



Vysoká škola ekonomická v Praze

Fakulta managementu v Jindřichově Hradci

Bakalářská práce

Martin Bambule

2008



Vysoká škola ekonomická v Praze

Fakulta managementu v Jindřichově Hradci

Ekonomie her a internetu

Vypracoval:

Martin Bambule

Vedoucí bakalářské práce:

Ing. Pavel Pokorný

J.Hradec, únor 2008

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

pro akademický rok 2006/2007

Název práce:	Ekonomie her a internetu
Zadání práce:	Bakalářská práce se bude zabývat otázkou ekonomie her na internetu. Bude analyzovat soutěžní hraní her za úhradu (např. ProGamers), testování alfa verzí her, virtuální herní světy (např. Everquest) a jejich ekonomiku. Dále ekonomii internetu, tedy domény, webové stránky, reklama a věci zdarma. Možnosti uvedených ekonomik jako alternativa výdělku (např. pro nezaměstnané, studenty).
Jméno studenta:	Martin Bambule
Ročník:	2.
Obor:	MANAGEMENT
Vedoucí práce:	Ing. Pavel Pokorný
Katedra:	Katedra managementu informací
Termín zadání:	14.2.2007
Termín odevzdání:	Dle harmonogramu příslušného akademického roku

V Jindřichově Hradci 14.2.2007



Ing. Vladimír Příbyl

proděkan pro pedagogickou činnost

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářskou práci na téma

“Ekonomie her a internetu“

jsem vypracoval samostatně.

Veškerou použitou literaturu a podkladové materiály
uvádím v příloženém seznamu literatury.

Jindřichův Hradec, únor 2008

podpis studenta

Anotace

Ekonomie her a internetu

Práce se zaměřila na analýzu a popis jednotlivých oblastí spojených nějakým způsobem s vyděláváním a pohybem peněz ve virtuálních světech a na internetu. Dále je zde popsána ekonomie internetu, tedy domény, webové stránky, reklama a věci zdarma. Výstupem je zhodnocení variant výtěžku či příjmu podle finančního ohodnocení a nároků na jednotlivé pozice.

únor 2008

Poděkování

Za cenné rady, náměty a inspiraci bych rád poděkoval

Ing. Pavlu Pokornému,

z Vysoké školy ekonomické v Praze,

Fakulty managementu v Jindřichově Hradci,

rodičům za trvalou finanční a morální podporu

a také **přátelům** za cenné rady.

OBSAH

Úvod	1
1. Teoretická část	3
1.1. Historie počítačových her	3
1.2. Testování alfa verzí her	6
1.3. Hraní her za úplatu - ProGaming	8
1.4. On-line hry	12
1.5. Herní turnaje	17
2. Virtuální světy	22
2.1. EverQuest	25
2.4.1. Ekonomický systém	28
2.2. Second Life	30
2.4.2. Vnitřní ekonomický systém	36
2.4.3. Vztah virtuální a reálné ekonomiky	38
2.3. Zajímavosti z virtuálních světů	39
2.4. Bezpečnost	41
3. Ekonomie internetu	42
3.1. Domény, webové stránky, reklamy	43
2.4.4. Domény	43
2.4.5. Webhosting	47
2.4.6. Tvorba webových stránek	49
MichelangeloSoft	50
Ivorius	51
4. Co lze získat zadarmo na internetu	52
Závěr	54
Použitá literatura	57
Seznam obrázků	61
Seznam tabulek	61
Seznam grafů	61
Seznam příloh	63

Úvod

V této bakalářské práci se hodlám zabývat fenoménem internetu a obzvláště hraním her on-line prostřednictvím tohoto pozoruhodného nástroje, a to z ekonomického hlediska. Hlavní devizou je rychlost sdělování informací a počet lidí, kteří jsou touto informací zasaženi a reflektují své pocity a názory v okamžité zpětné vazbě. V dnešní době, kdy se internetu využívá ve skutečně masovém měřítku a jeho úloha v celosvětovém dění je nezastupitelná, je jeho ekonomické využití i zneužití nasnadě a je motivací pro nespočet lidí, kteří se snaží pochopit a ovlivnit pravidla fungování virtuálních ekonomik, různé metody a způsoby přivýdělku nebo dokonce regulérního podnikání prostřednictvím internetu. Firmy sledující současné trendy prodávají a propagují své výrobky jak v klasických kamenných obchodech, tak prostřednictvím internetu. PR agentury mohou využívat nové metody propagace. Od prostých bannerů vyskakující na vás pokaždé, když kliknete v podstatě kamkoliv na stránce po avatara¹ z oblíbené on-line hry nesoucí jméno firmy či nosící oblečení propagované značky.

