Minulý rok vyšla nová slovenská lovecká hra a slovenskými hrami sme nemali žiadne skúsenosti a v takom prípade sa ponúka poskytnúť taký pohľad kde by bola recenzia v štýle som v tom obore nový a skúsím vám popísať ako sa v tom cítim a môže to niečo priniesť ľuďom ale my sme s tým dosť opatrný a to z toho dôvodu, že to si môžete dovoliť 1 a možno menej za rok lebo ku tomu nesmiete sklznúť a ak sme úprimný väčšinou o tú recenziu ako zoberiem loveckú hru tak sa o to budú zaoberať fanúšikovia žánru a nie okoloidúci a neprinieslo by to čitateľovi dobrý servis. Musí to byť dobrá kombinácia nálady a treba vycítiť ten moment, na Hrej sa to stalo pred rokmi, pri Farming Simulátore a nikto sa o tú sériu nezaujímal ale cítili sme, že sa séria prehupuje a nebude to budgetový titul pri pokladni v supermarkete ale bude to väčšia hra a musíme na to naskočiť a robili sme recenziu a bolo to nudné a prezentované a osobná skúsenosť mi chýbala a čerpal som z načítaných poznatkov. Pre nás bolo dôležité to, že to bolo obecné vnímané ako prerod a na ten diel čakalo veľa ľudí a bolo fajn poskytnúť relevantné informácie lebo väčšina čitateľov bola v pozícii že to nehrali ale skúsili by to.

R: Akú štruktúru recenzie využívate a aké body v nej musíte obsiahnuť.?

P: Úprimne povedané si robím podrobné poznámky keď hrám hru ani nie dodatočne ale priamo v priebehu keď ma niečo zaujme tak si spravím poznámku a to či už kritika, pochvala alebo vypichnutie prvku. Nerobím si žiadnu osnovu, skôr si zosumarizujem poznámky a pretože mám dosť metodický prístup a som puntičkár tak obvykle predtým vlastným písaním recenzie prejdem Wikipédiu, gameguide lebo chcem aby bola recenzia najpresnejšia ale zároveň nechcem čítať iné recenzie aby som sa nenechal ovplyvniť či už hodnotením ani ťažiskom textu a preberať aj bez uvedomenia cudzie myšlienky ale potom to písanie samotné mi zaberie často menej času ako tá príprava ktorú popisujem, lebo ju robím tak dlho nie preto že som super ale viem presne keď čítam poznámky čo chcem povedať, ako a v akom poradí, kde to začína a končí. A v zmysle štruktúry ani aby som na to myslel tak sa nevyhne aby som pri príbehovej hre zmienil príbeh hudbu, grafiku, špecifiká platformy ale nechcem sa obmedzovať škatuľkou alebo výpisom vecí, ktoré tam musia byť a pokiaľ mám pocit, že v tej

hre hrá príbeh primárnu rolu alebo niečo nestojí za zmienku tak sa pri tom nezastavujem aby som si odškrtal nejaké body a prešiel na ďalší odstavec. Tak ako to na mňa pôsobí, môj text sa snaží byť taký ako keby som to spomínal kamošom či známym. Pri českých recenziách je určitým špecifikom a keby som začínal písať teraz tak by som to tak asi necítil ale na rozdiel od zahraničia české recenzie a možno aj slovenské sú dosť opisné. V 90 rokoch tá recenzia skoro až suplovala určité predstavenie hry lebo sme nemali prístup ku informáciám a popisovali mechanizmy, kto ich vyrobil. Časom sa to trochu obrúsilo lebo to uberalo od skutočného hodnotenia a nejde to len napísať, že je niečo zlé ale musíte vyargumentovať ten názor ale často to trochu zostalo v recenzentoch ale aj v hráčoch, že sa očakáva istá miera opisnosti, takže posledný taký element ktorý vedome sledujem je hľadanie určitej rovnováhy medzi popisom a recenziou. Keď ste len popisný tak je to zlé z toho útvaru ale keď len hodnotíte a hru nepredstavíte a kalkulujete, že všetci vieme, že hra je XY a hovoril by ste o nej ako keby o tom každý vedel tak to je znova chybou lebo nie každý sa o hry zaujíma rovnako.

R: Na akej náročnosti hráte hry pri recenzovaní pokiaľ to hra umožňuje.

