



BEZPLATNÉ HRANÍ

Sen hráčů i investorů

Chcete se zadarmo dobře bavit nebo se rychle stát milionářem? Pak by vaši pozornosti neměly ujít bezplatné internetové hry.

PETR KRATOCHVÍL, BENJAMIN HARTLMAIER

Není to tak dávno, co byly počítačové hry vnímány jako něco podivného, co existuje na okraji zájmu normálních lidí i finančních investorů. S příchodem sociálních sítí a nových herních principů se ale situace zcela obrátila. V současné době hraje třeba na Facebooku hry téměř 250 milionů uživatelů, přičemž většina z nich minimálně ob den. Zajímavé také je, že průměrný hráč hraje více než tři různé hry! Tyto neuvěřitelné údaje překvapují i experty – odkud se vzala tak velká hráčská komunita?

Dá se předpokládat, že zájem o hry tu byl už dlouhou dobu, ale pro většinu obyčejných uživatelů bylo příliš frustrující vybírat si (a platit) v obchodech hry, studovat v návodu komplikované ovládání a pak osamoceně trávit čas ve virtuálních světech. Sociální sítě tato zažitá pravidla změnila a výsledkem jsou stovky milionů nových hráčů.

Na téměř opačném pólu herní zábavy stojí MMO (massive multiplayer on-line) hry v čele s hvězdou v podobě hry World of Warcraft (WoW). Přestože si tuto hru musíte nejprve koupit



a poté ještě platit měsíční poplatek 13 eur (asi 330 korun), má hra přibližně 10 milionů pravidelných hráčů. Tento neuvěřitelný úspěch podnítl celou řadu dalších firem k invazi do této oblasti – ostatně kdo by také nechtěl mít každý měsíc na účtu více než 100 milionů eur za to, že si druzí hrají? I to byl důvod, proč se všechna velká herní studia pustila do provozování internetových her.

Jednoduše a zdarma

V posledních letech ale začaly počty MMO hráčů klesat, a rozhodně za tím nestál jen nárůst počtu nabízených her. Celá řada hráčů totiž dospěla a přestává mít na hodiny hraní čas. Dalo by se říci, že se z hardcore hráčů, kteří denně hraní věnovali hodiny svého času, stávají spíše občasní hráči, kteří si zahrávají pouze několikrát do týdne. A za to by chtěl jen málokdo platit pravidelný poplatek.

Největší vydavatelé her, jako například EA, Ubisoft a Crytek, ale přišli s jiným trikem, který jim ve finále může vydělat více než již zmiňované předplatné: s bezplatnými hrami (Free to Play – FTP). Na první pohled to zní nelogicky, v praxi to ale skutečně funguje.

Metoda, jak získat peníze od hráčů, se označuje jako mikrotransakce. Princip je jednoduchý – samotnou hru skutečně můžete hrát zdarma, ale pokud chcete patřit mezi nejlepší (a nemáte příliš mnoho času), budete potřebovat vylepšení (viz Princip internetových MMO her). Ta se dají pomocí několika kliknutí koupit za pakatel – za částky přibližně v rozmezí jednotek až desítek korun. Ctižádostivý hráč tak ale může za

PRINCIP INTERNETOVÝCH MMO HER

Naprostá většina internetových MMO her funguje na jednoduchém principu. Po přihlášení ke hře si hráč vybere tým, zvolí vybavení a zapojí se do hry. Hraním získává body, které mu umožňují postupně se zlepšovat a také vylepšovat své vybavení. Vojáci tak mohou získat lepší zbraně, automobily turba či lepší brzdy, tanky lepší pancíř atd.

Klíčovým trikem je ale to, že pro získání těchto vylepšení je nutné hrát hru delší dobu – nebo si je „za pár drobných“ koupit. Současně s vámi se však zlepšují i vaši soupeři, a to jak ti reální, tak i ti počítačové. Hráč má tedy neustále motivaci se zlepšovat a získávat nové a lepší vybavení.

K popularitě těchto her přispívá i to, že je není nutné složité instalovat či konfigurovat. Některé z nich je dokonce možné hrát přímo v prohlížeči. Uživatelé tak nic nebrání si do herního prostředí na chvíli odskočit i při běžném surfování.

Hlavním důvodem, proč jsou tyto hry tak úspěšné, je ale především interakce s reálnými lidmi. Hraní proti počítači většinu rychle omrzí, porážení lidských protivníků ale jen málokdy. A je jedno, jestli vyhrájete automobilový závod, zničíte nepřátelský tank nebo zvládnete souboj proti leteckému esu. Ve hře nikdo nehodnotí, jestli jste mladí nebo staří, jestli máte nadváhu či uhry – obdiv spoluhráčů a respekt protivníků si můžete získat jen dobrým hraním. A to může být značně návykové.