I člověk méně znalý, s přístupem na internet, má nespočet možností, jak si přivydělat. Občas i docela slušné peníze. Může spolupracovat různými způsoby s firmami i fyzickými osobami. Placené umístění reklamního banneru je dnes již běžnou záležitostí. Uživatelé internetu se specializují, jako ve skutečném světě, na jednotlivé oblasti využití a tito spolu následně mohou spolupracovat a vytvářet efektivní ekonomické struktury.

Další skupinou, a to velice významnou skupinou, jsou hráči her. Profesionální hráči na turnajích a různých kláních, testeři alfa a beta verzí u herních společností, obyčejní hráči i příležitostní hráči si mohou vydělat hraním her. Postupem času se zde vytvořila tvrdá konkurence, jak mezi hráči, kterých je několikasetnásobně více než před pár lety, tak mezi firmami, kterých je také přehršel a které bojují o lukrativnější prostor pro své projekty a svoji reklamu.

V neposlední řadě se dá najít spousta propagačních dárků, které dostanete “zdarma“ výměnou za svou adresu, na kterou vám pošlou dárek a následně tisíce materiálů o firmě, o různých akcích pořádaných firmou atd. Existují dokonce specializované stránky, kde máte přehledně vypsané adresy, na kterých je něco zdarma.

¹ JANKOWICH Andrew E.: Property and Democracy in virtual worlds, strana 5, Note on Terminology, [online] ©2005, [cit. 2008-2-20] <http://www.bu.edu/law/central/jd/organizations/journals/scitech/volume112/index.html>

V oblasti IT a především internetu a činností s tímto spojených je soustředěna část světových financí a bylo by nerozumné je nějakým způsobem nevyužít. Existuje nespočet možností jak získat určité finanční ohodnocení za činnosti spojené s internetem a v následující práci se budu některými těmito činnostmi zabývat.

1. Teoretická část

1.1. Historie počítačových her

Je to k podivu, ale první počítačové hry a videohry vznikly již téměř před padesáti lety v USA. Ovšem masové popularity se jim dostalo až v letech sedmdesátých. V tehdejším Československu a později Česku se prosadily až po roce 1989.

V roce 1947 (nechali si ji patentovat 14. prosince 1948) Thomas Goldsmith a Estlem Mann vyvinuly první hru určenou pro hraní na katodových trubicích (Cathode ray tube-CRT). Byla to simulace střely odpálené na cíl, kde se dala měnit dráha a rychlost střely vyjádřené malým bodem. Prostředí museli manuálně nakreslit na průhlednou fólii položenou na CRT.

William Higinboth je považován za vynálezce videoher. V roce 1958 vytvořil v Národní laboratoři Brookhaven v New Yorku hru Tennis For Two. V 60. letech mnohé z nejranějších her běžely na univerzitních serverech v USA. Vytvářely je jednotlivci ve volném čase. Nicméně kvůli nedostupnému hardwaru jich bylo velmi málo a byly velmi brzy zapomenuty. První významnější hra vytvořená skupinou studentů s názvem Spacewar byla uvedena na Massachusetts Institute of Technology v roce 1962. Vývojář operačního systému Multics, Ken Thompson, vytvořil hru Space Travel, která vedla nepřímo k vývoji operačního systému UNIX. V roce 1968 Ralph Baer vymyslel prototyp konzole, na které se dalo hrát několik her. Nato Bill Harrison vyvinul světelnou pistoli. Léta sedmdesátá se v USA nesou ve znamení herních automatů a arkádových her. Nolan Bushnell byl nespokojen s finančním ohodnocením vlastních her u výrobců, kterým je prodával, a tak založil v roce 1972 vlastní společnost Atari. Vývoj počítačových her na univerzitních počítačích se v tomto období poměrně rozšířil. A to i přes to, že herní programátoři pracovali skoro do konce sedmdesátých let prakticky zadarmo a jedinou odměnou jim bylo uznání kolegů a přátel. Bohužel ani o jejich hrách se toho moc neví, protože díky rychlému vývoji hardware se stroje, na které se hry vytvářely, vyměňovaly za novější a pásy, na kterých byly hry uloženy již dnes neexistují. Navíc existovaly jen dvě velké distribuční sítě pro studenty/programátory. University měli většinou přístup pouze k jednomu typu hardwaru a tím pádem i k jen jedné síti.

