

# Styly a žánry herní žurnalistiky

prezentace kurzu ZURb1406

# Tradiční žurnalistika

- prvky **tradiční žurnalistiky**
- analýza zpráv s minimální osobní interpretací
- autoři rané éry byli studovaní novináři
- profesionální pokrytí událostí, snaží se být **více reportážní**
- v tom, co tehdy psali o hrách, se objevuje klasičtější styl reportování
- **zdrženlivější a méně hyperbolický styl**, který se objevil později
- liší se od nestranného zpravodajství či investigativní formy žurnalistiky



# Nadšený tisk

- legitimní, akceptovaná forma psaní
- časopisy jedinou možností, jak získat informace o videohrách
- styl podávání zpráv patrný v oblastech zájmu spotřebitelů o zábavu
- stránky a publikace zaměřené na spotřebitele **zápal a nadšení pro věc sdílí se svým publikem**, autoři jsou horliví zastánci her
- obhájci úzce specializovaného tematického zaměření
- **weby** svým tónem a stylem **akcentují zábavu**

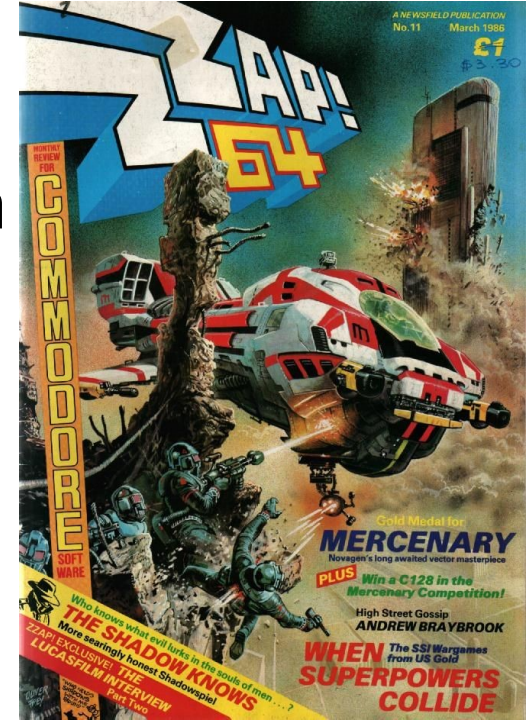


# Vývoj stylu herních žurnalistů

- publikum od **průmyslové revoluce** pohlčené vzrušující dobou
- nedostatek vnitřního zapálení pro věc ve stávajících časopisech považován za příležitost
- přichází **nová vlna publikací**, která byla vydávána v polovině 80. let
- časopisy vytvářené novináři přeorientovanými na hráče začaly působit poněkud ustáleně a nezajímavě
- neměly **důkladný vhled a expertní znalosti jako jejich čtenáři**

# Nová vlna časopisů od hráčů pro hráče

- aby se tato mezera zaplnila, začaly magazíny najímat hráče, kteří se stali novináři, začínající autoři s hlubokými herními znalostmi promlouvali ke čtenářům stejnými termíny a **slangovými výrazy**
- britský časopis *Personal Computer Games* byl první
- následoval **CRASH** věnovaný mikroprocesoru ZX Spectrum
- magazín věnovaný Commodore s názvem **ZZAP! 64** zaměstnával tým, který byl složen výhradně z hráčů





