



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra společenských věd

Bakalářská práce

The Sims: herní simulace života, ve které jsou všichni vítězi

Vypracovala: Jitka Janoušková
Vedoucí práce: Mgr. Michal Šimůnek, Ph.D.

České Budějovice 2014

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím literatury a pramenů uvedených v seznamu literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

V Českých Budějovicích dne 26. 6. 2014

.....

Jitka Janoušková

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Michalu Šimůnkovi, Ph.D., za jeho ochotu a výbornou spolupráci při tvorbě bakalářské práce. Zvláštní poděkování si zaslouží moji rodiče za vydatnou podporu při mém studiu.

Anotace

Bakalářská práce se věnuje počítačové hře *The Sims*, jedné z nejrozšířenějších strategických her založených na pokusu o simulaci skutečného života. Cílem bakalářské práce je popsat základní herní mechanismy *The Sims* a na základě odborné literatury a „zúčastněného pozorování“ v samotném herním prostředí reflektovat vztah „skutečného“ a „virtuálního“ života. (V jakém smyslu lze *The Sims* považovat za analogii skutečného světa? Do jaké míry se oba světy mohou prolínat?). Pozornost je věnována zejména aspektům různých podob interaktivity, sensorického zakoušení virtuálního světa, nabízených sociálních rolí a životních situací. Bakalářská práce vychází zejména z tzv. herních studií a studií digitální kultury.

Klíčová slova

Počítačové hry, simulace života, virtuální svět, *The Sims*, moderní média

Annotation

The Bachelor thesis focuses on the computer game „The Sims“, which is one of the most popular strategic games based on an attempt to simulate real life. The aim of the thesis is to describe the basic game mechanics of „The Sims“ and to consider the relation between the „real“ and the „virtual“ life on the basis of scientific literature and „the engaged observation“ of the actual game environment. (In what sense can „The Sims“ be considered an analogy of the real world and into what extent can these two worlds blend together?). The thesis looks into aspects of various forms of interactivity, sensorial experiencing of the virtual world, offered social roles and life situations. The bachelor thesis starts from so-called game studies and studies of the digital culture.

Keywords

Computer games, life simulation, virtual world, The Sims, modern media

Obsah

ÚVOD	8
1. ZÁKLADNÍ POPIS THE SIMS	9
2. HISTORIE THE SIMS	10
2.1 The Sims	11
2.2 The Sims 2	11
2.3 The Sims 3	12
2.4 The Sims 4	12
3. VIRTUÁLNÍ REALITA	13
4. PEGI SYSTÉM	14
5. ČLENĚNÍ POČÍTAČOVÝCH HER	18
5.1 Adventury	18
5.2 Akční	19
5.3 Arkády	19
5.4 Hra na hrdiny (RPG)	20
5.5 Strategie	20
5.6 Simulátory	20
6. PŘEDSTAVENÍ THE SIMS 2	21
6.1 První kroky ve hře	22
6.2 Sousedství	22
6.2.1 Dekorace sousedství	23
6.3 Pozemky	23
Obr. 15: Ukázka města	23
6.3.1 Obsazené obytné	24
6.3.2 Neobsazené obytné	24
6.3.3 Obecní	24
6.4 Rodiny	24
6.4.1 Vytváření nové rodiny	25
6.4.2 Návrh Simíka	25
6.4.3 Zbarvení ukazatele	28
6.4.4. Finance	28
6.4.5 Živý režim Simíků	29
6.4.6 Potřeby Simíků	30
6.4.7 Vztahy	31

6.4.8 Dovednosti a kariéra	32
6.4.9 Simologie	33
6.4.10 Stárnutí Simíků	34
6.5 Interakce.....	35
6.5.1 Interakce s předměty	35
6.5.2 Interakce s jinými Simíky	35
6.6 Výstavba a vybavení domů a bytů	36
6.6.1 Režim výstavby.....	36
6.6.2 Režim vybavení	38
6.6.3 Potřebné nástroje.....	39
6.7 Album	39
7. ROZŠÍŘENÍ THE SIMS 2	40
7.1 Univerzita.....	40
7.2 Noční život.....	40
7.3 Povolání	41
7.4 Domácí mazlíčci	41
7.5 Roční období.....	42
7.6 Šťastnou cestu	43
7.7 Volný čas	43
7. 8 Trosečníci.....	44
7.9 Životní příběhy	44
7.10 Život v bytě	45
8. POUKÁZÁNÍ NA ZÁPORY A KLADY POČÍTAČOVÝCH A ONLINE HER	45
ZÁVĚR.....	48
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	Chyba! Záložka není definována.
SEZNAM OBRÁZKŮ	53

ÚVOD

Tato bakalářská práce pojednává o jedné z nejpoblárnějších herních simulací dnešní doby, kterou je The Sims – simulace života. Ve hře můžeme pozorovat Simíky¹ od novorozenat až po důchodový věk, jejich celé rody a generace. Život mají utvářen tužbami a obavami, které je mohou naprosto ovládnout. Pouze hráč rozhoduje o tom, jakou cestou se vydají a zda budou vést spokojený život. V této hře lze vytvářet domy, sousedství, Simíky i celé rody. Život Simíků je možno řídit cíleně tak, aby ve svém životě dosáhli životních cílů a odměn. Lze také zvolit herní strategii, při níž Simíkům necháme tzv. „volnou ruku“ a budeme pouze čekat, jak to s nimi dopadne. Každá rodina je jedinečná a má svůj vlastní příběh.

Toto téma jsem si zvolila z důvodu, že počítače a virtualita hluboce pronikly do mnoha aspektů každodenního života. Každý z nás se s počítači a internetem neustále setkává. Již na počátku 90. let 20. století se v literatuře objevují tvrzení podobná tomuto: „*Dítě pohybující se ve světě počítačových her bude lépe připraveno na svět dospělých, který je a bude čím dál více plný techniky.*“² Ve 21. století se váha obdobných výroků několikanásobně zvýšila. Do našich životů ustavičně zasahují neustále se vyvíjející média, bez nich si již nedokážeme mnohé životní činnosti představit.

Můj zájem o hru The Sims byl podpořen i skutečností, že není mnoho zdrojů v českém jazyce, které by se touto hrou zabývaly, a to i přesto, že hra získala popularitu i v naší republice. To dokazuje i existence mnoha webových stránek, kolem nichž se zformovala rozsáhlá komunita hráčů.

Vedlejší cíl práce spočívá v přiblížení virtuálního světa i lidem, kteří ho vůbec neznají. V dnešní době je počítačový svět fascinující, ale zároveň může přinášet mnohá rizika, jež se nás dotýkají. Pojem počítačová hra podléhá v současné společnosti mnoha chybným interpretacím především z pohledu laické veřejnosti. Často se považuje za

¹ Základní prvek ve hře, je to hlavní postava, kterou ovládáte a o kterou se staráte. Simík je označení pro všechny obyvatele sousedství.

² ČELÁKOVÁ, N. - ČELÁK, J. *Za tajemstvím počítačových her*. 1. vyd. Praha, 1992, 18 s.

aktivitu, která nás ničím neobohacuje a jedná se o ztrátu času. Práce se snaží poukázat na eventuální přínos počítačové hry The Sims do skutečného života a na skutečnost, že virtuální a reálný svět nemusí být nutně zcela izolovat.

První kapitola představuje The Sims. Zaměřuje se na stručný popis hry, přibližuje ji i těm, kteří o ní nikdy neslyšeli nebo ji nikdy nehráli. Další kapitola obsahuje historii vzniku hry. Třetí kapitola se zabývá virtuální realitou, ta je velice spjata s realitou. Představuje Pegi systém³, velice důležitý pro vytvoření si představy o obsahu her a nápomocný především pro rodiče, kteří hry svých dětí nehrají. Tím alespoň mohou nahlédnout do světa svých dětí a mít nad nimi kontrolu při hraní počítačových her. Rozdělení her do jednotlivých kategorií není vůbec jednoznačné, neboť mnoho her obsahuje prvky z více žánrů. Podstatnou část práce představuje nejoblíbenější díl hry, The Sims 2, a pro lepší představivost je připojeno také několik screenshotů. The Sims získal oblibu především pro skvělou grafiku a propracovanost. Poslední kapitola pojednává o kladech a záporech počítačových a online her.

1. ZÁKLADNÍ POPIS THE SIMS

Naši reálnou účast ve hře zastupují Simíci, ty si vytváříme podle svých představ nebo necháme pracovat genetiku. K tomu, aby bylo možno hru spustit, je třeba mít základový disk. Všechny díly The Sims mají svůj základový disk, který je podmínkou pro dodatky ke hře⁴ a datadisky⁵. Každý díl má své dodatky, nelze je vzájemně kombinovat (např. základový disk The Sims 2 nelze zkompletovat s dodatkem The Sims 3 mazlíčci). Hra je velice jednoduchá na ovládání, neboť předměty ve hře zastupují ty reálné (např. sprcha slouží ke sprchování a nelze v ní například spát či

³ Pan-European Game Information (PEGI) je věkový rating, který byl založen se snahou pomoci evropským rodičům činit informovaná rozhodnutí při nákupu videoher. Byl spuštěn na jaře 2003 a nahradil řadu národních ratingových systémů jednotným evropským řešením, které nyní využívá takřka 30 zemí (Rakousko, Dánsko, Maďarsko, Lotyšsko, Norsko, Slovinsko, Belgie, Estonsko, Island, Litva, Polsko, Španělsko, Bulharsko, Finsko, Irsko, Lucembursko, Portugalsko, Švédsko, Kypr, Francie, Izrael, Malta, Rumunsko, Švýcarsko, Česká republika, Řecko, Itálie, Nizozemí a Spojené království) – informace dostupné z: www.pegi.info

⁴ Můžeme se také setkat s názvem rozšíření základové hry, je to celkové vylepšení hry, získáním nových věcí i nových možností v herních situacích.

⁵ Je to také vylepšení, ale pouze ve smyslu získání nových věcí, které si Simík může dopřávat.

telefonovat). Každý z hráčů musí svého Simíka vytvořit v určitém sousedství⁶, ve kterém bude žít. Pro zakoupení domu v daném sousedství jsou potřeba simoleony⁷. Pro začátek každý Simík dostane 20 000 simoleonů, ale pokud potřebují více, musí začít vydělávat.

Ve hře ovládáme Simíka, ale musíme ho ovládat tak, aby se staral sám o sebe a uspokojoval si své základní potřeby. Pokud tak neučiníme, Simík může být podrážděný, nebo dokonce zemřít.