Tyto největší sítě byli PLATO System, podporovaný Control Data Corporation a systém DECUS spravovaný Digital Equipment Corporation. Od roku 1970 do roku 1980 vznikaly žánrově rozdělené hry jak je známe dodnes. Například v roce 1971 vytvořil Don Daglow,

který později spolupracoval s Electronic Arts, první sportovní simulaci nazvanou Baseball. V téže roce napsal Mike Mayfield první hru s tematikou Star Trek. První hide-and-seek (skrýt a hledat) hrou byla Hunt the Wumpus od Gregory Yoba. Rok 1974 nám přináší rané pokusy o FPS (first person shooter)- například Maze War a Spasim. Jedna z mála her fungující na obou systémech, PLATO i DECUS, byla textová adventura Colossal Cave Adventure. Od roku 1975 se začaly programovat hry vykreslující grafiku, a to díky rozšíření CRT monitorů, jež zobrazovali **30 řádků** za několik sekund místo výstupu prostřednictvím tiskáren s rychlostí 10 až **30 znaků** za sekundu.

Otcem RPG (role playing game) her je již zmiňovaný Don Daglow, který svým dílkem Dungeon nastavil směr, jakým se tyto typy her ubírali. Pro fanoušky leteckých simulátorů je významný rok 1977, kdy Kelton Flinn a John Taylor programují první verzi hry Air, což byl textový simulátor letecké bitvy. Byla předchůdcem první grafické on-line multiplayerové hry vůbec s názvem Air Warrior. Boom ve vývoji domácích počítačů v 70. a 80. letech dovozoval jejich vlastníkům programovat jednoduché hry. Brzy se utvořily skupiny nadšenců nových počítačů a brzy poté vznikl i nový herní software. Distribuce her se v té době prováděla tiskem zdrojových kódů v knihách (například v *Basic Computer Games* od Davida Ahla), časopisech (Creative Computing), a v novinách. Uživatelé museli takový kód přepsat do počítače a přeložit do strojového kódu. Vůbec první adventurou na domácí počítače představovala hra Zork.

Větší popularity počítačové hry dosáhly až na počátku 80. let. Některé byly jen vylepšené kopie her starších a jiné zase otevírali nové možnosti ve světě her. Žádná z těchto her by však nefungovala bez příslušného hardware. Prvořadými herními počítači se staly Commodore 64 a ZX Spectrum, které spatřily světlo světa v roce 1982. Zlatý věk arkád dosáhl vrcholu v 80. letech s mnoha technicky inovativními a z dnešního pohledu žánr definujícími hrami v prvních několika mála letech desetiletí. Jako příklady poslouží hry Defender, kde bylo poprvé použito aktivní dějství mimo obrazovku, účelně zobrazeným na radaru i mapě zobrazující celou hrací plochu. Battlezone (1980) jako první používal vektorovou grafiku, se kterou se následně vytvářeli první 3D hry. Hra Pole Position (1982) zavedla standard zobrazování závodních her, což jest zobrazení, kdy byl hráčův pohled nad vozidlem. Mohl tedy vidět cestu před vozidlem, vozidlo samotné i horizont. Hra *Dragon's Lair* (Dračí doupě-1983) byla první vydaná na laserdisku (1. komerční optický disk) a představila plně rozpohybované video.

V roce 1983 firma SuperSet Software vytvořila síťovou počítačovou hru Snipes. Hra sloužila k otestování nových počítačových sítí a jejich možností. Snipes je hra oficiálně označená jako prvotní podnět pro Novell Netware a lze se domnívat, že byla vůbec první

síťovou komerční hrou napsanou na osobní počítač. Spolu s Maze War a Spasim to jsou předchůdci multiplayerových her jako Doom či Quake. Kořeny moderních adventur sahají do roku 1984, kdy společnost Sierra vydala hru King's Quest, která obsahovala barevnou grafiku a pohled třetí osoby. Hráč se mohl pohybovat za a před předměty ve 2D pohledu pozadí, což vytvářelo iluzi 3D. Příkazy byly stále zadávány pomocí textu. Nové herní rozhraní, point-and-click, představila v roce 1987 společnost LucasArts hrou Maniac Mansion vytvořenou v SCUMM² systému. Hrou Elite od Davida Brabenema a Iana Bella byla zavedena moderní 3D grafika a svobodný šesti stupňový pohyb.