ROZDĚLENÍ MMO HER PODLE PLACENÍ

Jednotlivé MMO hry se od sebe liší nejen obsahem, ale také principem placení. My vám nabízíme přehled čtyř základních kategorií. Rozsáhlý seznam her spolu s dalšími informacemi o principech a platebních kanálech najdete také na adrese mmogames.cz/mmo-hry.

DVD a poplatky

Nejprve je nutné zakoupit DVD se samotnou hrou a poté ještě platit výrobci hry pravidelné měsíční poplatky.

Kup hru a hraj

Menšinovou kategorií jsou hry, u kterých stačí zakoupit DVD s hrou, a poté se lze vydat bez omezení do virtuálních světů.

Mikroplatby

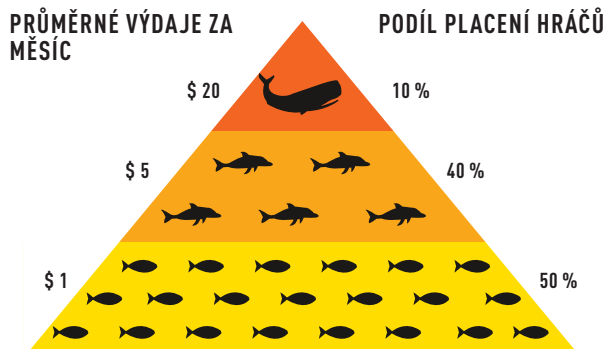
Hru si můžete stáhnout zdarma a nic neplatíte ani za samotné hraní. Pokud ale chcete mít výhodu nad soupeři nebo se rychleji zlepšovat, je nutné si připlatit.

Zcela zdarma

Vše je zdarma. Autoři si buď chtějí hrou udělat jméno, nebo je hra dotovaná pomocí inzerce a product placementu.

VELKÉ A MALÉ RYBY

Hráči se podle prodejců rozdělují do tří skupin v závislosti na tom, kolik utratí ve hře za mikroplatby: velryby, delfíni a malé ryby. Odhaduje se také, že mikroplatby použije přibližně 20 procent free to play hráčů.



„PŘÍŽIVNÍCI“ (PŘÍBLIŽNĚ 80 % HRÁČŮ) ZA NIC NEPLATÍ.

různá vylepšení utratit měsíčně mnohem více, než by zaplatil za samotné předplatné. Typickou ukázkou budoucích trendů je hra Lord of the Rings Online, která přešla z modelu předplatného na FTP model. To se v praxi projevilo nejen obrovským nárůstem počtu hráčů, ale také ztrojnásobením tržeb! Ukázalo se, že i když hráči mají hru k dispozici zdarma, nechybí jim motivace si za menší obnos pořídit například lepšího koně, oblečení či zbraně.

Je také důležité zmínit, že na rozdíl od klasických her zde není nutné nijak složitě studovat návody nebo mít supervýkonný počítač. Většina MMO her má jednoduché ovládání a i na popsání principu stačí čtyři slova: být lepší než ostatní. Vzhledem tomu, že se o to snaží i vaši soupeři, jde o zábavu skutečně na hodně dlouho.

Dvě strany mince

Úspěch těchto her má ale i své stinné stránky. Například v sousedním Německu zaplatil jedenáctiletý chlapec ve free to play hře Dark Orbit více než 1 000 eur. Při hraní vesmírné simulace stačilo k vylepšení kosmické lodě zavolat na určité telefonní číslo – samozřejmě s vyšším tarifem. Právně je tento princip pravděpodobně v pořádku, rodiče dítěte si ale na provozovatele hry stěžovali. U většiny her je však k placení vylepšení nutná kreditní karta, která je obvykle pod kontrolou rodičů, takže se vysokého účtu bát nemusíte. V některých hrách lze také narazit na virtuální peníze (označené například jako kredity), za které si vylepšení nakupujete. Tyto kredity získáváte za úspěchy při hraní nebo za samotné hraní, ale také je možné je koupit za reálné peníze. Například na lepší brnění si tak můžete vydělat za půlden hraní nebo si ho můžete za 5 eur koupit. Není těžké odhadnout, jak se velké množství hráčů zachová.

Aby to ale uživatelé neměli tak lehké, ztěžují provozovatelé hráčům orientaci v cenách vybavení pomocí různých triků. Například v bezplatné hře na téma Star Wars od EA s názvem Star Wars: The Old Republic se používají takzvané kartelové mince, které lze zakoupit za reálné peníze: 450 mincí stojí 4 eura, 1 050 mincí 8 eur, top nabídka v podobě 5 500 mincí je k dostání za 35 eur. Kvalitní brnění, které podstatně usnadňuje boj v pokročilých fázích hry, stojí 1 200 mincí, což je v přepočtu 7,68 až 10,56 eura.

