

## 11a

- **Singleplayer**
- **Multiplayer:**
  - Co-op
    - Online Multyplayer
    - Local Multiplayer
    - Couch Co-op
    - Split Screen
    - ...
  - Deadmatch / Team deadmatch
    - 4v4, 2v2, 1v1...
- Asymetrical Multyplayer
- Battle Royale

### Co-op:

Kooperatívne hry (Co-op) sú hry, ktoré umožňujú dvom alebo viacerým hráčom spolupracovať na dosiahnutí spoločného cieľa.

### Deathmatch:

Deathmatch je herný režim, v ktorom hráči súťažia proti sebe, aby dosiahli najvyšší počet zabití v stanovenom čase alebo dosiahli určitý počet zabití ako prví.

### Asymetrical Multyplayer:

Asymetrický multiplayer je herný režim, v ktorom sa účastníci hry zúčastňujú s rôznymi cieľmi, schopnosťami alebo prostriedkami na dosiahnutie víťazstva.

Hráči môžu hrať rôzne role s odlišnými cieľmi. Typicky sa jeden hráč alebo skupina hráčov s jedinečnými vlastnosťami, ako je silná postava alebo schopnosti, stavia proti skupine hráčov s menším počtom, ktorí majú iné ciele alebo obmedzenia.

### Battle Royale:

Battle Royale je herný žáner, ktorý sa zameriava na boj medzi veľkým počtom hráčov, kde cieľom je zostať posledným preživším alebo posledným tímom nažive.

## 20.a

### Príčiny neautorizovanej distribúcie:

#### 1. Vysoké náklady na hry:

Vysoké ceny nových hier často vedú k tomu, že spotrebitelia hľadajú lacnejšie alebo zadarmo alternatívy.

#### 2. Nedostupnosť:

Niektoré hry nemusia byť dostupné vo všetkých regiónoch alebo môžu byť cenzurované. Napríklad hra "Mortal Kombat" bola v 90. rokoch zakázaná v niektorých krajinách kvôli svojej násilnej povahe, čo viedlo k jej nelegálnemu šíreniu.

### **3. Internet:**

S rozšírením internetu v 90. rokoch a začiatkom 2000. rokov sa stalo jednoduchým stiahnuť a zdieľať hry. Ľudia používali rôzne platformy ako napr. Kazaa, BitTorrent alebo LimeWire. Tieto siete využívali technológiu P2P (peer-to-peer), ktorá umožňuje výmenu súborov medzi používateľmi bez centrálného serveru, čím umožňuje efektívne zdieľanie súborov.

### **4. Nedostatok efektívnej ochrany:**

Skoré ochranné mechanizmy proti kopírovaniu (Digital Rights Management) boli často ľahko prelomené, čo umožnilo nelegálnu distribúciu.

### **Dôsledky neautorizovanej distribúcie:**

#### **1. Finančné straty:**

Piráctvo spôsobuje veľké finančné straty pre vývojárov a vydavateľov hier. Napríklad v roku 2011 Ubisoft uviedol, že ich hra "Assassin's Creed II" bola nelegálne stiahnutá viac ako 5 miliónkrát.

#### **2. Znížená kvalita:**

Finančné straty môžu ovplyvniť schopnosť vývojárov investovať do nových projektov a technológií. Toto môže viesť k zníženej kvalite hier a menšiemu počtu inovácií v hernom priemysle.

Právne následky:

Jednotlivci a organizácie zapojené do pirátstva môžu čeliť právnym dôsledkom. Napríklad v roku 2008 bola stránka The Pirate Bay žalovaná a súdy v Švédsku odsúdili jej zakladateľov na väzenie a pokuty v hodnote približne 3,6 mil USD.

#### **3. Bezpečnostné riziká:**

Neautorizované kopie hier môžu obsahovať malware alebo iný škodlivý softvér.

#### **4. Reputácia:**

Nelegálna distribúcia môže poškodiť reputáciu vývojárov a vydavateľov, ktorí môžu byť vnímaní ako neefektívni v ochrane svojho duševného vlastníctva.

Nedokončené nelegálne kópie niektorých hier výrazne poškodili ich reputáciu.

Niektoré herné štúdiá využívajú túto taktiku zámerne tým, že nahrávajú upravené verzie hier na torrentové siete. Tieto verzie sú často nehrateľné alebo obsahujú závažné chyby, ktoré znemožňujú dokončenie hry. Týmto spôsobom sa snažia odradiť používateľov od pirátstva a chrániť svoje autorské práva.

### **20b**

Čína:

Niekoľko videohier bolo v Číne zakázaných kvôli nepriaznivým názorom na vojnu, históriu a vládu. V roku 2004 bola hra Hearts of Iron zakázaná, pretože ministerstvo kultúry považovalo zobrazenie druhej svetovej vojny v tejto hre za skreslené. V roku 2013 čínske

ministerstvo zakázalo Battlefield 4, pretože tvrdili, že hra nesprávne zobrazuje Čínu a pokúša sa "poškodiť obraz Číny".

