

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.