V praxi se také začíná objevovat další způsob, jak se provozovatelé her snaží vytáhnout peníze z kapes hráčů: burzy unikátního vybavení. V některých hrách je možné pořídit si unikátní vybavení či předměty s mimořádnými vlastnostmi (například smrtící meče, výkonné motory či kouzelné prsteny). Ty lze získat dlouhodobým hraním, poražením silného soupeře či splněním tajného úkolu. Důležité ale je, že někteří provozovatelé her tyto předměty umožňují prodávat na herní burze za reálné peníze a sami shrábnou podíl za prodej. Nedávno se v médiích objevila informace, že nejmenovaný Číňan zaplatil za virtuální meč ve hře přes 300 tisíc korun. Většina běžně prodávaných předmětů na herních burzách bude za zlomek této ceny (obvykle v řádech stovek až tisíců korun), i tak ale může být při velkém počtu hráčů podíl z prodeje zajímavým příspěvkem do kasy provozovatele.

Budoucnost je i v mobilním hraní

O tom, že jde o oblast s nadějnou budoucností, svědčí i skutečnost, že v roce 2012 oznámila čtyři hlavní vydavatelství, že

ROZDĚLENÍ MMO HER PODLE OBSAHU

Tyto hry lze také rozdělit podle toho, jaký obsah hráči nabízejí. Kategorii je obrovské množství a často se prolínají, zde je ale seznam těch nejoblíbenějších.

VOJENSKÉ AKČNÍ

Mezi nejčastější typy MMO her patří vojenské akční, ve kterých proti sobě obvykle bojují dva týmy hráčů. V této kategorii najdete jak zábavné akce, kde po sobě bezhlavě střílí desítky až stovky nadšenců, až po téměř striktně vojenské simulátory, které jsou doménou sehraňných profesionálů a kde obvykle jeden výstřel znamená virtuální smrt. Prvně jmenovanou kategorii zastupuje například Team Fortress 2, druhou česká válečná simulace Arma II free.



VOJENSKÉ SIMULÁTORY

Stále oblíbenějšími se stávají různé (převážně vojenské) simulátory. Rozvoj této kategorie odstartoval mimořádný úspěch hry World of Tanks, kde proti sobě bojují týmy hráčů (z pozice řidiče a střelce tanku) se stroji převážně z druhé světové války. Vojenští nadšenci si zde mohou vybrat z přibližně 150 tanků pěti mocností a poté si zaválcit i na slavných bojištích.

Firma stojící za World of Tanks připravuje vzdušnou verzi (World of Planes) pro letecké nadšence a námořní verzi pro milovníky křižníků a bitevních lodí.



ZÁVODNÍ

Na internetu si na své přijdou i milovníci rychlých aut. Typickým představitelem takovéto MMO hry je Need for Speed World, ve které spolu závodí tisíce nadšenců z celého světa a snaží se vydělat si na stále dražší a lepší vozy. Změřit své síly si zde můžete v několika typech závodů – od okruhů přes sprinty až po útek před policií.



FANTASY/FILMOVÉ

Tuto kategorii MMO her definoval World of Warcraft. Hry na hrdiny z fantastického či filmového prostředí se ale snaží nabízet i konkurence, takže si nadšenci z celého světa mohou zabojovat mečem či kouzly například ve světě Pána prstenů či Hvězdných válek.



BUDOVATELSKÉ

Svůj prostor ve světě zábavy dostávají i mladí diktátoři a vizionáři, kteří v internetových MMO hrách mohou naplno předvést, jakou říši jsou schopni vybudovat a jak budou vycházet se sousedy. Obvykle je možné hrát za různé národy, lišící se geografickými, klimatickými i historickými podmínkami. Typickým představitelem této kategorie je hra Age of Empires online, kde si hráči zvolí některý z národů, vybudují ekonomiku a snaží se podmanit si okolní svět.




v budoucnosti budou silně sázet na free to play tituly. První vlaštvou nových trendů přechodu z modelu předplatného na FTP byla společnost EA. Ta do vývoje a reklamy hry Star Wars: The Old Republic investovala téměř 300 milionů dolarů (pro ilustraci: filmový hit Avengers stál přibližně 200 milionů!), aby po několika měsících zjistila, že zájem fanoušků silně klesá. Po půl roce jich zbyla přibližně polovina a o něco později byla hra změněna na free to play. Po Star Wars: The Old Republic chce EA uvolnit pro bezplatné hraní i svůj další premiový trhák v podobě série Command & Conquer. Také Ubisoft má ve svém portfoliu tři důležité žolíky: strategickou hru Anno, taktickou střílečku Tom Clancy Ghost Recon Online a ponorkový simulátor Silent Hunter Online. Sony Online Entertainment bude sázet na hry Bullet Run a Planetside 2. Německý herní developer Crytek chce v budoucnosti sázet pouze na free to play tituly a očekává úspěch především se svým vojenským simulátorem Warface.