**ONLY 75p!** *Personal Computer*  
November 1984

25 page-age joystick must be won

# GAMES

**SPECTRUM**  
Sensational new games from Mikrogon, Duroff, Melbourne House and...Virgin!

**COMMODORE 64**  
Suicide Express - the new wonder version of Loco

**BBC/ELECTRON**  
Knockout from Acornsoft - a 3D space stunner

**VIC 20**  
Shamus is here - just one of the great new Vic games

**RONNIE V MAGGIE**  
AN ASTONISHING ROW OVER WHOSE GAMES ARE GREATEST

Win a YEAR's free games from the Software Club - 25 an **MR2703**

**CRASH**  
ZX SPECTRUM

No. 13 FEBRUARY 1985 85p

NEW  
**GIFT FROM THE GODS** OCEAN  
**TECHNICIAN TED** HEWSON  
**AIRWOLF** ELITE  
**HUNCHBACK II** Ocean

**MIKRO-GEN** AND  
**LIFE OF WALLY**

**HERE THERE BE MONSTERS...**  
A major interview with Adventure Wizard Steve Jackson

**SPECTRUM EXCLUSIVE!**  
MAP OF Psytrax THE EDGE

**CRASH COURSE**  
Our new regular educational column

A NEWFIELD PUBLICATION  
No. 12 April 1986  
£1

# ZAP!

COMODORE SOFTWARE

**WILD SOUNDS FROM THE 64!**  
Some incredible things to do with the DATEL SOUND SAMPLER!

**ZAP! SUPER STAR CHALLENGE**  
Five Top Programmers battle to see who's the best player in the country!

**ACTIVISION MEGA-COMP**  
One issue for details of this super competition!

**ART GALLERY**  
Compendium Commodore Art

**ZAP! READERS AWARDS**  
Winning your way!



# Pozitivní reakce publika

- zástupci tradičního průmyslu viděli tento druh psaní jako „**amatérský**“
- čtenáři reagovali velmi pozitivně
- časopisy **hovořily jejich jazykem a odrážely jejich nadšení**
- **recenzenti** byli „skutečnými“ **pařany**, kteří se v těchto věcech opravdu vyznali a nadšeně o nich psali
- **čtenáři poměrně mladí**, jejich průměrný věk v 80. letech byl 16 let
- vnímali **barvitější výrazy a humor** za pozitivní a psali „svým“ autorům

# Jak psát recenze?

- **recenze** je kritický rozbor uměleckého či odborného díla, který obsahuje jeho odůvodněné hodnocení
- patří k **publicistickým žánrům**

- 1. rozbor**
- 2. kritičnost**
- 3. odůvodněné hodnocení**





# Konzackův rámec pro analýzu her

– autor navrhuje sedm **analytických vrstev** pro rozbor her:

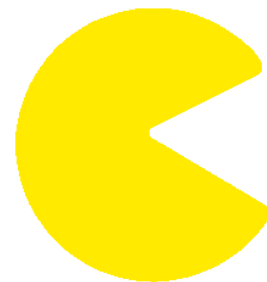
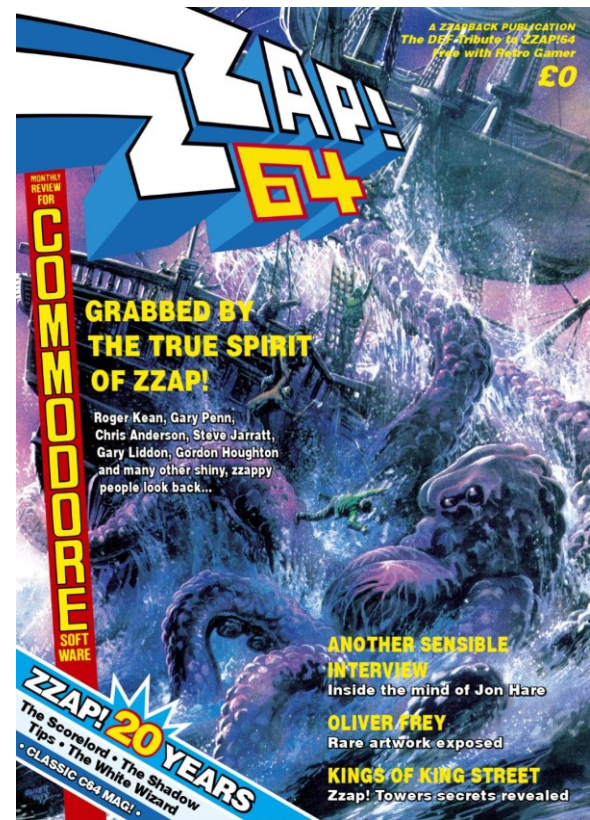
1. hardware
2. programový kód
3. funkcionalita
4. hratelnost
5. význam (smysl)
6. referenční vrstva
7. socio-kulturní vrstva



# POUŽITÉ ZDROJE

- FERKO, Miloš (2009). „Ako písať recenzie.“ *Fandom.sk*.
- KONZACK, Lars (2002). „Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis.“ *DIGRA*.
- ZAGAL, José P. (2012). „Characterizing and Understanding Game Reviews.“ *Academia.edu*.
- THOMAS, David - Orland, Kyle - Steinberg, Scott (2007). *The videogame style guide and reference manual*. Coldstream: Powerplay Publishing.





SKUSE

MUNI  
FSS

**Děkuji za pozornost**