S příchodem AtariST a Commodore Amigy v roce 1985 začala nová éra 16 bitových počítačů. Pro mnoho uživatelů byly velmi drahé, než přišlo IBM PC srovnatelně silné a za mnohem nižší cenu. VGA standard vyvinul pro IBM PS/2 (1987), a tím dal PC potřebný potenciál pro 256 barev. Od této doby šel vývoj počítačů a her prudce kupředu. Masové rozšíření PC mezi „normální“ uživatele dalo vzniknout spoustě nadšeneckých spolků, které spolu s profesionálními uživateli (vládní programy, firemní výzkumy) vytvářely tlak na výrobce počítačů a her, na zdokonalení technologií a rozšíření možností dovedností u PC. Graficky čím dál náročnější aplikace, požadavky na rychlý přenos obrovského množství dat, dostupnost tohoto pro širokou veřejnost, atd. Vývoj v IT oblasti jde neustále kupředu takovým tempem, že si dnes ani nedokážeme představit možnosti her, způsoby hraní, potenciál virtuální ekonomiky a jiné netušené eventuality v budoucnu.

² SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) - skriptovací jazyk vyvinutý společností LucasArts pro snadnější vývoj grafické adventury s názvem Maniac Mansion.

1.2. Testování alfa verzí her

Každá firma produkující hry a vlastně i jakýkoliv jiný software, musí mimo jiné projít fází testování³. K tomuto účelu si firmy najímají zaměstnance speciálně určené k testování. Nefunguje to tak, že by jeden člověk (tester) dostal od zaměstnavatele alfa verzi hry a celou ji sám zpracoval, ale na testování hry se podílí vícero testerů a každý je zaměřen na nějakou část hry. Většinou se i té jedné části věnuje více lidí. Herní testeři analyzují hry kvůli zdokumentování softwarových chyb jako součást kontroly kvality produktu.

Všeobecně se má za to, že tato práce je jednoduchá a může ji dělat jakýkoliv zkušený hráč počítačových her, zvláště od natočení filmu *Grandma's Boy*, ale opak je pravdou. Tato práce je o hodně těžší a o hodně méně zajímavá než se na první pohled zdá. V tomto oboru potřebujete alespoň základní znalosti z oblasti výpočetní techniky, softwaru, analýzy a jiných oblastí spjatých s hrami a se softwarem. Tester sice tráví většinu času hraním her, ale musíte si uvědomit, že testuje stále tu stejnou hru, stejný level a dokonce jen jednu část levelu stále a stále dokola. Od nejranějších stádií až po dokončení samotné hry. Je to dost monotónní proces. Testování hry začíná v době, kdy je hotové grafické prostředí nebo jsou zpracovány postupy umělé inteligence. Tester se zaměřuje na funkčnost, poddajnost (technické požadavky např. SONY má Technical Requirements Checklist, Microsoft má Technical Certification Requirements), kompatibilita, lokalizace⁴ a "máčení"⁵. Tester má za úkol zaznamenávat takzvané BUGy, což je programátorská chyba, kterou udělal programátor při vývoji programu, znovu a znovu testovat hru a ověřovat zda jsou dříve nalezené chyby odstraněny, popřípadě jestli jsou aplikovány dohodnuté změny. Tester musí zaznamenat všechny bugy do chybové zprávy tzv. bug report. Tato zpráva je pro další členy týmu (programátoři, designéři, atd.) velice důležitá, a proto musí jasně vysvětlit a popsat problém a navrhnout případná možná řešení, pokud je to možné. Tester musí být zdatný ve zprostředkovávání těchto zpráv ostatním, se zvláštní pozorností na detaily. Zprávy jsou většinou podávány písemnou formou, takže je zapotřebí i schopnost formulovat svá zjištění písemně.