Dalším úkolem je zabezpečit Simíky, aby nemuseli na ulici žebrať a mít tak špatnou pověst v Simcity. Vztahy mezi nimi jsou založeny na vzájemných sympatiích a odráží to, jak se k sobě Simíci chovají. Simíci mohou žít sami a pouze si k sobě zvat ostatní na návštěvu, nebo požádají nějakého Simíka, aby se k němu nastěhoval. Simíci mohou mít rodiny, které mohou postupem času zaznamenávat celý svůj rodokmen. Každá hra má svůj čas i Simíci jsou jím limitováni. U Simíků se rovná jeden den jednomu roku (např. batole se promění v dítě za čtyři dny). Díky takovému členění má hra rychlejší spád. Hra je provázena zvuky, které představují reálné věci a činnosti (např. splachování záchodu, zvonění telefonu, nepříjemné zvuky od vedlejších sousedů, kašláním při nachlazení Simíka).

2. HISTORIE THE SIMS

Hru The Sims vytvořil Will Wright v roce 2000, předcházely ji simulace, jimiž se autor inspiroval. Už v roce 1984 vytvořil svůj první simulátor bojových vrtulníků *Raid on Bungeling Bay*⁸ a právě v této hře poprvé hráč mohl budovat ostrovy a továrny. Tato část se stala předchůdcem simulátoru The Sims. V roce 1987 W. Wright založil studio, v němž tvoří hru *SimCity*⁹, kde se buduje město. Tato hra vychází v roce 1989, stává se

⁶Název pro město nebo vesnici, pokud chcete odejít ze svého domu a jet do města (Simíci nepoužívají jet do města, ale právě do sousedství).

⁷Finanční prostředky, které Simíci mohou vydělávat a utrácet.

⁸*Raid on Bungeling Bay* – hra je úplně odlišná svým tématem od The Sims, neboť se jedná o válečnou simulaci. Společný byl pouze designe budování měst a vesnic (v případě této hry celého ostrova).

⁹*SimCity* – ve hře je jednoduchý úkol starat se o město, rozvíjet je, hlídat jeho rozpočet a pečovat o jeho obyvatele

hitem a má obrovské úspěchy. Další navazující hry, které jsou předchůdcem pro *The Sims*: *Simlife*¹⁰, *SimAnt*¹¹ nebo *SimCity*¹² 2000.

2.1 The Sims

Hra se ihned po svém vydání stává nejprodávanější počítačovou hrou a dostává se mezi nejoblíbenější. Svět hry se postupem času pro hráče „okoukal“, a tak požadují více. Objevuje se první rozšiřující balíček *The Sims Livin' Large*. S rokem 2001 přicházejí další rozšíření *The Sims House Party* a *The Sims Hot Date*. V roce 2002 se hra stává třetí rok po sobě nejprodávanější hrou na světě, a ještě k tomu vycházejí dva balíčky *The Sims Holidays* a *The Sims Unleashed* s domácími mazlíčky. Poslední rozšíření se objevuje v roce 2004 *The Sims Superstar* a *The Sims Makin Magic* a celý soubor završuje hra *The Sims Bustin' Out*.

2.2 The Sims 2

Nová éra začíná v roce 2004, kdy se na trh dostává *The Sims 2*. *The Sims 2* převádí hru z 2D do 3D světa. Opět získává veliké úspěchy a ohlasy, s tím přicházejí datadisky *The Sims 2 Univerzita* a *The Sims 2 Noční život*.

V roce 2006 vycházejí nová rozšíření *The Sims 2 Povolání* a *The Sims 2 Domácí mazlíčci*. Tyto verze navazují na předchozí *The Sims*. Dále je vydáváno mnoho kolekcí jako: *Luxusní život*, *H&M Móda*, *Veselé Vánoce*, *Rodinná zábava*, *IKEA Domov*, *Pojďme stavit*, *Sídla a zahrady*, *Pro Teenagery*, *Kuchyně a koupelny*.

Tyto kolekce pouze přináší nové předměty a oblečení pro lepší život Simíků. Další rozšíření se objevuje v roce 2007, kdy se ve hře můžeme setkat se střídáním ročních období. To přináší *The Sims 2 Roční období* a ještě další rozšíření *The Sims 2 Šťastnou*

¹⁰*Simlife* – jedná se o simulaci ekosystému. Můžeme měnit a kombinovat genetiky rostlin a živočichů, kteří žijí v našem virtuálním světě. Nejvíce zajímavé jsou právě experimenty s genetikou.

¹¹*SimAnt* – hraje se z pozice mravence, který patří do kolonie mravenců. V jediné této hře můžeme dosáhnout vítězství. Staneme se vítězi, pokud ovládneme celé území a ubráníme se před červenými mravenci.

¹²*SimCity 2000* – nová verze původního *SimCity* byla vylepšena o nový pohled na herní dění a nové funkce. Hra se začala stávat více reálnou.

cestu. O rok později se připojuje *The Sims 2 Volný čas*, *The Sims 2 Trosečníci*, *The Sims 2 Životní příběhy* a *The Sims 2 Život v bytě*.

2.3 The Sims 3

Zanedlouho po dotvoření kompletního *The Sims 2* se v roce 2009 objevuje *The Sims 3*. Tento díl nabízí nové možnosti, Simíci jsou více svobodní i nároční. Hned v roce 2009 přišlo rozšíření *The Sims 3 Cestovní horečka* a v následujícím roce jsou to *The Sims 3 Povolání snů* a *The Sims 3 Po setmění*. V roce 2011 se hráči dočkají tradičního rozšíření, které jsme mohli vidět u všech dílů hry, a to je *The Sims 3 Domácí mazlíčci*. Další rozšíření se přidalo v témže roce *The Sims 3 Hrátky osudu*.

V roce 2012 přišlo nejvíce rozšíření najednou a to: *The Sims 3 Showtime*, *The Sims 3 Obludárium* a *The Sims 3 Roční období*. Rok 2013 také nezůstává pozadu: *The Sims 3 Informace z budoucnosti*, *The Sims 3 Ráj na ostrově* a *The Sims 3 Univerzitní život*. *The Sims 3* má také své kolekce: *Na plný plyn*, *Moje městečko*, *Přepychové ložnice*, *Barnacle Bay*, *Luxusní bydlení*, *Zahradní mejdan*, *Horské lázně*, *Store-1000 bodů*.

2.4 The Sims 4

Vydání tohoto dílu bylo naplánované na začátek roku 2014, ale zřejmě k tomu dojde až koncem roku 2014. Videá na internetu¹³ ukazují, že půjde o novou dimenzi simulace života. První ukázky *The Sims 4* předvádějí vytváření postav a nová vylepšení hry¹⁴. Mnoho dalších informací a videí se nachází na Aktuálně.cz¹⁵, eurogamer.cz¹⁶, cdr.cz¹⁷.

¹³<http://www.ddworld.cz/video/pocitacove-hry/preview-the-sims-4-nova-generace-simulatoru-zivotapozdeji.html>

¹⁴ ZACH, O. Menší nohy, větší prsa. Sledujte tvorbu postav v *The Sims 4*

¹⁵ Konec plastikám, obličej si vylepšíte přímo ve svém počítači. *Aktuálně.cz* [online]. 2014 [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://magazin.aktualne.cz/video/konec-plastikam-oblicej-si-vylepsite-primo-ve-svem-pocitaci/r~ac478cb6e19311e3ab3c002590604f2e/>

¹⁶ DOSKOČIL, J. Český namluvená ukázka editoru postav v *The Sims 4*. *Eurogamer.cz* [online]. 2014 [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://www.eurogamer.cz/articles/2014-05-14-esky-namluvena-ukazka-editoru-postav-v-the-sims-4>

¹⁷ POSPÍCHAL, M. V *The Sims 4* se bude umírat na smích. Doslova [E3 2014]. *Cdr.cz* [online]. 2014 [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://cdr.cz/clanek/zprava-sims-4-e3-2014>

3. VIRTUÁLNÍ REALITA

Pojem virtuální realita se poprvé objevil v sci-fi románu Judas Mandala od Damiena Brodericka. V 70. letech 20. století Miron Krueger použil podobný termín „umělá realita“. *„Virtuální realita je prostředek, který se snaží působit dojem reality a přitom to vlastně realita není (jinak řečeno, kterému chybí základní materiální/hodnotné rysy, případně rysy fyzikální). Počítačem vytvořené interaktivní trojrozměrné prostředí, do něhož se člověk zcela ponoří.“*¹⁸

Virtuální realita je prostředí, které je simulované pomocí počítače. Vše probíhá na základě zážitků, některé mohou být tvořeny dalšími smyslovými informacemi, jako je hmat či zvuk. Simulované prostředí se snaží co nejvíce napodobit realitu. Vytváří iluze skutečného světa prostřednictvím věrohodného 3D obrazu.

*„Virtuální realita představuje vše, co neexistuje reálně, ale je určitým způsobem simulováno elektronickými médii. Jedná se o uživatelské rozhraní, jehož cílem je pokud možno co nejvíce přiblížit počítačové prostředí skutečnosti tak, jak ji zachycují naše smysly.“*¹⁹ Představuje pokrok ve světě iluzí, který se nám neustále bude připomínat, že jde pouze o pouhé fikce, i když si ho oblíbíme a budeme se do něj neustále vracet. Kyberkultura je v dnešní době jednou z hybných sil společnosti a přináší s sebou obavy *„... aby nástroje komunikace a virtuální interakce nevytvářely, v důsledku velké úspory času, generaci lenochů s nedbalým a uspěchaným přístupem k poznání, lenochů neznalých námahy, jíž je třeba k opravdovému objevování 'reálného' světa a jeho citového bohatství“*.²⁰

Virtuální realita je v dnešní době zasazena do simulace reálných situací. Často se s takovou simulací setkáme u řízení dopravních prostředků, krizových situací, tvoření uměleckých návrhů. V současném virtuálním světě není ani problém setkat se s virtuálním člověkem, mluvit s ním nebo se ho dotknout. Jeden z dalších pohledů na simulace dnešního světa pochází od Stanisława Lema, ten simulace vidí jako

¹⁸ ŠAFÁŘOVÁ, D. *Edukační využitelnost virtuálního prostředí umožněná počítačovou technologií*. České Budějovice, 2011. s. 13

¹⁹ *Nové technologie ve vzdělávání: vzdělávací software a interaktivní tabule*. 1.vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2011. s. 5. [online]. [cit. 2014-02-26].

²⁰ LÉVY, P. *Kyberkultura: zpráva pro radu Evropy v rámci projektu „nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace“*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2000. str. 197

uskutečnění si svých představ. V této souvislosti hovoří o „*simulaci kultury*“²¹, kterou chápe v tom smyslu, že v dnešní době převádíme vše do počítačové simulace (řízení dopravních prostředků, různé bojové dovednosti a samotný každodenní život), neustále se vyvíjí a zaujímá větší roli. Simulace napomáhá k rozvíjení individuální představivosti a zvyšuje naši inteligenci, nesnaží se nahradit lidské myšlení, pouze ho proměňují. Sítí simulací utváří „hyperrealitu“, která je vysvětlena, že „*neexistuje v ní pevný bod, k němuž by bylo možné se vztáhnout. Vzájemné inspiraci simulaker simulakry vedou k povrchnosti, hodnotové nejistotě a nestabilitě, k rozostření a znejistění sociálního prostoru, v němž se člověk pohybuje, ke ztrátě schopnosti rozlišovat, co je lež a co je pravda*“.²² Lidství spočívá v tom, že lidská biologická neúplnost nutí lidi k vytvoření kultury, kterou si můžeme doplnit náhražkami našich představ či přání, mnohdy se může stát, že prostřednictvím počítačových her budeme chtít uniknout od reality.

