

## GRY „BROWSEOWE” NOWYM WCIELENIEM MASOWEJ ROZRYWKI ELEKTRONICZNEJ

Rozrywka elektroniczna w coraz większym stopniu wypiera tradycyjne sposoby rekreacji. Dzięki szybkiemu rozwojowi internetu oraz jego powszechności mógł powstać i rozpowszechnić się nowy gatunek gier wykorzystujących przeglądarkę internetową, określaną mianem BBMMOG (ang. *Browser Based Massive Multiplayer Online Games*). Często mylnie wszystkie BBMMOG określa się mianem MMOSG (ang. *Massive Multiplayer Online Strategic Games*) lub MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*).

BBMMOG charakteryzują się następującymi cechami:

- do gry niezbędna jest przeglądarka internetowa,
- wymagane połączenie z internetem,
- najczęściej gry te są udostępniane bezpłatnie,
- nie trzeba ich instalować,
- jednocześnie gra bardzo wielu graczy.

Gry obsługiwane przez przeglądarkę zadomowiły się w większości popularnych gatunków znanych gier oraz wykreowały kilka nowych. Wśród gier browse-owych wyróżnić można następujące gatunki:

**MMOSG** – gry strategiczne z elementami ekonomii polegające na rozwijaniu swojego państwa oraz walce z przeciwnikami w celu zagarnięcia ich dóbr, np. surowców (*OGame, Red Dragon, Polanie, Travian*).

**MMORPG** – gry fabularne oparte na rozwoju postaci oraz odgrywaniu przygód w klimacie danego świata (*Historica, Anno 1187, Wanderer*).

**Menedżery sportowe** – bazujące na pomysle zaczerpniętym z gier na komputery stacjonarne. Stajemy się menedżerem klubu sportowego i staramy się doprowadzić własną drużynę na szczyt sławy (*Hattrick, TopRally, SoccerProject*).

**Ekonomiczne** – gry wykorzystujące głównie mechanizmy oparte na handlu i ekonomii. Do tej grupy można także zaliczyć symulatory giełdy papierów war-

tościowych oraz gospodarki rynkowej, bardzo często wykorzystywane podczas zajęć na uczelniach wyższych (*Farmersi, SGE Strateg*).

**Spoleczne** – gry umożliwiające tworzenie społeczności wirtualnej we wszystkich dziedzinach życia, takich jak: ekonomia, prawo, sport, media, polityka (*Wirtualny Świat, Twoje-Miasto*).

Pierwszymi grami niewymagającymi instalacji i uruchamianymi poprzez przeglądarkę internetową były wszelkiego rodzaju gry logiczne i zręcznościowe tworzone przy wykorzystaniu technologii Flash firmy Macromedia oraz Java stworzonej przez Sun Microsystems. W obu przypadkach należało jednak zainstalować środowisko umożliwiające uruchomienie aplikacji, czyli tzw. wirtualną maszynę dokonującą interpretacji na komputerze lokalnym. Przed uruchomieniem gra musiała być ściągnięta na dysk. Działo się to automatycznie i nie wymagało od użytkownika żadnych dodatkowych czynności poza uruchomieniem gry. Zabawy te zyskały wielką popularność dzięki łatwemu dostępowi oraz bezpłatnej dystrybucji. Powstały wyspecjalizowane serwisy internetowe oferujące setki gier. Ostatnio zaczęły się pojawiać ambitniejsze gry wykorzystujące te technologie (w technologii Flash: *Sherwood MMORPG, Tactics Arena Online* lub w technologii Java: *Realms of Rivalry, Kurnik*).

Mankamentem powyższych gier jest ograniczenie liczby graczy biorących jednocześnie udział w rozrywce do kilku osób oraz limit czasu gry w warcabach, szachach czy popularnych grach w karty. Natomiast BBMMOG od razu oferowały możliwość uczestnictwa w jednej grze kilku tysiącom graczy, co wpłynęło na bardzo dużą ich popularność. Poniżej przedstawione zostały inne powody tak dużej popularności gier browserowych.

