

# Herní publicistika

20. 3. 2017

# Hry jako umění

Jsou hry umění?

# Hry jako umění

*„As long as there is a great movie unseen or a great book unread, I will continue to be unable to find the time to play video games.“*

Roger Ebert

# Roger Ebert (1942–2013)

Kritik Chicago Sun-Times  
(od 1967)

První držitel Pulitzerovy  
ceny za kritiku

První publicista na  
Hollywoodském  
chodníku slávy



# Hry jako umění

*„Video games by their nature require player choices, which is the opposite of the strategy of serious film and literature, which requires authorial control.“*

Roger Ebert

# Hry jako umění

*„ Art is the stuff you find in the museum, whether it be a painting or a statue. What I'm doing, what videogame creators are doing, is running the museum - how do we light up things, where do we place things, how do we sell tickets.“*

Hideo Kojima



# Hry jako umění

*„I have recently seen classic films by Fassbinder, Ozu, Herzog, Scorsese and Kurosawa, and have recently read novels by Dickens, Cormac McCarthy, Bellow, Nabokov and Hugo, and if there were video games in the same league, someone somewhere who was familiar with the best work in all three mediums would have made a convincing argument in their defense. “*

Roger Ebert

# Kultura kriplů

*„Autoři oslovují jakýsi nerozlišený, poloimbecilní, poloinfantilní dav, přestože sami pranýřují všechno debilní, pubertácké a trapné. A právě proto, že se utápějí v detailu, vlezdoadkisticky velebí americké akční zboží pro detailní grafiku a nevímcoještě. Nad českými hrami se tváří povzneseně.“*

Radovan Holub

Reflex, 1999



# Kultura kriplů

Ze vseho nejradši mám lidi jako je R. Holub, který nemá zjevně o počítačových hrách ani ponětí a veřejně je kritizuje v časopisech

Protože mě Holub v článku vlastně nazval kříplem, urazím ho taky - jsi kreten vylizanej a předpojatěj, kterej nemůže hrát jiný hry než stupidní český adventury, protože na to neumí anglicky, nemá na to počítač, reakce a hlavu.

Nevím, co pana Holuba vedlo k napsání článku Kultura kříplů, ale rád bych upozornil na to, že je to **NEUVĚŘITELNÝ BLÁBOL**.

Nestudoval náhodou pan Radovan Holub v letech 1980-84 matematické gymnázium v Bílovci? To by mnohé vysvětlovalo (už tehdy byl debil a zůstalo mu to ...)

# Kultura kriplů

Na každém šprochu pravdy trochu...

# Herní recenze

Konzackovy body herní analýzy (Konzack 2002):

**Hardware**

**Programový kód**

**Funkčnost**

**Hratelnost**

**Význam**

**Kontext**

**Socio-kulturní část**

# Herní recenze

Zagal v analýze herních recenzí definoval body typické pro recenzi (2012):

*Jak mluví recenze o hrách, a co o nich říkají?  
nebo Jak je možné charakterizovat herní  
recenzi?*

Všechny recenze velkých serverů jako IGN.com  
za rok 2006

9 významných bodů

# Herní recenze

**Popis** (*Description*)

**Osobní zkušenost** (*Personal Experience as Player*)

**Rada čtenářům** (*Reader Advice*)

**Návrhy na zlepšení** (*Suggestions for Improvement*)

**Mediální kontext** (*Media Context - non-game*)

**Herní kontext** (*Game Context*)

**Technologie** (*Technology*)

**Hypotéza o designu** (*Design Hypotesis*)

**Průmysl** (*Industry*)

**Chybějící témata** (*The Missing Theme*)

# Popis (*Description*)

nejběžnější prvek

slouží k popisu obsahu hry, herních možností,  
často také obsahuje promluvy k hráči (čtenáři

Popis ovládání

# Popis (*Description*)

*"The gameplay in Emergency 3 is divided between a 20-mission single-player campaign and a freeplay mode. In freeplay, you can complete a series of challenges or address an endless stream of emergency situations spread out over a large town. Regardless of which mode you choose, the basic gameplay remains the same. You're given specific objectives to complete and you must use a variety of rescue units to do so."*

# Osobní zkušenost (*Personal Experience as Player*)

vlastní zážitky konkrétního recenzenta  
skládají se z osobních pocitů, které měl  
recenzent při hraní

dojmy ze samotného hraní, které nejsou psané  
strojovým textem, ale mají v sobě obsaženou  
hráčskou zkušenost



# Osobní zkušenost (*Personal Experience as Player*)

*“Quite quickly several of our games turned into insanely comedic Blues Brothers scenarios. It was humiliating/hysterical to see the inane blunders!” – Need for Speed Carbon (PS2)*

# Rada čtenářům (*Reader Advice*)

Zatímco teoreticky je účelem recenze poskytnout čtenáři důvody ke koupi hry, rady, jak si správně hru užít obecnější otázky týkající se například náročnosti hry.