4. PEGI SYSTÉM

Virtuální realita do určité míry velice přesně kopíruje realitu. PEGI systém upozorňuje na to, jaký věk je vhodný pro určité situace a s jakými prvky se ve hře můžeme setkat.

PEGI systém je jedním z mladších programů pro pomoc rodičům a samotným hráčům pro lepší orientaci při výběru hry. Tento věkový rating²³ se dostal na veřejnost v roce 2003 a byl založen Evropskou federací interaktivního softwaru. Nahradil mnoho zastaralých ratingů a v dnešní době je nejznámějším systémem svého druhu. Ratingy hodnotí filmy, počítačové hry, DVD, videa a udávají, pro jakou věkovou skupinu jsou vhodné, ovšem pouze na základě obsahu hry, neřeší například jazykovou náročnost.

V PEGI systému jsou značky a symboly sloužící k okamžitému upozornění, o jakou hru se jedná a pro jaký věk je vhodná.

²¹ LEM, S. *Tajemství čínského pokoje*. Vyd. 1. Překlad Pavel Weigel. Praha: Mladá fronta, 1999, Kolumbus, s. 151.

²² JIRÁK, J. - KÖPPOVÁ, B. *Masová média*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2009, s. 341.

²³ Slovo rating pochází z angličtiny a v přesném překladu znamená ‚hodnocení‘.



Obr. 1

Tento rating označuje hru jako vhodnou pro všechny věkové skupiny, nevyskytují se žádné děsivé zvuky a ani vulgární slova. Hráči je neustále předkládáno, že se jedná pouze o fantazii.



Obr. 2

Rating s číslicí sedm je totožný s pegi 3, ale navíc obsahuje části, které mohou děsit.



Obr. 3

U takto označených her se objevuje násilí, ale pouze proti fantazijním postavám. Může se vyskytnout i nahota nebo vulgární projevy.



Obr. 4

Tento rating je pro děti velice nevhodný, protože se v něm objevuje násilí a sex v podobě reálného života, už se nejedná pouze o fantazii. Vyskytuje se také velice vulgární mluva, drogy a kriminalita.



Obr. 5

Takto označené hry jsou určeny pro hráče od osmnácti let, protože obsahují hrubé násilí.

Určité ratingy²⁴ jsou ještě doplněny symboly, které upřesňují, proč konkrétní hra dostala příslušný rating.



Obr. 6

Tento symbol označuje, že hra obsahuje prvky násilí.



Obr. 7

Tento symbol označuje, že hra obsahuje vulgární mluvu.



Obr. 8

Tento symbol označuje, že hráči může hra nahnat strach.



Obr. 9

Hra obsahuje sexuální chování či nahotu.



Obr. 10

Poukazuje na diskriminační prvky, které se ve hře objevují.



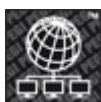
Obr. 11

Ve hře se vyskytuje gamblerství.



Obr. 12

Hráči se ve hře setkávají s drogami nebo jejich užíváním.



Obr. 13

Hru lze hrát online.

Číselná označení a symboly tvoří nedílnou součást většiny her. Pomáhají k rychlé orientaci, pro koho je hra určena a jaká může skrývat nebezpečí. Někteří hráči se ratingy vůbec neřídí a nezajímá je případná vhodnost. Protože mnoho lidí o pegi systému ani neví, je nutné tento program představit.

5. ČLENĚNÍ POČÍTAČOVÝCH HER

Všechny hry nelze jednoznačně zařadit do určité kategorie. Hry se od sebe liší nabízenými prostředky programu k interakci (Kamera, Grafika, Herní prostředí)²⁵ a tím, jak hráč může zasahovat do hry.

Nejčastější členění²⁶:

- Adventury
- Akční
- Arkády
- Hra na hrdiny (RPG)
- Strategie
- Simulátory

5.1 Adventury

- Textovka
- Grafická textovka
- 3D agentury

Textovky: hlavní roli hraje text, ten popisuje děj i prostředí. Hra nemá daný konec, hráč jednotlivými kroky tvoří průběh hry. U grafické textovky se poprvé objevuje ovládání myši, vylepšená grafika a nově přibyl panel pro ovládací prvky. Příklad agentury je hra *Beyond: Two Souls* a mnoho dalších je na webové stránce Doupe.cz. Mnoho fanoušků si získaly i agentury s humorným podtextem, takovým příkladem je *Horké léto*.

²⁵ *Kamera* – statická představuje své polohy. Hráč si může zvolit pohled, který mu nejvíce vyhovuje. S tímto typem kamery se setkáme nejčastěji u závodních her (vidíme pohled z auta, na celé auto). Druhým typem je plovoucí kamera, která umožňuje zvolit si vzdálenost a úhel natočení, nejčastěji pomocí myši. Tuto kameru má například *The Sims*. Některé hry mohou mít oba typy. *Grafika* – každá hra má své grafické znázornění, proto jsou vysoké nároky na grafické karty. *Herní prostředí* – 2D a 3D.

²⁶ Počítačová hra. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-06-18].

5.2 Akční

- FPS (z pohledu první osoby)
- TPS (z pohledu třetí osoby)

Hlavním cílem je ničení všeho, co se pohne. Hráči mají za úkol zničit daného protivníka. FPS – hráč se dívá z perspektivy své postavy (díváme se pouze na hlaveň zbraně), TPS – postava je pozorována svým hráčem z dálky. Tento druh her nejčastěji podléhá kritice pro brutalitu a násilí, neboť krvavé scény jsou zobrazovány velice detailně až reálně. Jednou z nejznámějších stříleček je GTA a Mafie.

5.3 Arkády

- Plošinové
- Bojové
- Logické
- Sportovní

Plošinové hry neboli tzv. „skákačky“ jsou známé tím, že hráč musí překonávat určité překážky a po cestě sbírá odměny. Čím více jsou hráči úspěšní, tím zdolávají vyšší a těžší úrovně. Příkladem „plošinovky“ je Mario, jedna z neúspěšnějších her.

Bojové hry neuplatňují náročnost na přemýšlení, hráč se snaží co nejrychleji zničit protivníka různými hmaty a údery, někdy jsou k dispozici i zbraně. Takovouto bojovou hru představuje 3 FOOT NINJA II.

Logické hry se zaměřují především na logické uvažování. Úkolem hráče je vyřešit daný úkol, ten může být omezený časově. Zástupcem logických her je populární Tetris. Do této kategorie her patří i stolní hry jako jsou Šachy, Dáma či KrisKros.

Sportovní hry představují velice rozmanitou skupinu. Nezáleží na tom, zda se jedná o Adventuru nebo plošinovku, hlavním cílem je sport, např. stolní tenis, golf, hokej, fotbal, volejbal atd. Lze sem zařadit i závodní simulace jako například really – GTR: The Ultimate Racing Game.

5.4 Hra na hrdiny (RPG)

Hráči mají naprostou kontrolu nad postavami. Ty dostávají za zvládnutí určitých úkolů a situací body, jež slouží k vylepšení samotné postavy. Velice důležitý je celý příběh hry, která má velice dobře propracovaný např. World of Warcraft.

5.5 Strategie

- Tahové (TBS)
- Realtimové (RTS)
- Budovatelské (tycoon).

TBS se odehrává po kolech či tazích, má tak složité úkony, které nejdou zvládnout v reálném čase. Příkladem tahové strategie jsou hry jako Civilizace a Kolonie. Na rozdíl od TBS realtimové strategie probíhají v reálném čase. Jednou z nejznámějších strategií po celém světě je Warcraft.

Budovatelská strategie se vyznačuje tím, že hráč se soustředí především na budování. Musí ho zajímat ekonomická stránka a celkové fungování určité komunity, kterou se snaží budovat. Příkladem je Zootycoon, kde se jedná o budování Zoologické zahrady. Hráč se musí snažit vydělávat, aby mohl více nakupovat a vylepšovat. Dalším typickým příkladem je The Sims, kde se snažíme vybudovat rodinu jak po stránce sociální, tak i po ekonomické.

5.6 Simulátory

- Řízení dopravních prostředků
- Sportovní manažer
- Sportovní hry

Simulátory jsou velice reálnými napodobeninami skutečného života. Dovolují vyzkoušet i situace, které v našem životě nejsou běžné. Simulovat lze řízení každého dopravního prostředku od kola po kosmickou raketu (Silent Hunter, X3 Reunion). Sportovní manažer je spojován s budovatelskou strategií, protože si hráč buduje svůj tým, který pro něj hraje, a zároveň musí přemýšlet jako manažer shánějící sponzory a najímající hráče. Goalunited-Online fotbal je stránka, která se zabývá sportovním manažerem specializovaným na fotbal. Další simulátor. The Sims simuluje reálný život.

Takovýchto členění může být mnoho. Většinu počítačových her nelze přesně zařadit do jedné z uvedených kategorií. Jedna hra může být zároveň strategií a simulací, např. The Sims, jiná se považuje za arkádu, ale obsahuje akční prvky.

6. PŘEDSTAVENÍ THE SIMS 2

Hra The Sims se řadí mezi počítačové simulace a budovatelské strategie. Hráči ji znají především jako simulátor života. V článku The Sims Real life as ganre je hra brána jako vyzkoušení si života na nečisto. Celá hra se ovládá pomocí myši, pouze některé funkce jsou ovládány prostřednictvím klávesnice, například Cheaty²⁷. Součástí hry jsou výukové lekce, které slouží jako velice podrobný návod. U The Sims nalezneme pegi označení.

The Sims 2 základová verze je označena:



Symbole vysvětlují, že hra obsahuje prvky, které by mohly děsit. V The Sims 2 se můžeme setkat se smrtí, smrtkou a s duchy, může dojít k sousedským hádkám, které se mohou proměnit ve rvačku.

Všechny dodatky ke hře The Sims 2 jsou označeny:



Dodatky obsahují prvky násilí a sexu, které se ale stále pohybují na pomezí fantazie.

²⁷ Je to vlastně podvádění ve hře, neboť zadáním určitého kódu získáme nějakou výhodu. Nejčastějším cheatem u The Sims je namnožení peněz nebo udělení nesmrtnosti určitému Simíkovi.