Testeři jsou v těsném kontaktu s programátory, kteří tyto zprávy musí číst a hlavně stoprocentně pochopit. Některé chyby jdou popsat naprosto jednoduše. Např. „V třetím levelu je u kamene zaseklý skřítek a nelze s ním komunikovat“. Většinu bugů je těžké takto jednoduše popsat a podrobný popis zabere několik odstavců. Během projektu by si měl dobrý tester rozšiřovat své znalosti a zkušenosti i na jiných hrách. Hlavně díky monotónnosti práce a

³ Činnosti spojené s vývojem her viz. Příloha III

⁴ lokalizace - testeři z různých zemí kontrolují překlady a reálie ve hrách

⁵ máčení - hra se nechá zapnutá v určitých fázích celé hodiny nebo i dny. Např. úvodní obrazovka, pauza, atd.

tlaku producentů na splnění termínů je tento způsob výdělků velice psychicky náročný a ne každý může tuto práci vykonávat déle. Obvykle se komerční hra vyvíjí od jednoho do tří let s rozpočtem od jednoho do dvaceti milionu amerických dolarů. Existují dokonce specializované semináře pro testery. Časopis pro testery a jiné prostředky pro vzájemné sdělování novinek, zkušeností, atd. Pro tento účel slouží dokonce i virtuální svět Second Life, ale i jiné projekty. Navzdory náročné práci nejsou platy testerů nikterak enormní, i když kvalitní profesionální tester si přijde na pěkné peníze. V ČR se průměrný plat testera pohybuje okolo 35 000 Kč, jak je vidět v tabulce.

Jaké je nejčastější platové ohodnocení jednotlivých IT profesí (v Kč)

Profese	Nejčastější plat*	Plat špičkového odborníka	Nárůst 2004/2005 (v %)
Projektový manažer	56 823	až 75 tisíc	12
Analytik	47 516	až 70 tisíc	5
Vývojář	41 955	45 až 60 tisíc	11
Tester	34 225	až 40 tisíc	14

tabulka 1: Nejčastější platové ohodnocení IT profesí⁶

Pozn.: * jde o střední hodnotu - medián

Lukrativnější je pozice projektového manažera. Platy se pohybují kolem 57 tisíc měsíčně, v USA mají kolem 70 658 dolarů ročně. Na druhou stranu tato pozice vyžaduje roky praxe, nasazení a profesionální jednání. Takového člověka je těžké najít, a proto jsou platy na této hladině. Ale zpět k testerům. Říká se, že pracovní pozice testera je přestupová stanice k dalším, lépe placeným pozicím v herním průmyslu. V zemích, které podporují herní průmysl, je průměrná hodinová mzda kolem 10 – 12 dolarů a roční průměr je 39 063 dolarů. Testeři s praxí kratší než 3 roky mají v průměru 25 142 dolary, zatímco ti s praxí přes 6 let berou průměrně 43 056 dolarů⁷. Vyjma juniorských pozic, které nejsou nijak moc podporovány, dostávají testeři k platu i různé bonusy. Například ve formě notebooků, mobilních telefonů, atd.

⁶ HLAVÁČ, Jan. lupa.cz: [online]. © 1998–2008, [cit. 2008-2-5]. <<http://www.lupa.cz/tiskove-zpravy/platy-it-odborniku-rostly-loni-mezi-11-az-14-procenty/>>

⁷ FLEMING, Jeffrey. gamedeveloper.com: © 2007 CMP Media LLC, duben 2008 [cit. 2008-2-6] <<http://gamedeveloper.texterity.com/gamedeveloper/200804/?pg=3>>

1.3. Hraní her za úplatu - ProGaming

Hraní her za úplatu, ProGaming a e-sport jsou označení toho samého a stále více se rozvíjejícího odvětví. Je logickým důsledkem vývoje a rozvoje herního průmyslu a lidské soutěživosti. Hráči po celém světě zakládají klany, kluby či týmy, ale i jednotlivci se na tomto poli rádi projevují.

Laická veřejnost ovšem profesionální a poloprofesionální hraní her za sport vůbec nepovažuje, i přes různá srovnávání třeba se střelbou, šachy, atd. Ani zde není zapotřebí fyzická síla, ale reflexy, pohotovost a rychlost a pravidelný trénink. Jsou zde i další podmínky, které jsou splněny jako u jiných sportů, a to pravidla, postihy za podvádění, turnajový systém a tak dále.

Dokonce existuje světová olympiáda v elektronických hrách s názvem World Cyber Games (WCG), která byla poprvé uspořádána v Soulu v Jižní Koreji v roce 2001. Existuje nespočet soutěží, turnajů, žebříčků, na kterých se dají vyhrát celkem slušné peníze. Popularitu tohoto sportu dokazují počty aktivně hrajících, počty turnajů a počty her hraných na těchto turnajích. První olympiády WCG se účastnilo 17 zemí ve 4 hrách a na poslední v Seatlu bylo přes 700 hráčů ze 74 zemí světa.