P: Ja osobne nepoznám redakciu, alebo novinára, ktorý by hodnotili na inú náročnosť než normal, médium alebo tá stredná. Možno sú kolegovia čo sú tak dobrí hráči, že si povedia, že na normal by ma to nebavilo a možno to tak niekto má ale tá hra na normal je žiaduce lebo to obvykle zážitok na ktorý to vývojár vybalansoval. Pokiaľ by sa stalo, že hrá nejakú rolu pri kritike náročnosť alebo frustrujúce momenty, skoky v náročnosti tak by podľa mňa bolo nešťastné oprieť také hodnotenie o hranie na inú úroveň než tá základná od vývojárov na ktorú to ladia a vyššia či nižšia je alternatívna pre ľahšie alebo ťažšie. Je dobré to dodržať a mať kontinuitu aby to bolo relevantné. Jeden z vedľajších efektov je dĺžka a čitatelia sú zvedaví aké sú hre dlhé a často sa to objavuje v recenzii a nemalo by to efekt keby to človek hral na hard alebo easy a tie čísla by sa nedali porovnávať.

R: Pri recenzovaní používate aj nejaké návody v ťažkých situáciách ?

P: Našťastie sa mi to nestáva, nie je to ani možné pretože obvykle recenzujeme v dobe kedy také veci keď sa tu nebavíme o remaku alebo inej nezvyklej situácii nie sú k dispozícii. Obvykle hráme hru ktorá ešte nie je vonku a teda nie sú vonku ani ten druh pomôcok

návodom, walkthrough a to je v menšie ak recenzujeme hru po vydaní. A musím zaklopať, že ani v tých adventúrach sa mi nestáva, že by som sa zasekol alebo takto, že by ma to zaseklo na dva dni a nemohol by som pokračovať či u logická hádanky. Novinári majú aj ďalšiu pomoc ako si pomôcť z takej situácie a to je ľudsky pochopiteľné rozhodne som v minulosti nejakej adventúry ako napríklad Some Day You'll Return sa nevedel pohnúť ďalej a bolo to už na hranici kedy to vstupovalo do môjho procesu a hrozilo, že sa pretiahne recenzia a keby som bol hráč tak by som si nad tým lámal hlavu ďalej a chcel ten problém pokoriť ale ponáhl'am sa pre čitateľov a kontaktujem vývojára o radu. V tomto prípade som nedostal priamu odpoveď ale len nápovedu. Občas tie hry prídu aj s propozíciou ku hre kde sú obecné informácie alebo sú tam nejaké podmienky do kedy o tom človek nesmie písať, kedy má vyjsť recenzia alebo streamovať. Keď je to náročná hra tak tam autori napíšu nejaké návody ako 10 vecí, ktoré by ste mali vedieť alebo pokiaľ sa zaseknete tak tu mám 5 kapitol vypísaných ako príklad z testovania počas vývoja kde sú nejaké problematické miesta. Z praxe som to príliš nevyužil a našťastie sa mi to nestalo.

R: Ako pristupujete ku glitchom a bugom keď hodnotíte hry ?

P: Mne sa asi nestalo, že by som mal úlný zásek mám ten pocit tohto druhu ale stane sa, že hra ktorú recenzujeme nie je v kondícii ako keď vstupuje na trh a sú popísané v tom game guideu veci ako ktoré sa môžu pokaziť a často tam ten vývojár sám ponúka nejaké riešenie. Úprimne povedané si nevybavujem teraz žiadnu situáciu obecné kedy som sa stretol s game breaking bugom, ktorý by mi nedovolil pokračovať vôbec a, že by som kvôli tomu musel čakať na update ale žiadať nejaké fix od vývojárov alebo špecifickú asistenciu. Ak sa mi to stalo tak som to vytlačil. Kolega mi asi pred 2 mesiacmi spomínal, že hral nejakú akčnú hru kde sa mu poškodil save a nemohol nadviazať na hru a musel to zahrať celé odznova a stratil 4 hodiny času a musel hrať celý deň.

R: Ako popisuješ live service hry a prípadne sa ku ním retrospektívne vraciate po nejakom čase ?