6.1 První kroky ve hře

Jako úplně první se zobrazí Hlavní nabídka, kde už jsou vytvořená tři sousedství připravená i s rodinami k okamžité hře. Rodinná sídla, která jsou aktivní, označují zelené diamanty. Pokud si hráč neví se hrou rady, poslouží mu výukové lekce, které jej lépe seznámí se všemi funkcemi Simíků a jejich světa. Tyto lekce jsou rozděleny do dvou úrovní: pro začátečníky a pro pokročilé. Lekce jsou založené na plnění úloh, které posouvají hráče na další úroveň.

6.2 Sousedství



Obr. 14: Nabídka sousedství v The Sims 2

Ve hře jsou připravena tři sousedství, se kterými se dá okamžitě začít hrát. Všechna sousedství provází určitý příběh. Základní disk The Sims 2 nabízí tři sousedství. Prvním z nich je Krasohlídkov, v něm se starousedlíci nesnesou s novými obyvateli. Podivín představuje město s mnoha tajemstvími, tam záhadně mizí Simíci a všichni se domnívají, že za to mohou Mimoszemšťané. Posledním je městečko Veronov, to v sobě ukrývá příběh dvou nepřátelených rodů, které překvapí láska Romea a Julie. Ze sousedství se stane unikát, neboť každý má svůj osobitý styl hry. V sousedství je aplikace osobní album. To obsahuje podrobnější příběhy jednotlivých předem nastavených postav, se kterými jde také hrát. V průběhu hry lze do alba přidávat další životní příběhy, které je možné vytvořit pro rodiny nebo celá sousedství. Zachycuje všechny generace a jejich rodinná tajemství.

Příběhy v albu se vytvářejí fotografiemi i vlastními záznamy. Pokud v albu chceme uspořádat příběh pomocí fotografií, musí být uspořádány chronologicky a pro lepší orientaci by měly být doplněny textem. Příběhy lze tvořit v albu nebo v kronice. Při použití kroniky se nemusí příběh tvořit pouze fotkami, ale lze natočit vlastní film, který zachytí základní povahy Simíků.

6.2.1 Dekorace sousedství

Sousedství můžeme upravovat a vylepšovat podle svých představ. K výběru se nabízí Flóra, Orientační body, Efekty, Kameny a Různé.

6.3 Pozemky



Obr. 15: Ukázka města

Každé sousedství se skládá z mnoha pozemků, které jsou rozloženy v terénu. Na některých pozemcích už stojí domy, jiné představují parcely připravené na stavbu. Třetí možnost představuje obecní pozemek, ten slouží pro městské stavby, pro obchody, zábavní centra a parky. Všechny pozemky můžeme neustále přidávat a ubírat. Nehodící se domy a pozemky nemusíme hned likvidovat, stačí je přesunout do katalogu Pozemků a domů. V tomto katalogu se zobrazují domy a pozemky ze všech sousedství i ty, které jsme si sami vytvořili. Tato funkce umožňuje přesouvat rodiny a domy z jednoho sousedství do druhého. Pokud se nějakého pozemku chceme opravdu zbavit, použijeme funkci buldozer, která srovná pozemek se zemí. Obydlené domy označuje zelený diamant nad nimi.

Vyskytují se tři druhy pozemků.

6.3.1 Obsazené obytné – tyto domy mají již nastěhovanou rodinu a označuje je zelený diamant. Informační panel ukáže adresu domu, jednotlivé obyvatele a jejich podrobný rodinný příběh.

6.3.2 Neobsazené obytné – některé neobsazené pozemky a domy leží v sousedství, ale většina je umístěna v panelu Pozemky a domy, tam je možné vybrat nová obydlí. Na neobydlené pozemky lze vstupovat a přestavovat je. Tyto přestavby jsou bezplatné, po nastěhování rodiny všechny stavby a přestavby musí platit rodina.

6.3.3 Obecní – tyto budovy a pozemky slouží Simíkům ke společenským a obchodním aktivitám. Při hře se na tyto pozemky Simíci dostávají pomocí taxíku nebo mohou jít pěšky. Mohou se zde potkávat se sousedy a utrácet své vydělané simoleony.

6.4 Rodiny



Obr. 16: Vícegenerační rodina

Rodinu ve světě Simíků představují osoby žijící v jednom domě, přičemž nemusí být nutně příbuzní. Označení rodina nesou i domácnosti, v níž žijí pouze dva kamarádi.

Některé rodiny předem nastavili tvůrci hry, ale každý hráč si může vytvořit svou vlastní rodinu. Do sousedství může být přestěhován i samostatný Simík nebo domácí mazlíček.

6.4.1 Vytváření nové rodiny

Pro vytvoření rodiny je nutný výběr sousedství, kde bude rodina bydlet. Každá rodina musí mít své příjmení. Součástí rodiny může být dospělý Simík, důchodce, teenager, dítě, batole nebo kojeneček, toho však vytvořit nelze, ten se narodí pouze v průběhu hry.



Obr. 17: Tvoření Simíka na základě DNA

Při vytváření Simíka dítěte se uplatňuje ještě jedna zvláštnost, lze jej vytvořit mechanicky nebo kombinací DNA dvou vytvořených dospělých Simíků. Tato možnost funguje u všech generací, takže pokud máme dva důchodce, lze jim vytvořit dospělé dítě na základě DNA. Takto je možné tvořit více generací. Kombinace DNA a zplodění dítěte během hry jsou realistické, neboť tyto děti získají geny po svých rodičích, stejně jako v reálném světě dědí dobré i špatné vlastnosti jak po otci, tak po matce i po prarodičích.

6.4.2 Návrh Simíka

Upravit lze celou řadu znaků od barvy pleti až po nálady. Nabízí se také možnost náhodného výběru, kdy počítač vybere vzhled a všechny vlastnosti Simíka. Ty pak můžeme buď zanechat, nebo si je zcela upravit, např. jiná věková skupina, barva pleti, jiné oblečení, barva očí apod. Vytvoření vlastního Simíka se skládá ze šesti fází.



Obr. 18: Počáteční fáze – obecné vlastnosti

1. Obecné vlastnosti: V této fázi si hráč vybírá pohlaví Simíka, věkovou kategorii, barvu pleti, vzhled postavy, křestní jméno k identifikaci. Bez jména by se nepodařilo dostat Simíka do hry.
2. Hlava: Tato část má předem dané možnosti přednastavením šesti tvarů hlavy.
3. Vlasy a obličej: Zde se zcela uplatňuje kreativita. Vybírá se barva vlasů, a to přirozená i nepřirozená, účesy jsou předem dané. Obličej, jeho rysy i části se mohou různě tvarovat, zmenšovat, zvětšovat, rozšiřovat a zužovat.



Obr. 19: Tvoření Simíka (výběr doplňků)

4. Make-up, vousy a brýle: V této fázi se dokonaleji vylepšuje obličej např. nalíčením, nasazením brýlí a u mužů různou úpravou vousů.

5. Oblečení: Zde se uplatňuje módní styl Simíků. Vybírá se rozmanité denní, sportovní i společenské oblečení, spodní prádlo, plavky, pyžama. Rozšířená verze Roční období nabízí i oblečení zimní. Všechny části oblečení se mohou různě kombinovat, kompletovat či doplňovat šperky a hodinkami.



Obr. 20: Konečná fáze u tvoření Simíka

6. Osobnost a aspirace: V této fázi se nastavují nejdůležitější parametry, které ovlivňují Simíka po celý jeho život. Osobnost má největší vliv na Simíkovy vztahy s ostatními nebo také může hrát roli v Simíkových zájmech a dovednostech. Aspirace představuje celoživotní cíl Simíků. Pokud se snažíme plnit jejich přání, tak se dostanou blíže k naplnění své aspirace. Simík bude spokojený a vyrovnaný a bude si moci pořídit prémiové předměty, které mu usnadní zvládat problémy, dožije se vyššího věku, může znamenat více než ostatní. Pokud se nepodaří zvládat obavy, může to vést až k celkovému zhroucení. Nejprve vybíráme aspiraci: bohatství (touha po penězích, profesním úspěchu, uznání a vlastnění nejdražších věcí), vědomosti (snaha pochytit všechnu moudrost a všemu se naučit), rodina (přání založit si rodinu, mít svatbu, pořádat rodinná setkání), romantika (touha po milostných vztazích, prvním vztahu, po lásce; někteří Simíci chtějí mít milostné hrátky s více Simíky, většinou nechtějí mít svatbu a ani zakládat rodinu), popularita (Simíci chtějí navazovat přátelství a být ve městě co nejslavnější, neustále chtějí pořádat různé večírky a oslavy). Aspirací batolat a dětí je dospělost, když dítě vyroste v teenagera, musíme mu vybrat životní aspiraci. Ukazatel aspirace se zbarvuje podle toho, zda se Simíkovi vyplní jeho přání (za to dostává body) nebo zda se naplní jeho noční můra (za to se mu body odečítají).

6.4.3 Zbarvení ukazatele

1. Zeleně: Simík je se svým životem spokojen.
 2. Platinově: Simík se cítí více než dobře, má skvělou náladu, vykazuje nesmírnou aktivitu, prožívá přímo euforii. V této době je příležitost k uskutečnění věcí, do kterých se mu v normální náladě nechce. Pokud s touto barvou žije delší dobu, může se zbarvit i jeho diamant.
 3. Červeně: Simík vyžaduje více péče, mohou se u něj projevovat deprese a rozladěnost.
- Nejvíce by měla být sledována aspirace přechodu z jedné fáze života do druhé, tehdy Simíci projevují největší citlivost.

Dalším krokem se utváří osobnost. Ta se nastavuje výběrem astrologického znamení nebo přidělením charakterových bodů mezi pět osobnostních rysů (nepořádný-upravený, plachý-společenský, líný-aktivní, vážný-hravý, mrzutý-hodný). Po dokončení šestého bodu se vlastnosti Simíka uloží, ale lze je kdykoli upravit nebo vymazat. Simíka nelze uložit, pokud při vytváření zapomeneme na nějakou důležitou část, například jméno. Po vytvoření dvou a více Simíků v jedné domácnosti se můžeme rozhodnout, jaké rodinné vztahy budou mít. Nejprve se zobrazí rodokmen, kde jsou zachyceny fotografie vytvořených Simíků. Záleží na tom, k jaké generaci Simíci patří. U dětí a teenagerů může být pouze vztah sourozence nebo dítěte, dospělí mohou být spolubydlíci, sourozenci, manželé, rodiče a důchodci navíc mohou být prarodiče. Tím je splněn poslední krok při vytváření rodiny. Nyní pouze stačí rodinu uložit a automaticky se ocitneme v sousedství, kde jsme chtěli začít hrát. Každá nová rodina dostane do začátku 20 000 simoleonů, aby si mohla koupit nějaký dům, pozemek nebo pronajmout byt.