Historické prameny nám dokládají, že hraní her na profesionální úrovni odstartovala hra Counter-Strike. I dříve zde byli profesionální hráči, avšak Counter-Strike tomuto pojmu dal nový rozměr. Tato hra přivedla nejednoho člověka na dráhu ProGamera. Dnes jsou online ligy a turnaje na vysoké úrovni a hráči zde získávají značné finanční odměny a progamingové vybavení (notebooky, počítače, monitory, podložky, klávesnice, popřípadě konzole a jiné). Klany a společnosti, jako ProGamers, s.r.o., občanské sdružení Českomoravský svaz progamingu a jiné, pod kterými se klany sdružují, pořádají turnaje a soutěže, shánějí sponzory, zajišťují svým členům různé výhody, vybavení a jiné nezbytné věci pro klidný a kvalitní trénink a tím dosahování lepších výsledků a lepší propagace společnosti. Viz. úryvek ze stanov ČMSP:

„ **Poslání a úkoly sdružení:**

1. a) *Pečuje o zvyšování výkonnosti a všestranné zdatnosti svých členů, zejména pečuje o rozvoj progamingového života a uspokojování potřeb a zájmů členské základny a vytváří pro to vhodné podmínky organizováním tréninků, soustředění a seminářů. V rámci své činnosti bude organizovat a řídit progamingové soutěže na území své působnosti. b) Vede své členy k dodržování všeobecných morálních a sportovních zásad. c) Vytváří vhodné podmínky pro úspěšnou výchovu a výkonnostní růst pro*

zvlášť nadanou mládež a napomáhá při zajišťování materiální a finanční základny pro rozvoj progamingu. d) Zabezpečuje tvorbu a rozvoj vlastních finančních zdrojů (tak jak je uvedeno v čl. IX. odst. 4.) a jejich hospodárné využívání, vede své členy k ochraně veškerého majetku, který je v jejím vlastnictví nebo užívání

- 2. Spolupracuje s ostatními obdobně zaměřenými jednotami a kluby, se sportovními a jinými svazy na všech jejich stupních, jakož i s jejich sdruženími a konfederacemi. 3*
- 3. Vyhledává zejména v místě svého působení vzájemně prospěšnou spolupráci s jinými organizacemi i jednotlivci.“⁸*

Získat jako profesionální hráč počítačových her plat v klasickém slova smyslu je stále celkem obtížné a musíte hrát na velmi vysoké úrovni a dosahovat úspěchů i na turnajích, olympiádě a jiných významných akcích. Platy jsou závislé na domluvě. Většina progamerů má vedle hraní ještě jinou práci, pokud ještě nestudují, mnohdy spojenou s herními obory, internetem či s oblastí výpočetní techniky. Existují ovšem i výjimky, a to i v našich českých a slovenských krajích. Jsou to plně profesionální týmy *Necroraisers, nEophyte a AMD Cyber Team*, které mají své sponzory a ti jim dávají klasické platy, zajišťují zázemí a starají se o pohodu hráčů. Ke zmiňovaným týmům se v nedávné době mohl hrdě přiřadit i jeden z nejlepších česko-slovenských CS 1.6 týmů FU.sk.

A jak takové kvalitní zázemí vypadá? U FU.sk vyjednal manažer týmu Ondřej “pOký“ Pokorný velice lukrativní podmínky. Předně je to luxusní třípodlažní vila v moderním stylu se saunou, kulečnickem, posilovnou, zimní zahradou, terasou, atd. Tato vila slouží hlavně jako místo přípravy a soustředění před důležitými akcemi, jako dočasné bydliště českých členů týmu a členů, kteří bydlí daleko od Bratislavy, ale i pro zahraniční týmy, které přijedou na soustředění (tzv. bootcamp). Hráčům jsou k dispozici výkonné herní sestavy a notebook. Pro přesnější představu o vybavení hráčů překládám detailní seznam všech komponentů.