P: Myslím si, že u nás nie len na Vortexe ale pri českých a slovenských médiách a to je dané kapacitne. Live service hry ako Battlefield či Call of Duty alebo vykúpenia ako Drive Club, Rainbow Six či No Mans Sky, ktoré keď vyšli a získali nejaké známky tak keď sa na nich

teraz pozrieme a myslím, že médiá dlho nevedeli ako sa s tým vysporiadať a ako keď hra dostáva expanzie tak hodnotíte tie v čase keď vyjdú tak v texte je priestor pre reflexiu a skutočnosti, že sa hra vo vašich očiach zlepšila a môžete to tam zmieniť. Vo svete sa konečne začal objavovať termín re-review kde si to veľké redakcie po pol roku môžu dovoliť, že napíšu novú recenziu alebo hry ako Dreams, kde sa to rokmi vyvíja napíšu novú recenziu. My to kapacitne nezvládame a tá vec by musela byť mimoriadna kvalitatívna zmena a museli by sme mať voľné ruky a cítili by sme tam zodpovednosť a muselo by sa to stať v krátkom čase. Ak by to bolo napríklad v dobe 6 mesiacov tak je dobré sa ku tomu vrátiť a ponúknuť nejaký do servis alebo stream a prostredníctvom toho môžeme ten titul znova nakusnúť. Riadim sa tým, že hru ktorú mi dá vývojár ku testovaniu, tak o tej hovorím a spomínam aj chyby aj keby by mali byť za týždeň opravené a ja neviem ,či budú opravené a keď by som sa snažil vcítiť aká bude tá hra po embargu tak to nemôžem urobiť už z toho dôvodu, keď tí vývojári tú chybu neopravia a nestane sa tak tak budem za blbca čo tú chybu zatĺka. Jediné čo môžeme urobiť je hodnotiť hru v danom čase takže pri live service hrách je to najférovejší postup či už je dobrý alebo zlý a férové je napísať tam tú chybu.

R: Ako popisujete náročnosť hier pre čitateľa ?

P: Pokiaľ budete recenzovať hru ako Call Of Duty, ktorú väčšina ľudí pozná a obsahuje niekoľko úrovní možnosť a vaša skúsenosť nie je v nejakom rozpore k tomu čo sa od tej série očakáva a od tej danej náročnosti tak to skoro nemusíte zmieniť. Pokiaľ ale hra akokoľvek vybočuje či hore alebo dole tak vtedy je to dobré zmieniť. Samozrejme už špecifických príkladoch ako soulsovky tam si mimo iného autori pomáhajú barličkami v podobe, že sa snažia taký titul, ktorého náročnosť je poznávacím znamením a viete, že čitatelia sa budú o to zaujímať ako ťažký je aby takému človeku ste mali v recenzii podať informáciu ako si stojí v porovnaní s inými soulsovkami ako napríklad Wo long sa hovorilo, že ja taký a taký oproti Elden Ringu a hovorí, sa že hra je ťažšia ale ak ste hrali Nioh tak náročnosť Wo Longu je podobná ako Nioh a to sa objavovalo pri mnohých recenziách. Náročnosť je dosť subjektívna. Aby čitateľ mal čo najlepšiu informáciu tak platí to čo hovorím o recenzii obecné a vyplatí sa sledovať rovnakých ľudí alebo viacerých ľudí a čítať ľudí s ktorými súhlasíte alebo aj nie a poznať ich názory a nároky a budete mať pocit, že XY recenzent vám hovorí, že tá hra nie je až tak ťažká ale viete, že ten recenzent je v tých hrách fakt dobrý a teraz viete, že je to ľahšie ale poznáte kontext toho recenzenta.

R: Rozoberáte v recenziách aj accesibility options keď ich hry obsahujú a odzrkadlí sa to aj pri hodnotení ?