6.4.4. Finance

Simoleony jsou společné pro všechny členy domácnosti. Slouží k nákupu předmětů, jídla, domácích mazlíčků, realit, k úhradě služeb, účtů, dovolené, k založení vlastního podniku. Spoření simoleonů se projevuje, pokud chodí Simíci do práce nebo si přivydělávají například malováním obrazů či psaním knih nebo prodají svou věc. Simíci musí také platit své účty, které chodí každé úterý a čtvrtek. Na zaplacení mají čtyři dny, jestliže opakovaně neplatí, přichází exekutor a zabaví cokoli z jejich domácnosti do

výše dlužné částky. Finance představují jednu z nejvíce užitečných předmětů hry, neboť hráč se učí si peníze nejen vydělávat, ale také se musí snažit s nimi dobře zacházet, pokud nechce, aby jeho Simík musel žebrať na ulici. V tomto herním prvku se skutečný svět skrývá za herními simoleony, ale princip financí zůstává stejný jako ve skutečném životě.

6.4.5 Živý režim Simíků

V tomto režimu Simíci rostou, naplňují svá přání a obavy, seznamují se s jinými Simíky, mají rodiny, zaměstnání, důchod a nakonec umírají.

Pokud vstoupíme na obsazený pozemek, okamžitě se zapne aktivní režim a ve světě Simíků, s kterými aktuálně hrajeme, se rozeběhne čas. Můžeme ovládat pouze Simíky na zobrazeném pozemku, doma nebo na obecním pozemku. Simíky nelze ovládat, pokud právě pobývají v práci či ve škole. Tyto Simíky označuje ikonka s údaji o jejich pobytu.

Jeden z největších úkolů spočívá v hlídání Simíkových potřeb, což ukazuje indikátor potřeb.



Obr. 21: Ukazatel potřeb (vpravo dole zobrazuje nedostatek Simíkovy energie)

Mezi potřeby patří tělesné a duševní požadavky Simíků, od používání toalety až po touhu po společnosti. Uspokojování potřeb silně ovlivňuje celkovou náladu Simíků. Pokud jim něco chybí, nemohou se soustředit na nic jiného. Při dlouhodobém neuspokojení potřeby může dojít ke strádání. Jestliže není uspokojena konkrétní potřeba, v bublině nad Simíkem se může objevit ikona této potřeby nebo Simík mává, aby upozornil, že se máme o jeho potřebu postarat. Klesnou-li nějaké potřeby na nulu,

může dojít k záchvatu, Simík se válí po podlaze nebo se pomočí. Dokonce nastalá situace může skončit extrémním kolapsem a Simík zemře. K tomu může dojít kvůli totální vyhladovělosti.

Tato část hry učí hráče respektovat potřeby druhých a starat se o ně. Přece Simíka, kterého si vytvoříme a máme k němu nějaký vztah, nenecháme hladovět či se trápit, ale snažíme se jeho potřeby uspokojit.

6.4.6 Potřeby Simíků

1. Hlad: Ten se může zahnat buď objednáním jídla, nebo si Simík musí uvařit. Objednání jídla se jeví jako snadnější varianta, ovšem finančně nákladnější. Pokud se rozhodnete pro variantu vaření, musí se Simík nejprve v této dovednosti zdokonalit, což jde pomocí televize, četby knih nebo neustálými pokusy v kuchyni.

S touto potřebou je spojena lednička, která musí být neustále zásobená potravinami. Pokud se zásoby spotřebují, musí Simík objednat jídlo po telefonu nebo zajít do města. S dostatečně naplněnou ledničkou Simík nikdy neumře hlady, neboť si může udělat jen malou svačinu, k jejíž přípravě nepotřebuje žádné dovednosti. Při snaze naučit se vařit se Simíkovy dovednosti neustále zlepšují, Simík může připravovat složitější pokrmy, které jej více nasytí, a ještě mu zvednou náladu. Simíci si mohou vařit pouze jedno jídlo jen pro sebe nebo podávat jídlo pro celou rodinu.

2. Energie: Tu lze doplnit pouze spánkem a odpočinkem. Velice záleží na kvalitě a komfortu Simíkovy postele či pohovky. Nedostatek spánku vede ke zhroucení, v této fázi nelze Simíka ovládat do té doby, než Simík nabere dostatek energie. Neklidně a nekvalitně Simíci spí při nepříjemných vzpomínkách a nočních můrách. Tyto starosti zjistíme pomocí bublin objevujících se nad jejich hlavami při spánku.

3. Potřeba vyměšování: Uvedenou potřebu uspokojí jedině odchod na záchod. Pokud toto zařízení v domácnosti chybí, svěrače Simíkovi povolí. Potřeba se sice naplní, ale za cenu znečištění, zhoršené hygieny a společenského trapasu. Batolata se nejprve naučí chodit na nočník a pak už se nemusí přebalovat.

4. Hygiena: Pokud Simíci nedodržují pravidelnou hygienu, začnou páchnout, čímž obtěžují své okolí a mají problémy se seznamováním. Hygienu lze udržovat pomocí sprchy, umyvadla či vany. Pro koupání malých dětí nesmí v domě chybět vana.

5. Pohodlí: Uspokojí se zakoupením kvalitního nábytku.

6. Zábava: Nudu mohou Simíci zahnat pomocí mnoha her, hrát šachy, provozovat televizní a počítačové hry, chatovat s přáteli nebo mohou zajít na diskotéku do místních klubů.

7. Společnost: Simíci nejsou velcí samotáři, potřebují navazovat přátelské vztahy. Jestliže se cítí osamělí, stačí například pouze telefonát nebo krátký flirt. Některé vztahy se hodí k získání lepšího postavení v práci.

8. Životní prostředí: Simíci intenzivněji prožívají pocity štěstí a spokojenosti, pokud žijí v krásném domě s krásnými předměty. Nebudou-li uklízet, mohou onemocnět, přenášet viry a bakterie na ostatní, otrávit se zkaženým jídlem. Někteří Simíci postrádají smysl pro pořádek. Přivolání dezinfekční služby k vyhubení hmyzu poukazuje na velice závadné životní prostředí.

6.4.7 Vztahy

Vztahy se vyvíjejí v závislosti na vzájemném chování. Tvoření nějakého vztahu potřebuje určitý čas.

K lepší orientaci v jejich vztazích a rodinných příbězích slouží panel zaznamenávající všechny Simíky, s nimiž se určitý Simík potká za celý život. Všichni Simíkovi známí jsou ilustrováni miniaturou na panelu vztahů. U každé miniatury je zaznamenáno ještě bližší přiblížení jejich vztahu, zda se jedná o vztah rodinný, přátelský či romantický, o dlouhodobou či krátkodobou záležitost. V panelu se objevují i Simíci, kteří se nesnáší a mají spolu spory, v takovém případě miniatura zčervená, což znamená nenávisť. Simík si pamatuje každého, s kým prohodí pouze pár slov. V reálném životě bohužel žádný panel vztahů nemáme. Během života potkáváme spoustu lidí s rozmanitými vzájemnými vztahy, ale ne všechny si uchováme v paměti, a to buď vědomě, či nevědomě.



Obr. 21: Panel s přáteli

6.4.8 Dovednosti a kariéra

Simíci by si měli najít zaměstnání, aby mohli vydělávat peníze. Pro získání a udržení práce si musí zdokonalovat své dovednosti a rozvíjet sociální síť. Pokud Simíci budou chtít, aby si jejich potomci našli výhodná pracovní místa, zařídí jim dobré vzdělání až po vysokou školu. Hra nabízí deset profesí – lékař, policista, kuchař, obsluha čerpací stanice, zdravotní sestra, voják z povolání, profesionální sportovec, servírka v rychlém občerstvení, zloděj, prodavač v obchodě s muzikou. Každá profese obsahuje deset úrovní. Hledat zaměstnání lze pouze přes internet nebo inzerátem v novinách. Při výběru se Simíkovi budou zobrazovat nabídky s určitými podmínkami, záleží, co hledá a jaké má dovednosti. V práci se vyžaduje zodpovědnost, kupříkladu včasný příchod. Během hry musí Simíci učinit závažná rozhodnutí, která mohou vést k povýšení, ale také ke ztrátě zaměstnání.

Každá profese potřebuje určité dovednosti, ve kterých se Simík musí zlepšit. Simíci se mohou naučit tyto dovednosti:

- Vaření: Simík musí neustále trénovat a při zvyšování této dovednosti bude umět uvařit více jídel než ostatní.
- Technika: Simíci s touto dovedností mohou opravovat rozbité předměty a neublíží si. Ti, kdož tuto dovednost postrádají, mohou být třeba zasaženi elektrickým proudem.
- Charisma: Simíci oplývají vlastní přesvědčovací dovedností jsou zábavní a mají mnoho přátel.
- Fyzická zdatnost: Simíci se skvělou kondicí méně podléhají nemocem, snadněji dopadnou zloděje při vloupání do jejich domu.
- Logika: S vyšší schopností logického uvažování se Simíkům snáze řeší problémy a také mohou vynikat v logických hrách.

- Kreativita: Kreativní Simíci mají tak vysoké umělecké nadání, že se tím mohou živit.
- Uklízení: Simíci, kteří umějí dobře uklízet, mohou zajistit zdravé a krásné prostředí nejen doma, ale i venku.

K rozvoji dovedností potřebují Simíci určité předměty, například ke zvýšení logiky je nutné koupit šachovnici či dalekohled. Pro rozvoj vaření Simíkovi postačí knihy nebo televizní program o vaření, ale také může neustále vařit pro ostatní. Někdy může nastat situace, že Simíci nebudou mít dobrou náladu a své dovednosti odmítnou rozvíjet.

6.4.9 Simologie

Nachází se na panelu podávajícím informace o osobnostech, vzpomínkách a zájmech Simíků.

- Osobnost: Ta velice ovlivňuje, jak Simíci vnímají své okolí, co mají rádi, či naopak nesnáší, jak komunikují s ostatními. Rysy osobnosti se dědí, ale rodiče mohou výchovou své dítě velice ovlivnit.
Existuje deset rysů osobnosti: nepořádnost-upravenost, plachost-společenská, lenost-aktivita, vážnost-hravost, mrzutost-vlídnost. Lze sestavit Simíkův životopis.
- Fyzická kondice: Udává přehled o Simíkově fyzické kondici. Pokud klesne pod hranici normálu, Simík přibere na hmotnosti. Bude-li cvičit a méně jíst, může se mu váha zase vylepšit.
- Zájmy: O nich mohou hovořit s jinými Simíky, jsou důležité pro rozvoj jejich osobnosti.
- Vzpomínky: Simík si zaznamenává své významné životní události. Ikony vzpomínek ukazují, jak Simík vzpomíná na minulost, jeho vzpomínky jsou chronologicky uspořádané.
- Ocenění: Katalogy s oceněními umožňují Simíkům nakupovat předměty k životnímu vylepšení. Například láskyplný nápoj zaručí, že se do Simíka někdo zamiluje, nákup celoživotního štěstí mu zajistí celkově šťastný život, bez strádání.