Kromě počítačů však existuje i další, velmi lukrativní platforma, na kterou se začínají výrobci zaměřovat: chytré telefony. Podle expertů tvoří v současné době hry přibližně 60 % stažených aplikací! To ve spojení s raketovým nárůstem počtu smartphonů (a s jejich rostoucím výkonem) vytváří opravdu zajímavou cílovou skupinu. Odborníci očekávají, že například evropské tržby z mobilních bezplatných her vzrostou do roku 2016 přibližně na 200 milionů eur. Zároveň lze ale očekávat pokles ceny herních aplikací přibližně o 40 %.

Pro uživatele to je sice dobrá zpráva, ale zároveň i nemalé riziko, že se jejich hraní (a herní utrácení) dostane mimo jejich kontrolu. Experti zabývající se studiem závislosti upozorňují, že i zde by měl být zaveden systém včasného varování, podobně jako u klasického hazardu. Masivní rozšíření on-line hry World of Warcraft (WoW) dalo dokonce vzniknout novému označení manželek a žen, které kvůli závislosti svého partnera zůstaly v reálném světě samy: „WoW vdovy“. Bez přiměřeného systému kontroly lze očekávat nejen nárůst počtu podobných vdov, ale také rozvrácených rodin a gamblérů bez peněz.

Hráči pod palbou

Komunita bohatých hráčů neunikla ani pozornosti hackerů. Cloudová databáze společnosti Kaspersky Lab v roce 2012 znamenala každý den na sedm tisíc pokusů o infekci hráčů počítačových her. Jejich cílem bylo získání osobních dat, například hesel k on-line hrám nebo on-line bankovním systémům. Kybernetičtí zločinci se poté snažili ukrást avatary hráčů nebo herní předměty přímo ve virtuálním prostředí, aby je pak za reálné peníze mohli na internetu prodávat. U on-line bankovníctví se zase pokoušeli odčerpat peníze z bankovních kont. Analytici Kaspersky Lab odhalili, že kybernetičtí zločinci rozeslali hráčům denně v průměru deset e-mailů se škodlivými odkazy nebo přílohami, a zhruba 500 krát denně se pokusili o infikování jejich počítačů skrze internetové prohlížeče.

Počet škodlivých programů zacílených na on-line hry navíc každý den vzrostl o 5 000. Jednou z nejoblíbenějších taktik bylo sociální inženýrství, zejména phishing. Kybernetičtí zločinci například zneužili jméno oblíbené hry a snažili se nalákat hráče na falešné webové stránky, aby z nich dostali hesla k hráčským účtům. V roce 2012 zaznamenali experti Kaspersky Lab 15 milionů phishingových webů imitujících hlavní vývojáře on-line her.  PETR.KRATOCHVIL@CHIP.CZ

NEED FOR SPEED WORLD: JAK SE HRAJE ZADARMO?

Máte rádi auta, závodění a nakupování? Pak je pro vás svět Need for Speed ten pravý!



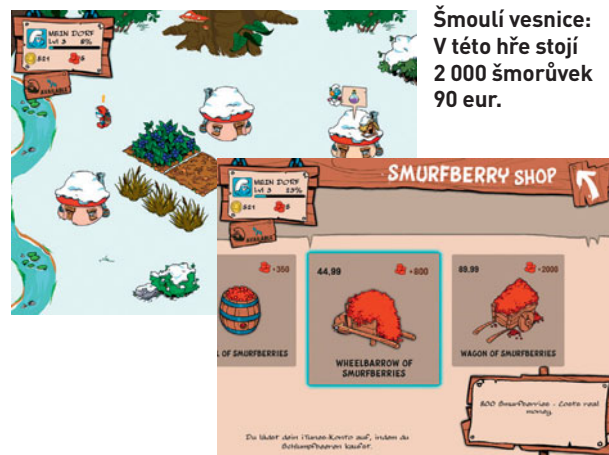
Ve světě Need for Speed si můžete zcela zdarma zazávodit...



... ale pokaždé zvítězíte pouze s těmi nejlepšími vozy, které si můžete koupit za reálné peníze.

BEZPLATNÉ HRANÍ NA SMARTPHONU

Na telefonu stejně jako na počítači: Kdo chce být ve free to play hře rychlejší, lepší nebo hezčí než ostatní, bude muset často sáhnout hluboko do své kapsy.



Šmouli vesnice: V této hře stojí 2 000 šmorůvek 90 eur.

NEJČASTĚJŠÍ NÁKUPY

1	VĚDRO ŠMORŮVEK	4,49 eur
2	BUŠL ŠMORŮVEK	8,99 eur
3	ÚRODA ŠMORŮVKOVÉHO KEŘE	3,59 eur