P: Určite. Ja mám pocit, že to je vec, ktorú veľa médií nerobí a my sa to snažíme a venujeme tomu pozornosť. To čo od tých hier očakávame v zmysle prístupnosti pre rôzne handicapy to je niečo čo sa tiež vyvíja. Ak mám byť úprimne boli sme na to pre 7-8 rokmi biedne a hry vyzerali skvostne a moderne ale vtedy som sa musel obmedziť na konštatovanie či ide v tej hre zmeniť veľkosť titulkov. Teraz je to už skoro samozrejmosť ale pre 7-8 rokmi bolo množstvo hier ktoré to neponúkali a už vôbec nie nejaké slidery. Časom sa to množstvo asistencii rozrástlo až do momentu ako je napríklad Last of Us alebo God Of War, ja k tejto téme mám hrozne blízko a som tomu naklonený aby hry boli pre všetkých a nevynechávali sa hráči s rôznym hendikepom a robili sme na Vortexe rôzne podpory pre handicapovaných hráčov ako aj pre nepočujúcich a pretože sme sa do toho takto namočili a angažovali sme sa v tomto tak prirodzene sme k tomu začali ešte viac inklinovať lebo sa to pre nás stalo osobnou rovinou a prirodzene vám na tom viac záleží. Pokiaľ tá hra ako Last of us ktorá je výnimočná v tej podpore tak sa tomu rozhodne venuje aj priestor v recenzii a nie len nejaká zmienka ako aj v tomto prípade remake, ktorého prvky prístupnosti do určitej miery ospravedľujú jeho vznik lebo to umožní aby si to zahrali ďalší hráči tak sa tomu venuje priestor a tam to môže byť dôvod dať tomu vyššiu známku. Ak sú také OK a to sa postupne vyvíja, dnes v tej hre určite budete hľadať prístupnosť alebo prvky pre ľudí s farbosleposťou tak nie je potrebné o tom písať a nie je to dôvod chvály lebo tam ten štandard nie je dôvod kritizovať a nemusí sa ani zmieniť. Pokiaľ sa stane, že to hra veľmi zanedbala a napríklad iný interface vyšiel na Pc a vyšiel na konzole a nedá sa zmeniť a je nečitateľný a ľudia na to nevidia z diaľky tak je to problém. Stále je to jedna z mnohých častí recenzie takže nemôžem povedať, že by sme v každej recenzii venovali odstavec prvkom prístupnosti a tento dojem nechcem budiť. Pokiaľ to nie je niečo extra hore alebo dole tak sa to zmieniť nemusí a sú to weby, ktoré sa na to viac špecializujú a ich recenzie sa sústreďujú na tú prístupnosť ako takú. V takej komplexnosti by sme tomu nemohli konkurovať.

R: Čítate komentáre čitateľov ?

P: Na to je ťažké odpovedať pretože je to niečo čo sa stále učíte, celú tu dobu čo to robíte existuje milión teórií ako to robiť správne. Herná subkultúra je veľmi v tomto ohľade

špecifická či už v chovaní alebo komunity a udržiavanie kontaktu s nimi. Nie sú to len herné médiá kde by si to diváci vynucovali a môže to byť pri filmoch či komiksoch ale stretol som sa s množstvom kolegov, ktorí mi povedali, že komentáre tým sa nezapodievam, nečítam a nereagujem lebo keď pracujete pre aktuálne alebo pre novinky tak vám je jedno čo ľudia píšú v komentároch a neočakáva sa, že budete s diskusiou interagovať a bolo by to kontraproduktívne. Pri hrách to nejde dobre, lebo dobre mienené rady nečítate to je nezmysel lebo žiadne herné médium nemôže existovať aby sa odrezalo od komentárov a ignorovalo čitateľov a divákov to si neviem predstaviť lebo to by znamenalo ich tam nemať a to by pôsobilo veľmi defenzívne a redakcie vo svete alebo u nás ktoré sa nezapojujú do komentárov alebo len keď im niekto šliape na otlak tak nerobia dobre lebo to vyzerá defenzívne a vzťahovačne. My sa snažíme nájsť balans na čo reagovať a na čo nie, určite neodpovedať len na negatívne komentáre a zapojiť sa aj do pozitívnych ale snažíme sa nájsť balans lebo nemôžeme reagovať na každú chybu. My sme sa naučili veľkej tolerancii voči kritike a pokiaľ nie sú vulgárne tak nič nemažeme aj keby nám to bolo neprijemné, pokiaľ obecné máme pocit, že v tej diskusii či už je to otázka alebo kritika alebo výzva smerom ku nám a môžeme na to relevantne odpovedať alebo prispieť do tej debaty a ovplyvniť názor človeka tak to urobíme ale pokiaľ je to len výkrik a všetko bolo povedané tak sa nesnažíme sa zapojiť do nekonečného presvedčovania a je to ťažké a nikto na to nemá žiaden recept na to ako to správne robiť. Pristupujeme ku tomu inštinktívne a komunitné projekty podporujeme a je tam naša zodpovednosť voči nim aby vedeli, že sme tu pre nich a počúvame ich a pokiaľ máme pocit, že je dôvod na to zareagovať tak to urobíme, samozrejme sa ohradíme aj v momente keď máme pocit, že je výčitka nespravodlivá alebo klamstvo a to nenechávame len tak aby sa nešírila nepravdivá informácia. Niekedy je potrebné zareagovať pomerne rýchlo a nemusí to byť ani tvrdo ale je potrebné zabrániť tomu sa nešírila vec ktorá sa nezakladá na pravde.