Hra kalkuluje s dvěma druhy ocenění:

1. Za aspiraci: Simík získává aspirační body za splněná přání. Některá aspirační odměna může mít velice špatné následky; například u nápoje nesmrtnosti může Simík zemřít.

2. Za kariéru: Simíci se ve své kariéře vypracovávají a služebně postupují. Pokud dosáhnou určitého povýšení, odemkne se jim určité ocenění za kariéru. Tyto kariérní odměny může využívat celá rodina a může rozvíjet další schopnosti Simíků.

6.4.10 Stárnutí Simíků

Simíkův svět je neustále v pohybu. Lze to pozorovat na jejich zdokonalování i stárnutí. V The Sims 2 se Simíkův život skládá ze šesti fází života. Každá z těchto fází má své jedinečné úkoly a příležitosti. Z kojenců se stávají batolata a z nich děti. Další období patří teenagerům, ti dospějí a později zestárnou. Přejít z jedné životní etapy do druhé je velkou událostí a Simíci mohou uspořádat oslavy.

Pokud Simík prožívá svůj život radostně a spokojeně, může se dožít velice vysokého věku, ale jestli má neustálé starosti a úzkosti, může zemřít v mladším věku. Existuje chat, který dokáže stárnutí zcela zastavit. Při úmrtí Simíka rodina drží smutek, ale malou útěchou pro ně může být dědictví, které zanechávají všichni majetní Simíci. Dědí všichni jeho nejbližší příbuzní, s nimiž udržoval přátelské vztahy, výše zděděné částky závisí na upřímnosti a hloubce vztahů.



Obr. 22: Simíkův čas se naplnil

Dospělí a staří Simíci se mohou odstěhovat. Jiné bydlení lze hledat v inzerátech na internetu nebo v novinách. Stěhovat se mohou celé rodiny. Někteří Simíci od někoho dostanou pozvání, aby se k někomu nastěhovali, a pokud přijmou, mohou si s sebou vzít další členy rodiny.

6.5 Interakce

Simík má ve svém světě mnoho přátel a předmětů, kterými lze prostřednictvím interakce uspokojit různé potřeby, rozvíjet dovednosti nebo zájmy.

6.5.1 Interakce s předměty

Pokud chceme, aby Simík použil nějaký předmět, musíme na něj kliknout a zobrazí se nabídka Interakce s informacemi využití předmětu. Jestliže s předmětem nelze nijak zacházet, kurzor zůstává neustále šedý. Například telefon představuje předmět skrývající mnoho služeb a příležitostí dostat se mimo domov. Prostřednictvím telefonu můžeme pozvat přítele na návštěvu, objednat si pizzu nebo potraviny, zařídit objednávku služby do domu (uklízečka, opravář, deratizátor), zavolat si o pomoc (policie, hasiči, pohotovost), zavolat si taxi a jet na obecní pozemky, zavolat do práce (žádost o volno, omluvit se pro nemoc, dát výpověď, odchod do penze), uspořádat různé večírky (narozeninová oslava, svatební hostina, zlaté výročí svatby, obyčejná party). Rovněž zrcadlo poslouží jako jeden z multifunkčních předmětů, neboť při interakci se zrcadlem se mohou Simíci upravovat a měnit celou image.



Obr. 23: Interakce s předmětem

6.5.2 Interakce s jinými Simíky

Společenskými interakcemi si může Simík své vztahy nejen vylepšovat, ale i pokazit. Pokud chce Simík s někým komunikovat, musíme kliknout na určitého Simíka. Zobrazí se nabídka všech interakcí, které jsou možné. Možnosti závisejí na vzájemném vztahu Simíků. Zamýšlená interakce se nemusí vždy povést, neboť druhý Simík bude mít špatnou náladu a pokus o interakci odmítne.

Simíci mohou mít i frontu interakcí, ty se nacházejí během celé hry v horním levém rohu. Simík může provést maximálně osm akcí.

Autonomní interakce se objevují jednou za čas, když si Simíci dělají, co chtějí. Neděje se to příliš často, protože autonomní interakce ustupují příkazům daným hráčem.



Obr. 24: Interakce se Simíkem

6.6 Výstavba a vybavení domů a bytů

6.6.1 Režim výstavby

Při tomto režimu se celá hra pozastaví, ale při dalším spuštění se hra rozběhne tam, kde skončila. Každý hráč může stavět domy libovolně, jediným omezením jsou finance Simíků. Výstavby obecních pozemků se omezení netýká.

Všechny pozemky mají vyznačené území, na kterém lze dělat úpravy. V režimu výstavby jsou pozemky pokryty mřížkou, která ukazuje, kam lze umístit předměty a kde můžeme provádět stavební úpravy.



Obr. 25: Začátek stavby

Všechny stavební prvky se nacházejí ve stavebním katalogu. Nástroje a předměty se dělí podle funkce.

Dělení stavebních prvků:

- Zdi – vytvářejí se tažením, zrovna tak i místnosti. Kromě toho lze místnost vytvořit i pomocí funkce, ve které se dá vybrat její tvar.
- Dveře a okna – instalují se do zdí. Tato kategorie obsahuje podkategorie: dveře, jednopatrová a vícepatrová okna, průchody (vchod bez dveří).
- Podlahová krytina – pokrývají se terény, podezdívky horních pater a podlah. Lze vybrat mnoho různých materiálů: litý beton, kámen, dřevo, dlaždice, cihly, koberec, linoleum.
- Úprava stěn – provádí se uvnitř i venku. Vybírá se z mnoha druhů nátěrů: cihla, zdivo, obklady, lité, malba, tapeta, dlaždice, obložení.
- Schodiště – tvoří důležitou součást dvoupatrového domu, umožňuje pohyb z podlaží do podlaží. V jednopatrovém domě nelze schodiště nikam umístit. Spojovací schody se používají spíše venku, přizpůsobí se každé výšce. Zábradlí lze připojovat ke spojovacím schodům.
- Základy a terasy – základy slouží jako podpůrná povrchová úprava zdí a jiných předmětů, ale nejsou nutné, dům může být i pouze přízemní. Pokud se u domu nacházejí základy či terasa, musí k nim být připojeny spojovací schody.
- Terén – tento nástroj slouží k úpravě terénů a pozemků. Dá se s ním změnit výška a typ terénu nebo vytvořit vodní plocha. Terén nelze měnit pod postaveným domem nebo objektem.
- Zahrada – rostliny lze sázet pouze na terén. K výběru se nabízejí stromy, květiny a keře.
- Zastřešení – nabídka obsahuje šest typů střech: s dlouhou lomenicí, s krátkou lomenicí, valbovou, mansardovou, s pultovou lomenicí a pultovou valbovou. Vikýře lze vložit do vybrané střechy. Lze použít nástroj automatická střecha, vybere se pouze barva, materiál a tvar střechy a aplikace potom střechu vytvoří.
- Různé – zahrnuje sloupy k podpírání horních podlaží, krby, bazény, ploty, vrata.



Obr. 26: Rozestavěný dům

6.6.2 Režim vybavení

- Podle funkce: Pohodlí (židle, sedačky, křesla a postele); Spotřebiče (sporáky, ledničky, kávovary, mikrovlnky, ...); Elektronika (televize, počítače, telefony, zabezpečení, digitální budík, ...); Osvětlení (lustry, lampičky, světla, ...); Povrchy (stoly, pulty, kuchyňské linky, ...); Dekorace (květiny, obrazy, sochy, ...); Koníčky (šachy, šipky, dalekohledy, knihovny, hudební nástroje, věci pro kutily, ...); Domovní instalace (sprchy, vany, záchody, umyvadla, vířivé vany, ...); Různé (věci na party, dětské potřeby, ...).
- Podle místností: Všechny věci jsou zařazeny do jednotlivých skupin podle toho, do jaké patří místnosti. Kategorie místností: Obývací pokoj, Jídlna, Ložnice, Pracovna, Zahrada, Kuchyně, Děti, Koupelna. Předměty jsou stejné jako v třídění podle funkce, ale pokud je zvolena kategorie koupelna, nenajdeme tam vařič nebo televizi.



Obr. 27: Vybavení místností (konkrétně pracovna)

- Podle sbírky: Vybírají se sbírky předmětů, například všechny červené předměty. Sbírkou lze používat mezi režimem vybavení i výstavby.

6.6.3 Potřebné nástroje

- Nástroj ruka: S tímto nástrojem lze přesunovat a otáčet předměty. Slouží i k odstraňování předmětů.
- Nástroj kapátko: Pokud hráč nechce listovat celou nabídkou předmětů a stavebních materiálů, stačí tímto nástrojem kliknout na požadovanou věc, ta se okamžitě zobrazí se všemi svými variantami.
- Nástroj návrhu: Tento nástroj umožňuje vytvořit si svůj vlastní návrh předmětů, které Simíci vlastní. Nástroj není zadarmo, ale je to mnohem levnější záležitost než kupování úplně nových věcí.
- Denní/noční zobrazení: Lze přepínat den a noc. Na denní dobu toto nastavení nemá žádný vliv.
- Zpět a Opakovat: Při nezdaru lze využít nástroj Zpět. Jestliže chceme odvolané obnovit, použijeme nástroj Opakovat.
- O podlaží výš/ O podlaží níž: Tímto nástrojem se chodí z jednoho patra do druhého.

6.7 Album

Album souží k vytváření a sdělování příběhů probíhajících v každodenním životě Simíků. Příběhy lze tvořit pro rodiny nebo celá sousedství, mohou se sledovat celé generace jednotlivých rodin. V albu je možné kombinovat fotografie a vlastní popisky. Fotografie lze tvořit během celé hry a automaticky se ukládají do katalogu fotografií. Kronika jako další možnost pomáhá utvořit svůj příběh. Podobá se albu, ale ve finále vypadá jako komiksová stránka. Album a kronika nefungují jen na základě fotografií, ale i při vytváření videa. Každá rodina může být natáčena po celý průběh hry.

Fotografie a kamera fungují jako ve skutečném světě, neboť každý Simík si může fotit třeba na dovolené. Po návratu si nechá z fotografií udělat album, to může kdykoliv prohlížet nebo ho ukazovat svým přátelům.

7. ROZŠÍŘENÍ THE SIMS 2

7.1 Univerzita

Univerzita přináší Simíkům mnoho nových zážitků a dobrodružství, ale i získání dalších předmětů a přátel. Vysokou školu mohou studovat pouze dospívající Simíci, kteří dokončili předešlé vzdělání. Na univerzitě si Simík musí nejprve obstarat ubytování. K ubytování slouží koleje, privát nebo postavení vlastního domu. Koleje představují nejlevnější variantu a jako skutečné koleje také fungují. Když se Simík ubytuje, měl by zajít do školy a vybrat si obor, který chce studovat. Simíci si užijí na vysoké škole mnoho zábavy, ale také musí studovat, aby nemuseli studium předčasně ukončit. Po absolvování mají Simíci větší šanci na získání lepší práce. Celé toto rozšíření je srovnatelné s realitou v životě na kolejích, při studiu, skládáním zkoušek, napsáním závěrečné práce. Velice dobře jsou napodobeny univerzitní spolky typické pro americké studenty.