Doporučení ne/koupit se objevovala minimálně

# Rada čtenářům (*Reader Advice*)

*“You can also collect potions, which let you shoot a fireball. But potions can be limited, so they're best used as a last resort.” – Solomon's Key (Wii)*

# Návrhy na zlepšení

nejen popisuje problém z vlastní perspektivy, ale ještě přidává zamyšlení nad daným problémem a nabízí i jeho řešení

časté zmínky o technické stránce hry, příběhu konkrétní hry, designu jednotlivých levelů nebo dokonce i kritiku dabingu postav ve hře nabízející alternativy

# Návrhy na zlepšení

*“There are a few fleeting bits of humor in the dialogue, but the script generally tends to hammer home the same moral messages of teamwork and honor at every opportunity. While that's nice and all, Bruce Campbell's legendary talents could've been put to better use on dialogue more suited to his comedic range.” – The Ant Bully (PS2)*

# Mediální kontext

„Žádné médium dnes není izolované ve vztahu k jiným médiím, kultuře, společenským nebo ekonomickým faktorům.“ (Bolter, Grusin).

odkazy na jiné než herní prvky. Například na hudbu, filmy nebo knihy

# Mediální kontext

*"In a sincere act of tribute, developer Introversion has taken the deadly global thermonuclear warfare simulation from the classic 1983 Cold War film WarGames and fleshed it out into a full game called Defcon: Everybody Dies. The game stays true to the message of its source material, which is that there are no winners in nuclear war, though it does posit that perhaps with the right strategy, you can lose less when it finally does happen." – DEFCON: Everybody Dies (PC)*

# Herní kontext

nejbohatší ve smyslu druhů odkazů a jejich podoby  
psaní recenze bez zařazení hry do širšího kontextu  
jako nemožné, obzvláště pokud jde o velkou herní  
značku nebo herní sérii

můžeme tak odkazovat na hry s podobnou  
hratelností, příběhem, celkovým zpracováním,  
přičemž se počítá se skutečností, že je čtenář už  
předem seznámený s kontextem, do kterého je  
recenzovaný titul zasazován



# Herní kontext

*"Gamers at all familiar with traditional 3D platformers will immediately discover that Pac-Man World has unfortunately not strayed far from the original formula. The play controls and level designs follow the guidelines in Platforming 101." – Pac-Man World 3 (GCN)*

# Technologie

interface a ovládání specifické pro danou hru  
kompatibility, rozdílů mezi hraním na PC a  
hraním na konzoli.

hodnocení grafické a zvukové stránky hry

hardwarové nároky

# Technologie

*"While no 16:9 mode is available, the game does run in 480p, which makes a huge difference for any HDTV owners out there." – Trauma Center: Second Opinion (Wii)*

# Hypotéza o designu

vklad ze strany recenzenta

Úvahy o tom, kde se pro herní prvky vzala  
inspirace, což bylo pro Zagala velkým  
překvapením

Jeden z komunikačních kanálů mezi hráči a  
vývojáři

# Hypotéza o designu

*„It's almost as if the designers still wanted to keep a thin layer of abstraction there to maintain the idea that this is a tactical game, not a shooter.”* – Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (Xbox)

# Průmysl

zapojení herního kontextu v kombinaci se zmínkami o technologii.

stav v kontextu celé herní scény

obchodní modelu jednotlivých společností, vložené reklamě a podobně

# Průmysl

*„But Wii Sports is also significant because it is the perfect representation of a new development direction for Nintendo - one focused on simple gameplay controls and uncomplicated, primitive graphics. The title is the result of a company-wide effort to win over the elusive non-gamer -- your mom, your dad, and maybe even your grandfather, too.“ – Wii Sports (Wii)*

# Chybějící témata

Co nám autor neřekl? Obsáhl všechny aspekty?  
Informoval nás o své pozici při  
hraní/recenzování?



# Zadání úkolu

Rozbor dvou či více recenzí z různých periodik/médií

Rozsah: min. 6 000 znaků vlastního textu (tedy bez vlastních recenzí)

- Stručná charakteristika média/periodika/autora
- Stručná charakteristika hry
- Odkaz na zkoumané recenze (popřípadě do příloh)
- Čím se texty liší, co je naopak spojuje? PROČ?

Deadline vložení do ISu: **28. 3. 2017**

# Literatura

[http://www.academia.edu/667782/Characterizing and understanding game reviews](http://www.academia.edu/667782/Characterizing_and_understanding_game_reviews)

<http://libra.msra.cn/Publication/1901593/computer-game-criticism-a-method-for-computer-game-analysis>