R: Stretli ste sa niekedy s nátlakom zo strany či už vydavateľa alebo vývojára?

P: Ani od vydavateľov alebo firiem ktoré to zastrešujú, toto je najväčšie kliše a ja v tom ako človek čo píše o hrách viac ako 20 rokov ako rozpor v domnienke hráčov a realitou aká sa deje. Nestretol som sa s tým ani raz, že by na mňa niekto tlačil alebo mi to podsúval a nemal som pocit, že by moje hodnotenie bolo spochybnené či už mňa alebo mojich kolegov.

Paradoxne ako jediné z čoho by som ako hráč mal obavu je nejaká nevedomelá tendencia novinárov chvieť nachádzať dobré veci na hrách v ktorých sú osobne angažovaný ako majú

radi tú sériu alebo autorov či dokonca ich poznáte ale ako neviem ako to majú ostatný ale mne priateľstvo s vývojárom nezabráni dať tej hre známku ktorú tomu chceme dať a nedokážem si predstaviť, že si niekto poviem, že tá hra je na 6 ale dám tomu 7 lebo na tom robil XZ a to nikto neurobí lebo to riziko, že budete chváliť niečo alebo kritizovať čo bude čitateľom nápadné nikto neriskne.

R: Ako vnímate momentálnu situáciu v herný priemysle a stretli ste sa niekedy s pohrdaním zo strany svojich kolegov novinárov vzhľadom na tému akej sa venujete? Prípadne aj pohrdaním zo strany verejnosti?

P: Ja som sa osobne nestretol s tým, že by tú moju prácu niekto spochybňoval ako s prostredia novinárov. Samozrejme tam istá skepsa voči odboru určite je aj keď nemám s tým skúsenosť ale som si vedomí tej povesti akú to má a to má zase niekoľko úrovní ako o tom môžeme uvažovať alebo myslieť si ako to je. Ja za seba poviem, že som sa na 100% presvedčení, že písanie o hrách keď sa to robí správne je herná žurnalistika a existuje odbor herné žurnalistika a môžete si zarábať hraním hier a písaním článkom a možno nerobíte hernú žurnalistiku ale sú tu ľudia ktorý naplňujú ten predpoklad hernej žurnalistiky a stretávam sa s výborne odvedenou prácou na poli herných médií či už u nás alebo v zahraničí a s príkladmi otrasne odvedenou prácou neherných mainstreamových médií. Tým chcem povedať, že my sami sa snažíme pracovať na tom aby, aj čitatelia inklinujú k tejto profesii pristupovali s určitým rešpektom a pomáhali budovať renomé tomuto odboru herných médií, pretože je to ťažké a herné média si to mohli v minulosti hocičím pokaziť. Je neustále potrebné pracovať na tom aby hráči verili herným médiám a sú to ich spojenci a nie nepriatelia pracujú pre nich podobne ako v iných odboroch iné média zase majú byť pomocníkom pre iné typy spotrebiteľa a pretože chceme aby to tu povest' malo tak sa do tej práce snažíme dať to navyiac čo považuje za stavebný kameň tej žurnalistiky a nesediť len v kancelárii ale aj niekam ísť. Každý týždeň natočiť aspoň jeden rozhovor jedného vývojára či človeka z oboru vyspovedať a robiť vlastné veci, prinášať vlastné zistenia a šíriť lokálnu správu do zahraničia ako sťahovanie GSC do Prahy alebo rušenie Ruského datadisku pre Euro Truck Simulátor 2 či príbehy toho ako pirátstvo ovplyvnilo predaje Poldy a to sú tie momenty kedy je časť a príležitosť neobmedziť tú prácu len na recenzie a noviniek a tlmočenie informácie ale vkladanie niečoho nového. Za mňa je to určite žurnalistika a na šťastie nemám zlú skúsenosť ale chápem, že na ten odbor môže hocikto pozeráť z dešpektom a je stigmatizovaný a veľa

Ľudí to berie ako ,že to nie je ani skutočná práca ale to už je málokto vie čo tá práca obnáša. Paradoxne ako negatívnu skúsenosť beriem tých kolegov, ktorý tú prácu nerobili poriadne a nepristupovali ku tomu ako ku žurnalistike a neprekročili ten tieň toho nedôsledného prístupu.