Obr. 28: Absolventi univerzity s maskotem univerzitního týmu

7.2 Noční život

Diskotéky, bary, karaoke, kuželky, kulečnick a četné další aktivity se skrývají v tomto rozšíření. Rozšíření přináší také mnoho nových předmětů, nevýrazněji vynikají auta sloužící k pohybu po celém městě. Simíci zde mohou potkat řadu lidí, ať už kamarádů, nebo nějakého Simíka k flirtování. Někteří dospívající Simíci utíkají v noci právě kvůli nočnímu životu, zatímco jejich rodiče spí. V nočním životě na Simíky nečeká pouze zábava, ale také nástrahy a nebezpečí v podobě okradení, únosu, obtěžování.



Obr. 29: Diskotéka v centru města

7.3 Povolání

Toto rozšíření obsahuje mnoho nových povolání (zpěvák, herec, hráč pokeru, kadeřnice, kosmetička, masér, ...) i mnoho pracovních pozic. Simík své zájmy může proměnit ve své povolání, přináší mu to lepší a spokojenější život.



Obr 30: Profesionální hráč pokeru

7.4 Domáci mazlíčci

Každý Simík si může pořídit svého domácího mazlíčka, čímž domov získá na útulnosti a zábavnosti. Simíci se mohou starat o psy, kočky, papoušky, rybičky a křečkouny.²⁸ Nově vytvořeného mazlíčka lze umístit do jakéhokoliv domu v sousedství stejně jako Simíky. Mazlíčci mohou být adoptováni prostřednictvím

²⁸ Vyšlechtěná zvířata z několika druhů hlodavců.

Zvířecí adopční služby, v jedné rodině jich může být více. Simíci by se měli o své mazlíčky starat, protože pokud je budou zanedbávat, mohou jim utéct nebo se toulat po sousedství.



Obr. 31: Domácí mazlíčci

7.5 Roční období

Simíkům přibude mnoho sezónních aktivit, například bruslení na ledě, zimní koulování, podzimní hrabání listů, sklizení ovoce. Jestliže Simíci nebudou o sebe dostatečně pečovat a oblékat se podle počasí, mohou utrpět nachlazením, omrzlinami, popáleninami od slunce či jinými obtížemi.



Obr. 32: Simík vlevo spálený od sluníčka

7.6 Šťastnou cestu

Toto rozšíření umožňuje Simíkům odjezd na dovolenou. Každý si může vybrat místo pobytu, exotické kraje, hory a pod. V zahraničí čekají Simíky nové zážitky, mohou také nakupovat suvenýry, fotit. Po dovolené si mohou vytvořit album a ukazovat ho svým přátelům.



Obr. 33: Hra při dovolené na horách

7.7 Volný čas

Každý Simík si najde nějakou zálibu, která ho baví. Nabízí se například sport, fitness, umění a řemesla, film a kultura, hudba a tanec, hry, věda, kulinářství a příroda. Simíci se ve svých zájmech postupně zlepšují a ti nejlepší svou aktivitu mohou přeměnit na kariéru.



Obr. 34: Simík se zvyšuje kondici pomocí fitness strojů

7.8 Trosečníci

Jedná se o přežití Simíků na ostrově. Čeká je mnoho aktivit, kupříkladu rybaření, stavění přístřešků, lezení na palmy pro kokosy, zapalování ohňů. Simíci nemají na ostrově žádný komfort, místo toalety musí využívat okolní křoví.



Obr. 35: Trosečníci na ostrově

7.9 Životní příběhy

Jedná se o jediné rozšíření obsahující zadaný příběh a hráči musí plnit určité úkoly, např. Simík musí políbit daného Simíka, dojet na určené místo v SimCity. Tím se Simíci zdokonalují a postupují dále ve svém životě. Kromě plnění zadaných úkolů musí hráč ještě uspokojovat Simíkovy potřeby. Najednou se do herní simulace dostávají prvky Adventury.



Obr. 36: Simík dostal za úkol uvařit určitému Simíkovi večeři

7.10 Život v bytě

Svět Simíků se najednou přesunuje z poklidných domků na předměstí do velkých bytových domů, tam mohou sousedit se zcela zvláštními osobami, např. s čarodějnicemi či věštkyněmi.



Obr. 37: Důkaz existence čarodějnice v The Sims

8. POUKÁZÁNÍ NA ZÁPORY A KLADY POČÍTAČOVÝCH A ONLINE HER

Média mají nepřehlédnutelný dopad na jedince i na společnost. Ovlivňují naše chování, životní styl i postoje, pomáhají rozšiřovat naše obzory v poznání a ve vzdělávání. Ve 20. století dominovala mezi médii televize, v současnosti nabývá vrchu bezpochybně počítač a internet.

S působením médií se vyskytují výzkumy s nejčastější otázkou míry vlivu médií na společnost. Účinky médií byly zkoumány perspektivou řady oborů a různých směrů. Jedním z mnoha oborů se těmito studii zabývá psychologie médií, která zkoumá možné účinky médií, jako jsou například možnosti přenesení fantazie do reality, psychopatologické chování, například podle Kunczika „*existuje teze o tom, že násilí*

*v televizi žádný vliv nemá, a katarzní teze, která násilí připisuje důležitou hygienickou funkci“.*²⁹

Média jsou velice často provázena kritikou, a to především z hlediska špatného vlivu na jejich uživatele. Nejvíce se jedná o odvětví televizní zábavy, internetu a počítačových her. Právě počítačové hry jsou jednou z nejvíce kritizovaných oblastí, a to především kvůli brutalitě, násilí a krutosti, která je hrám vytýkána. V diskusi o počítačových hrách jsou zmiňovány tyto zápory, Bakan³⁰ uvádí, že právě násilí a podobné zobrazované negativní jevy her přitahují nejvíce hráčů. Ještě upozorňuje na to, že přišla doba temna, která vypovídá o vztahu nás a našich přístrojů, jež nám znemožňují navazovat vztahy s ostatními lidmi. Jedním z všeobecně známých problémů při hraní počítačových her je závislost, která je velice podobná běžným závislostem, např. drogové. Další neméně důležitý problém se objevuje v podobě fixace na věcech a upřednostňování materiálních hodnot. Jirák a Köpplová³¹ poukazují především na zápory, jako je negativní dopad na učení, domnívají se, že se z člověka stává ohlupující člověk (dumbing down effect), média nás dokážou ovlivnit v našich postojích a mohou formovat naše názory. Média v nás dovedou vyvolat city od smutku až ke strachu, z častého vyvolání určitého citu může dojít až k znečitlivění. S citovou stránkou jsou spojeny fyziologické reakce jako zvýšení krevního tlaku, zrychlení tepu, pocení rukou při strachu atd. Jednou z největších hrozeb je nápodoba chování, velice záleží na tom, jak jsou různé činnosti prezentovány. Například násilí, pokud bude vykresleno jako špatné a bude potrestáno, pak by příjemce mohl pochopit, že to není běžné chování, ale pokud bude násilí ukazováno jako nějaká výhoda a úžasná zábava, mohlo by dojít k nápodobě, či ztotožnění se jedince s takovýmto chováním. Nabízí se otázka, zda jsou opravdu počítačové hry samy o sobě takovou hrozbou nebo záležití na tom, jak s nimi zacházíme a jaký tlak na nás vyvíjí společnost či naše vlastní osobnost. Velkým lákadlem je zvládnutí nějakého cíle, touha po získání nezávislosti např. na rodičích a touha po nových dovednostech. Nedílnou součástí počítačových her je fantazie, která dokáže vytvořit únikový svět od toho reálného, za podstatný prvek je považován i humor a zábava. Velmi populární atrakcí ve světě her je sbírání různých předmětů pro své postavy, které se tak mohou rozvíjet a zlepšovat své herní postavení (honba za

²⁹ KUNCZIK, M. *Základy masové komunikace*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 1995, s. 51

³⁰ BAKAN, J. *Dětství pod palbou: jak velký byznys ovlivňuje děti*. Vyd. 1. V Praze: Triton, 2013, s.309

³¹ JIRÁK, J. - KÖPPLOVÁ, B. *Masová média*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2009 s. 324

vyššími cíli). V souvislosti s tím, je nutno zmínit i tzv. „Zrcadlový efekt“³². Autor tento pojem vysvětluje jako touhu dětí po napodobování světa dospělých – čím mladší jsme, tím více chceme být dospělí. Pro online činnosti a pro celý internet platí, že se začíná vyskytovat tzv. „styl Velkého bratra“³³, který představuje neustálé sledování uživatelů, co dělají, o co mají zájem, na co nejčastěji „klikají“.

Tyto činnosti, které nám přijdou naprosto běžné a ani se nad nimi nepozastavíme, odhalují naši identitu a vnucují nám e-maily a reklamy, které na nás neustále útočí. „Digitální média se začínají stávat mostem mezi on-line zážitky a těmi ve skutečném životě.“³⁴

Počítačové hry nebo obecně média nemají pouze negativní dopad na naši psychiku a naše chování. Umožňují nám se dozvídat mnoho informací o celém světě. Jednou z velice prospěšných vlastností mají výukové hry, které napomáhají k lepšímu osvojení konkrétní dovednosti. Výukové hry jsou velice často zařazovány do výuky na školách, děti se s nimi setkávají už od mateřských škol až po střední školy. Velice často se výukové hry zaměřují na procvičování jazyka. Prostřednictvím takových her mohou být realizována různá jazyková cvičení, např. diktáty, doplňovací cvičení. Běžně se používají hry pro výuku cizích jazyků, uživatelé si prostřednictvím počítače zdokonalují a upevňují znalosti z této oblasti. Zajímavým programem je program *Deseti prsty*, kde se uživatel učí psát na klávesnici počítače za využití všech deseti prstů. Výuka se prezentuje zábavnou formou, po zvládnutí úkolu se postupuje do dalších kol. Při každé úrovni se zvyšuje obtížnost. Účastník hraje hru a při tom se učí. V knize *Women and Gaming* je velice dobře poukázáno na to, že i ženy se mohou zapojit do hraní počítačových her a mohou při tom získávat mnoho dovedností.