BBMMOG nie mają prawie żadnych wymagań sprzętowych. Wystarczy komputer, który zdoła uruchomić nowoczesną przeglądarkę internetową, by móc cieszyć się grą. Gracz może zacząć i kontynuować grę w dowolnym miejscu, nie będąc ograniczonym do jednego komputera. Osiągnięte jest to dzięki wykorzystaniu technologii takich samych jak przy tworzeniu stron internetowych, czyli wszystko dzieje się po stronie serwera i tam są przechowywane wyniki rozgrywek, jak i wszystkie elementy niezbędne do wyświetlenia aplikacji. Gry są najczęściej turowe, co oznacza, że gracz otrzymuje określoną pulę punktów, które może wykorzystać w grze. Wykonanie każdego działania w świecie gry zajmuje określony czas, co uniemożliwia wykonanie innych czynności. Jest to jednocześnie wadą i zaletą tego typu rozrywki. Z jednej strony gra nie wymaga ciągłego śledzenia swojego przebiegu, z drugiej jednak strony ograniczona jest do kilku ruchów w ciągu dnia, co może także pozostawiać pewien niedosyt. W większości wypadków gry te są udostępniane bezpłatnie, lecz naszpikowane reklamami. Mają one pokryć koszty utrzymania gry lub zachęcić do wykupienia specjalnego konta. Można bowiem korzystać z opłaconych przywilejów, które dają potencjał większy od możliwości graczy o kontaktach bezpłatnych.

Gry MMO (ang. *Massive Multiplayer Online*) wykorzystują chęć współzawodnictwa, ale także współdziałania i solidarności, co umożliwia tworzenie klanów. Tworzone są grupy graczy, które wspierając się nawzajem, bardzo uatrakcyjniają grę i mocniej przywiązują do rozrywki. W przypadku gier MMO mamy do czynienia z bardzo prostym interfejsem. Działa on tak samo jak przy obsłudze stron WWW, co bardzo ułatwia rozpoczęcie zabawy bez konieczności uczenia się specjalnych skrótów na klawiaturze. Gry te jednak niosą za sobą pewne niebezpieczeństwo związane z bardzo łatwym podporządkowaniem własnego życia prowadzonej rozgrywką. Zwłaszcza w przypadku gier strategicznych wymagana jest dyscyplina i wielka punktualność. W wielu przypadkach kończy się to uzależnieniem<sup>1</sup>.

Gry browserowe zagościły na rynku rozrywki elektronicznej na dobre i raczej należy się spodziewać wzrostu ich rozpowszechnienia niż chwilowego zachwytu. Warto przytoczyć kilka danych statystycznych. Najpopularniejszą i pierwszą grą MMOSG w Polsce jest *OGame*. Jest to gra autorstwa niemieckiej firmy Gameforge, wydana w 23 językach, w tym polskim. Na polskim serwerze zarejestrowanych jest 270 tys. graczy w 56 uniwersach<sup>2</sup>, zaś 170 tys. użytkowników forum polskiej wersji gry pisze średnio 10 tys. postów dziennie. Innym przykładem może być polska produkcja *BloodWars* firmy K2M. Twórca gry, Konrad Gałęziowski, w udzielonym autorowi tekstu wywiadzie potwierdził stale rosnące zainteresowanie grą. Z miesiąca na miesiąc przybywa chętnych do prowadzenia rozrywki. W zależności od wielu czynników, takich jak promocja i reklama, serwer odnotowuje kilka do kilkunastu tysięcy rejestracji miesięcznie. Gałęziowski zauważył także, że coraz mniej ludzi spostrzega tego typu gry jako niszowe.

Najpopularniejszym typem rozrywki wśród BBMMOG są gry strategiczne. Opierają się one na dwóch podstawowych mechanizmach: rozbudowie własnego imperium oraz podbojach. Dzięki zastosowaniu ograniczeń czasowych gracz nie musi przebywać przez cały czas przed monitorem, jak to się dzieje w klasycznych grach, lecz wydaje rozkazy, których wykonanie zajmuje określoną ilość czasu. Dzięki temu można szybko wydać polecenia i powrócić do poprzednich zajęć. Wymaga to od gracza dużej dyscypliny, by o odpowiedniej porze zasiąść przed monitorem.

Inną cechą wpływającą na wzrost popularności gier BBMMOG w porównaniu do *single player* jest zapewnienie dużej liczby towarzyszy gry, z którymi można zawiązywać sojusze lub wchodzić na wojenną ścieżkę. Tak nawiązane znajomości bardzo często przenoszą się do świata realnego. Interakcja z żywym przeciwnikiem daje ogromną satysfakcję, zwielokrotnioną możliwością obserwowania swojej rosnącej pozycji w rankingach.