Podľa Bloombergu, Cai Wu, vedúci čínskeho ministerstva kultúry, metaforicky povedal: "Chceme otvoriť okno na kúsok, aby sme dostali čerstvý vzduch, ale stále potrebujeme sieťku, aby sme zablokovali muchy a komáre."

Zobrazenie krvi v čínskom hernom priemysle je prísne obmedzené, ak nie zakázané. Pred rokom 2019 krv v mnohých hrách nemohla byť červená. Nový zákaz zakazuje prítomnosť akejkoľvek krvi.

20.c

**USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle):** Používa sa v Nemecku a tiež hodnotí hry na základe obsahu:

- **0:** Vhodné pre všetky vekové skupiny.
- **6:** Vhodné pre deti od 6 rokov.
- **12:** Vhodné pre 12 rokov a viac.
- **16:** Vhodné pre 16 rokov a viac.
- **18:** Vhodné pre dospelých.

**CERO (Computer Entertainment Rating Organization):** Používa sa v Japonsku a má svoje vlastné kategórie, ktoré sú podobné ESRB a PEGI, ale zohľadňujú aj miestne kultúrne rozdiely.

## **19.a Ešport: minulosť, súčasnosť a budúcnosť**

### **Minulosť:**

Počiatky elektronického športu siahajú do 70. a 80. rokov 20. storočia. Prvá známa súťaž v počítačových hrách sa konala v roku 1972 na Stanfordskej univerzite, kde sa študenti zúčastnili na turnaji v hre "Spacewar!".

V 90. rokoch sa ešport začal výraznejšie rozvíjať vďaka vzniku hier ako "Doom", "Quake" a "StarCraft". V roku 1997 sa uskutočnil prvý veľký turnaj "Cyberathlete Professional League (CPL)", čo pomohlo popularizovať ešport.

### **Súčasnosť:**

V súčasnosti je ešport multimiliónovým priemyslom s profesionálnymi tímami, sponzormi a globálnymi turnajmi. Najpopulárnejšie hry ako "League of Legends", "Dota 2" a "Counter-Strike: Global Offensive" priťahujú milióny divákov a ponúkajú vysoké peňažné odmeny.

Platformy ako Twitch a YouTube umožňujú hráčom streamovať svoje zápasy živým divákom, čo zvyšuje viditeľnosť a popularitu ešportu.

Turnaje ako "The International" (Dota 2) a "League of Legends World Championship" majú obrovské sledovanosti a rozpočty na ceny presahujúce desiatky miliónov dolárov.

## **Budúcnosť:**

Očakáva sa, že ešport bude naďalej rásť, s čoraz väčším počtom profesionálnych hráčov, tímov a sponzorov.

Pokroky v technológii, ako je virtuálna a rozšírená realita, môžu priniesť nové formy ešportu a zlepšiť zážitok pre hráčov aj divákov.

Ešport by mohol byť v budúcnosti viac integrovaný do tradičných športových udalostí, vrátane potenciálnych úvah o jeho zaradení do olympijských hier.

Paríž 2024 uvažoval o možnosti zahrnúť ešport ako ukážkovú disciplínu, ale nakoniec tento návrh nebol schválený. Diskutovalo sa o možnostiach ako "Fortnite", "League of Legends" alebo "Rocket League".

## 19.a Ešport: minulosť, súčasnosť a budúcnosť

### **Minulosť:**

Počiatky elektronického športu siahajú do 70. a 80. rokov 20. storočia. Prvá známa súťaž v počítačových hrách sa konala v roku 1972 na Stanfordskej univerzite, kde sa študenti zúčastnili na turnaji v hre "Spacewar!".

V 90. rokoch sa ešport začal výraznejšie rozvíjať vďaka vzniku hier ako "Doom", "Quake" a "StarCraft". V roku 1997 sa uskutočnil prvý veľký turnaj "Cyberathlete Professional League (CPL)", čo pomohlo popularizovať ešport.

### **Súčasnosť:**

V súčasnosti je ešport multimiliónovým priemyslom s profesionálnymi tímami, sponzormi a globálnymi turnajmi. Najpopulárnejšie hry ako "League of Legends", "Dota 2" a "Counter-Strike: Global Offensive" priťahujú milióny divákov a ponúkajú vysoké peňažné odmeny.

Platformy ako Twitch a YouTube umožňujú hráčom streamovať svoje zápasy živým divákom, čo zvyšuje viditeľnosť a popularitu ešportu.

Turnaje ako "The International" (Dota 2) a "League of Legends World Championship" majú obrovské sledovanosti a rozpočty na ceny presahujúce desiatky miliónov dolárov.

### **Budúcnosť:**

Očakáva sa, že ešport bude naďalej rásť, s čoraz väčším počtom profesionálnych hráčov, tímov a sponzorov.

Pokroky v technológii, ako je virtuálna a rozšírená realita, môžu priniesť nové formy ešportu a zlepšiť zážitok pre hráčov aj divákov.