Často se setkáváme s podobnými hrami na internetu, tedy online, kde nejen rozvíjíme své dovednosti, ale zároveň můžeme komunikovat s ostatními hráči, což nám přináší *sociální interakci*³⁵. Média poskytují společné vnímání. Tyto hry přitahují tím, že jejich obsahem jsou reálné životy druhých (hrajeme proti skutečnému jedinci a ne proti počítači). Takovéto online hry se objevují na vyhledávači Seznam. Konkrétním

³² BAKAN, J. *Dětství pod palbou: jak velký byznys ovlivňuje děti*. Vyd. 1. V Praze: Triton, 2013, s. 33

³³ BAKAN, J. *Dětství pod palbou: jak velký byznys ovlivňuje děti*. Vyd. 1. V Praze: Triton, 2013, s. 43

³⁴ PAGE, R - BRONWEN T. *New narratives: stories and storytelling in the digital age*. Lincoln: University of Nebraska Press, c2011, viii, 285 p. *Frontiers of narrative*, s. 13

³⁵ Základní způsob sociálního chování, prožívání, poznávání a sebepoznávání, komunikace a vzájemného působení nejméně dvou osob.

příkladem je hra Slovní fotbal, která prověřuje naši slovní zásobu. Jejím cílem je dávat dohromady slova z daných písmen. Vyhrává ten, kdo vytvoří nejvíce slov. V této hře hrají dva hráči, mohou být náhodně vybraní nebo mohou soupeřit dva kamarádi. Během hry může probíhat chat nejen prostřednictvím slov, ale i prostřednictvím dnes tak oblíbených emotikonů, tzv. „smajlíků“. Internet nám také umožňuje výběr identity. Mezi klady zařadili Jirák a Köpplová nabídku podnětů, které si lze osvojit, a to především sociální učení na základě přijímání modelů chování. Nabízí se otázka, zda se máme začít obávat, nebo zda se tento způsob života stává naší součástí.

V dnešním světě zastává téměř každý člověk mnoho životních rolí, které musí nějakým způsobem zvládat. Co se stane, pokud lidé budou mít několik identit? Opravdu výstižnou myšlenku uvádí Alice Tejkalová: *„Je důležité pracovat s mediální kontinuitou a využívat jejích předností s vědomím jejích nedostatků. Jedině tak nám bude technologie dobrým sluhou a ne špatným pánem.“*³⁶

Střetům s médii se v dnešní době nevyhneme. Působí na nás každý den, a proto bychom neměli proti nim bojovat, ale naučit se s nimi správně zacházet.

ZÁVĚR

Cílem práce bylo představení jedné z neúspěšnějších herních simulací, kterou je The Sims, a poukázat na to, jak moc se může prolínat skutečný a virtuální život. Nejprve jsem stručně objasnila samotnou hru The Sims a její obsah. Dále jsem se zaměřila na historii The Sims, neboť hra od svého uvedení na trh až dodnes představuje jednu z nejoblíbenějších herních simulací.

V následující kapitole jsem se pokusila o vysvětlení pojmu virtuální realita a jak je na něj nahlíženo. Chtěla jsem ukázat, že v dnešní době se virtuální svět čím dál více propojuje s tím reálným. Virtualita se stává stále více naší každodenností. Dále jsem představila Pegi systém, který pomáhá při výběru her. Dalším důležitým krokem mé

³⁶ Žurnalistika v informační společnosti: digitalizace a internetizace žurnalistiky: proměny a perspektivy žurnalistiky v epoše digitálních médií aneb nová média teoreticky i prakticky. Editor Barbora Osvaldová, Alice Němcová Tejkalová. Praha: Karolinum, 2009, s. 44

práce bylo ukázat nějaký způsob členění her, abych mohla The Sims začlenit do určité kategorie. Začleněním se pomalu dostáváme ke hře The Sims 2. V kapitole První kroky ve hře popisuji samotnou hru s pomocí screenshotů. Snažila jsem se hru popsat co nejdetailněji a ilustrovat některé simíkovské situace s pomocí obrázků ze hry. Neopomenula jsem ani datadisky k The Sims 2, které nabízejí mnoho nových předmětů a herních situací. Ve hře je velice výstižně napodoben opravdový svět, ale simulace nikdy nemůže být shodná s realitou.

Opravdu zásadními rozdíly jsou tato fakta: virtuální svět je o tolik jednodušší, má jasně daná pravidla a lze ho předvídat. Skutečný život je náročný a nelze si ho stoprocentně naplánovat.

V poslední kapitole jsem se snažila poukázat na velice diskutované téma týkající se počítačových her a s tím spojené jejich klady a zápory. The Sims považuji za jednu z prospěšných her. Nejenže si hráči mohou vyzkoušet skutečný život, ale také si mohou splnit vysněná přání, jako například postavit obrovský dům, založit rodinu, uspořádat obrovskou party u bazénu, pořídit si domácího mazlíčka nebo letět na dovolenou k moři. Jedná se o hru, v níž nejde o množství nasbíraných bonusů či o prvenství v cíli při soupeření se spoluhráčem. V této hře vítězí každý a záleží jen na něm, jak vítězství bude vypadat.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Použitá literatura

- BAKAN, J. *Dětství pod palbou: jak velký byznys ovlivňuje děti*. Vyd. 1. V Praze: Triton, 2013, 309 s.
- ČELÁKOVÁ, N. – ČELÁK, J. *Za tajemstvím počítačových her*. 1. vyd. Praha, 1992, 165 s.
- GEE, J. P. – HAYES E. *Women and gaming: the Sims and 21st century learning*. New York: Palgrave Macmillan, c2010, 207 p.
- GEE, J. P. – HAYES E. *Žurnalistika v informační společnosti: digitalizace a internetizace žurnalistiky: proměny a perspektivy žurnalistiky v epoše digitálních médií aneb nová média teoreticky i prakticky*. Editor Barbora Osvaldová, Alice Němcová Tejkalová. Praha: Karolinum, 2009, 195 s
- JIRÁK, J. - KÖPPLOVÁ B. *Masová média*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2009, s. 341.
- KUNCZIK, M. *Základy masové komunikace*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 1995, 307 s.
- LEM, S. *Tajemství čínského pokoje*. Vyd. 1. Překlad Pavel Weigel. Praha: Mladá fronta, 1999, Kolumbus, s. 151.
- LÉVY, P. *Kyberkultura: zpráva pro radu Evropy v rámci projektu "nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2000. s. 197

- PAGE, R. - BRONWEN T. *New narratives: stories and storytelling in the digital age*. Lincoln: University of Nebraska Press, c2011, viii, 285 p. *Frontiers of narrative*.
- ŠAFÁŘOVÁ, D. *Edukační využitelnost virtuálního prostředí umožněná počítačovou technologií*. České Budějovice, 2011. Diplomová práce. Jihočeská univerzita.
- *Žurnalistika v informační společnosti: digitalizace a internetizace žurnalistiky: proměny a perspektivy žurnalistiky v epoše digitálních médií aneb nová média teoreticky i prakticky*. Editor Barbora Osvaldová, Alice Němcová Tejkalová. Praha: Karolinum, 2009, 195 s.

Internetové zdroje

- ABZ slovník cizích slov [cit. 2014-06-1] Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/socialni-interakce>.
- DDworld.cz , ZACH O. Menší nohy, větší prsa. Sledujte tvorbu postav v The Sims 4. Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/sims-4-editor-postav-0qz-/Novinky.aspx?c=A140514_171134_bw-novinky_oz. In: *Bonusweb* [online]. [cit. 2014-06-10].
- DOSKOČIL, J. Česky namluvená ukázka editoru postav v The Sims 4. *Eurogamer.cz* [online]. 2014 [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://www.eurogamer.cz/articles/2014-05-14-esky-namluvena-ukazka-editoru-postav-v-the-sims-4>
- Konec plastikám, obličej si vylepšíte přímo ve své počítači. *Aktualne.cz* [online]. 2014 [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://magazin.aktualne.cz/video/konec-plastikam-oblicej-si-vylepsite-primo-ve-svem-pocitaci/r~ac478cb6e19311e3ab3c002590604f2e/>.

- *Nové technologie ve vzdělávání: vzdělávací software a interaktivní tabule* [online]. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2011 [cit. 2014-02-26]. 130 s. ISBN 978-80-244-2941-0. Dostupné z: http://www.ntvv.upol.cz/files/others/sbornik_ntvv_final_s_isbn.pdf
- NOVOTNÝ, P. Historie The Sims, aneb jak to všechno začalo a pokračovalo - See more at: <http://simsworld.cz/historie-the-sims-aneb-jak-to-vsechno-zacalo-a-pokracovalo>. *Simsworld.cz* [online]. 2012 [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://simsworld.cz/historie-the-sims-aneb-jak-to-vsechno-zacalo-a-pokracovalo/>
- NUTT, D a RAILTON D. The Sims: Real Life as Genre. *Information, Communication*. 2003, vol. 6, issue 4, s. 577-592. DOI: 10.1080/1369118032000163268. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118032000163268>
- Pegi Pan European Game Information. [online]. [cit. 2014-06-18]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/>
- POSPÍCHAL, M. V The Sims 4 se bude umírat na smích. Doslova [E3 2014]. *Cdr.cz* [online]. 2014 [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://cdr.cz/clanek/zprava-sims-4-e3-2014>.
- Počítačová hra. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-06-18]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_hra

SEZNAM OBRÁZKŮ³⁷

Obr. 1	15
Obr. 2	15
Obr. 3	15
Obr. 4	15
Obr. 5	16
Obr. 6	16
Obr. 7	16
Obr. 8	16
Obr. 9	17
Obr. 10	17
Obr. 11	17
Obr. 12	17
Obr. 13	17
Obr. 14: Nabídka sousedství v The Sims 2.....	22
Obr. 15: Ukázka města.....	23
Obr. 16: Vícegenerační rodina.....	24
Obr. 17: Tvoření Simíka na základě DNA	25
Obr. 18: Počáteční fáze – obecné vlastnosti	26
Obr. 19: Tvoření Simíka (výběr doplňků)	26
Obr. 20: Konečná fáze u tvoření Simíka.....	27
Obr. 21: Panel s přáteli	32
Obr. 22: Simíkův čas se naplnil.....	34
Obr. 23: Interakce s předmětem.....	35
Obr. 24: Interakce se Simíkem	36
Obr. 25: Začátek stavby	36
Obr. 26: Rozestavěný dům.....	38
Obr. 27: Vybavení místností (konkrétně pracovna).....	38
Obr. 28: Absolventi univerzity s maskotem univerzitního týmu.....	40
Obr. 29: Diskotéka v centru města.....	41
Obr. 30: Profesionální hráč pokeru.....	41
Obr. 31: Domácí mazlíčci	42
Obr. 32: Simík vlevo spálený od sluníčka	42
Obr. 33: Hra při dovolené na horách	43
Obr. 34: Simík se zvyšuje kondici pomocí fitness strojů	43
Obr. 35: Trosečníci na ostrově.....	44
Obr. 36: Simík dostal za úkol uvařit určitému Simíkovi večeři	44
Obr. 37: Důkaz existence čarodějnice v The Sims	45

³⁷ Obrázky 1-13 pořízeny z: <http://www.peginfo/cs/index/> a 14-38 pořízené z: https://www.google.cz/search?q=the+sims+2&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=F1WhU--IA6Lo7Aa5woHYCg&ved=0CAYQ_AUoAQ&biw=1366&bih=667