<sup>1</sup> Zob. blog prowadzony przez jednego z graczy wraz z komentarzami poświęconymi uzależnieniu od gry *OGame*: <<http://vroobelek.iq.pl/blog/1131317603>>, 30 grudnia 2007.

<sup>2</sup> Zob. <<http://multigry.onet.pl>>.

W większości przypadków BBMMOG udostępniają graczom możliwość wykupienia specjalnego konta za niewielką miesięczną opłatą. Jako przykład może posłużyć gra *Seaskulls*. W przypadku gry z kontem premium mamy możliwość wznoszenia jednocześnie czterech budynków, gdy zwykły gracz może w tym czasie stworzyć tylko jeden budynek. Oczywiście w grze ma to kolosalne znaczenie i daje dużą przewagę graczom płacącym.

BBMMOG cieszą się bardzo dużą popularnością wśród producentów. Z ich punktu widzenia produkcja takiej gry jest mniej czasochłonna niż tworzenie gier klasycznych, co bezpośrednio przekłada się na koszty realizacji. Uproszczona grafika, brak silnika 3D oraz wykorzystanie przeglądarki jako klienta aplikacji powoduje, że mniejsze firmy i niezależni producenci częściej sięgają po takie rozwiązania niż duże koncerny produkujące gry „pudełkowe”. Do wdrożenia gry BBMMOG nie trzeba zbyt wielkich nakładów finansowych. W początkowej fazie wystarczy zwykły hosting obsługujący język, w którym została stworzona gra, oraz rejestracja domeny w celu rozpoczęcia marketingu w sieci. Koszt dzierżawy domeny i miejsca na serwerze dostawcy nie powinien przekroczyć kwoty kilkuset złotych rocznie. W trakcie przybywania graczy można przenieść grę na osobny serwer. Koszt wynajęcia takiego serwera to kilka tysięcy zł rocznie, co w stosunku do kosztów produkcji gier typu *World of Warcraft* jest kwotą wręcz znikomą. Dlatego BBMMOG bardzo często zajmują się amatorskie grupy zapaleńców zachęcane szansą zdobycia dużej popularności oraz przychodów w przypadku odniesienia sukcesu. Nakłady poniesione na produkcję gry najczęściej każdy z programistów ponosi z własnej kieszeni, tworząc grę bezpłatnie. Reklama uzależniona jest od dwóch najistotniejszych czynników: dobrego wypozycjonowania w popularnych wyszukiwarkach oraz tego, czy gra zaistnieje w środowiskach graczy poprzez odpowiednie wpisy na forach tematycznych (pochodzące tak od samych użytkowników, jak i autorów gry). W przypadku uzyskania aprobaty przez społeczność grającą w BBMMOG gracze będą zachęcać swoich znajomych do uczestnictwa w zabawie, co jest najskuteczniejszą formą reklamy.

BBMMOG dzięki swojej turowej konstrukcji pozwalają na uczestnictwo w kilku grach jednocześnie. Nowi producenci chętniej zaczynają przygodę tworzenia gier od BBMMOG niż od klasycznych MMOG. Dobra BBMMOG sama się reklamuje i sprzedaje, bez konieczności ponoszenia nakładów na reklamę i dystrybucję. Gry odnoszące sukces bardzo łatwo przerobić i sprzedawać jako zupełnie nowy produkt.

Można postawić tezę, że gry browserowe poza rozrywką wnoszą dodatkowe elementy rozwoju interpersonalnego. W dobie Web 2.0 umiejętność poruszania się w wirtualnym świecie oraz krystalizowanie się nowego typu relacji ekonomicznych zwanych Wikinomią będzie bardzo poszukiwaną cechą. Gracze poświęcający dzisiaj swój wolny czas na budowanie wirtualnych imperiów, zawieranie sojuszy i wypowiedanie wojen, zarządzanie surowcami i łańcuchem dostaw, flotami oraz armiami nabywają umiejętności, które już dziś w wielkich korporacjach

są wykorzystywane do zarządzania wielonarodowościowymi przedsiębiorstwami. Konieczność współpracy z wieloma osobami znanymi bardzo często tylko z ekranu komputera w celu stworzenia najlepszego klanu w świecie gry wymagać musi zdobycia takich cech charakteru i umiejętności jak: gotowość do kompromisów, zaufanie, otwartość na krytykę, kreatywność, szybkie rozwiązywanie problemów, sprawne działanie w stresie. Zatem gry sieciowe mogą się okazać znakomitą sposobem rozwijania kompetencji przydatnych zarówno dziś, jak i w przyszłości.