Ešport by mohol byť v budúcnosti viac integrovaný do tradičných športových udalostí, vrátane potenciálnych úvah o jeho zaradení do olympijských hier.

Paríž 2024 uvažoval o možnosti zahrnúť ešport ako ukážkovú disciplínu, ale nakoniec tento návrh nebol schválený. Diskutovalo sa o možnostiach ako "Fortnite", "League of Legends" alebo "Rocket League".

- Veľké rating systémy
- Nevhodne referencie

## 20a - Neautorizovaná distribúcia - príčiny a dôsledky

chýba

/

### Príčiny neautorizovanej distribúcie:

#### 1. Vysoké náklady na hry:

Vysoké ceny nových hier často vedú k tomu, že spotrebiteľia hľadajú lacnejšie alebo zadarmo alternatívy.

#### 2. Nedostupnosť:

Niektoré hry nemusia byť dostupné vo všetkých regiónoch alebo môžu byť cenzurované. Napríklad hra "Mortal Kombat" bola v 90. rokoch zakázaná v niektorých krajinách kvôli svojej násilnej povahe, čo viedlo k jej nelegálnemu šíreniu.

#### 3. Internet:

S rozšírením internetu v 90. rokoch a začiatkom 2000. rokov sa stalo jednoduchým stiahnuť a zdieľať hry. Ľudia používali rôzne platformy ako napr. Kazaa, BitTorrent alebo LimeWire. Tieto siete využívali technológiu P2P (peer-to-peer), ktorá umožňuje výmenu súborov medzi používateľmi bez centrálného serveru, čím umožňuje efektívne zdieľanie súborov.

#### 4. Nedostatok efektívnej ochrany:

Skoré ochranné mechanizmy proti kopírovaniu (Digital Rights Management) boli často ľahko prelomené, čo umožnilo nelegálnu distribúciu.

Bad Language	Neslušný jazyk
Discrimination	Diskriminácia (napr. <u>rasizmus</u> )
Drugs	Použitie drog
Fear/Horror	Strach a horror
Gambling	Gembling
Sex	Sex
Violence	Násilie
In-Game Purchases	Možné míňanie reálnych peňazí

**USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle):** Používa sa v Nemecku a tiež hodnotí hry na základe obsahu:

- **0:** Vhodné pre všetky vekové skupiny.
- **6:** Vhodné pre deti od 6 rokov.
- **12:** Vhodné pre 12 rokov a viac.
- **16:** Vhodné pre 16 rokov a viac.
- **18:** Vhodné pre dospelých.

**CERO (Computer Entertainment Rating Organization):** Používa sa v Japonsku a má svoje vlastné kategórie, ktoré sú podobné ESRB a PEGI, ale zohľadňujú aj miestne kultúrne rozdiely.

Bad Language	Neslušný jazyk
Discrimination	Diskriminácia (napr. <u>rasizmus</u> )
Drugs	Použitie drog
Fear/Horror	Strach a horror
Gambling	Gembling
Sex	Sex
Violence	Násilie
In-Game Purchases	Možné míňanie reálnych peňazí

**USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle):** Používa sa v Nemecku a tiež hodnotí hry na základe obsahu:

- **0:** Vhodné pre všetky vekové skupiny.
- **6:** Vhodné pre deti od 6 rokov.
- **12:** Vhodné pre 12 rokov a viac.
- **16:** Vhodné pre 16 rokov a viac.
- **18:** Vhodné pre dospelých.

**CERO (Computer Entertainment Rating Organization):** Používa sa v Japonsku a má svoje vlastné kategórie, ktoré sú podobné ESRB a PEGI, ale zohľadňujú aj miestne kultúrne rozdiely.

- Co-op
  - Online Multiplayer
  - Local Multiplayer
  - Couch Co-op
  - Split Screen
  - ...
- Deadmatch / Team deadmatch
  - 4v4, 2v2, 1v1...
- Asymmetrical Multiplayer
- Battle Royale

---

#### Co-op:

Kooperatívne hry (Co-op) sú hry, ktoré umožňujú dvom alebo viacerým hráčom spolupracovať na dosiahnutí spoločného cieľa.

#### Deathmatch:

Deathmatch je herný režim, v ktorom hráči súťažia proti sebe, aby dosiahli najvyšší počet zabití v stanovenom čase alebo dosiahli určitý počet zabití ako prví.

#### Asymmetrical Multiplayer:

Asymetrický multiplayer je herný režim, v ktorom sa účastníci hry zúčastňujú s rôznymi cieľmi, schopnosťami alebo prostriedkami na dosiahnutie víťazstva.

Hráči môžu hrať rôzne role s odlišnými cieľmi. Typicky sa jeden hráč alebo skupina hráčov s jedinečnými vlastnosťami, ako je silná postava alebo schopnosti, stavia proti skupine hráčov s menším počtom, ktorí majú iné ciele alebo obmedzenia.

#### Battle Royale:

Battle Royale je herný žáner, ktorý sa zameriava na boj medzi veľkým počtom hráčov, kde cieľom je zostať posledným preživším alebo posledným tímom nažive.