⁸ Stanovy občanského sdružení Českomoravský svaz progamingu, strana 1, Poslání a úkoly sdružení, [online]©2003,6.3.2003, [cit. 2008-2-12] <<http://www.cmstp.cz/default.asp?s=1&t=1&i=6048>>



obrázek 1: Luxusní vila pro tým FU.sk⁹

Herní sestavy hráčů FU.sk:

CPU INTEL Core 2 Duo E6320 (1, 86GHz, 4M, 1066MHz) Box
MB ASUS P5B-VM DO, VGA, FW, R, iGL, s775/1066, Q965, mATX
CA Thermaltake VF1000BWS
CA zdroj ASUS PS A-45GA ATX450W/1F/SW w/APFC w/SATA
ME CORSAIR 1024MB Twinx XM2S-6400 DDRII 800 CORSIAR
HD Seagate 320GB,ST3320620AS,SATA-3G,16MB,7200.10r-5R
DW DL DVD±R/RW/RAM LG GSA-H44NRBB, black, kit
VGA ASUS EN8800GTS/HDTP/320MB DDR3,2DVI-I,PCIe
monitor CRT VIEWSONIC E96f, 19"



obrázek 2: Herní sál ve vile profi týmu FU.sk¹⁰

⁹ E-Sports.sk, FU.sk otvírají novou kapitolu historie česko-slovenského programngu, [online] ©2000-2007, 23.6.2007, [2008-4-17] <<http://www.e-sports.sk/img/clanok/10200/1000512.jpg>>

¹⁰ E-Sports.sk, FU.sk otvírají novou kapitolu historie česko-slovenského programngu, [online] ©2000-2007 23.6.2007, [2008-4-17] <<http://www.e-sports.sk/img/clanok/10200/1000562.jpg>>

Na těchto sestavách pak ve vile trénují. Na hraní je ve vile vyhrazeno několik místností, které jsou vybaveny prakticky jen stoly, židlemi, počítači a kabely. Připojení k internetu je zajištěno 15Mbitovou neomezenou linkou od firmy Chello. Kromě zázemí a vybavení dostávají hráči ještě měsíční plat. Jeho výši však ani hráči ani sponzoři nezveřejnili. Díky štědrosti sponzorů může FU.sk vyrazit několikrát ročně i na zahraniční turnaje, což není vůbec levná záležitost. Například 14-ti členná reprezentace vyslaná v roce 2007 do Seattlu přišla společnost ProGamers na 700.000 Kč. Kvůli propagaci týmu, značky, sponzorů a partnerů a kvůli týmovému duchu mají členové FU.sk stejné reprezentační oblečení. V neposlední řadě zajistil sponzor i tvorbu webových stránek, které dále propagují tým a informují o novinkách a dalších věcech. Být dobrým progamerem vyžaduje hodně práce a částečně i talent, ale když se v tomto oboru uchytíte, tak je to snová práce, která vás baví.

1.4. On-line hry

Online hry jsou v poslední době velmi oblíbená a rozšířená zábava. Každý den hrají po celém světě miliony lidí. Ve hrách se stírají nejen rasové a národnostní rozdíly. Každý může být kým a někdy i čím, chce. Velikost hráčské základny nabízí obrovské možnosti pro uplatnění nových ekonomických teorií a marketingových tahů ve světě počítačových her.

Online hra je počítačová hra, která má možnost být hrána prostřednictvím internetu. Online hry můžeme rozdělit do několika kategorií.

Do první kategorie bych zařadil hry, které jsou navrženy přímo pro hru více hráčů. Jako příklad uvedu World of Warcraft (dále WoW) a jeho dva datadisky WoW Burning Crusade a WoW Wrath of the Lich King, český Chmatákov a samozřejmě nesmím zapomenout na Everquest, druhý díl Everquest 2: The Age of Destiny a Second Life. U těchto her platíte za určité časové období určitý poplatek. U WoW to dělá 899 Kč za 60 dní, u Second Life je základní členství zdarma, Premiové členství začíná na 9,95 USD měsíčně. Výhoda je v tom, že můžete vlastnit půdu, na které můžete stavět, bavit se a také jí draze prodat. Everquest je první měsíc zdarma a pak se musí již platit.

Platit se dá vícero způsoby. Buď předplacenou měsíční kartou za 399 Kč od společnosti PLAYMAN, s.r.o. nebo lze použít jakoukoliv embosovanou kartu (tedy kartu s vyraženými a vystouplými čísly, kterou lze snímat mechanickými snímači). Zde ceny začínají na 14.99 \$ měsíčně.

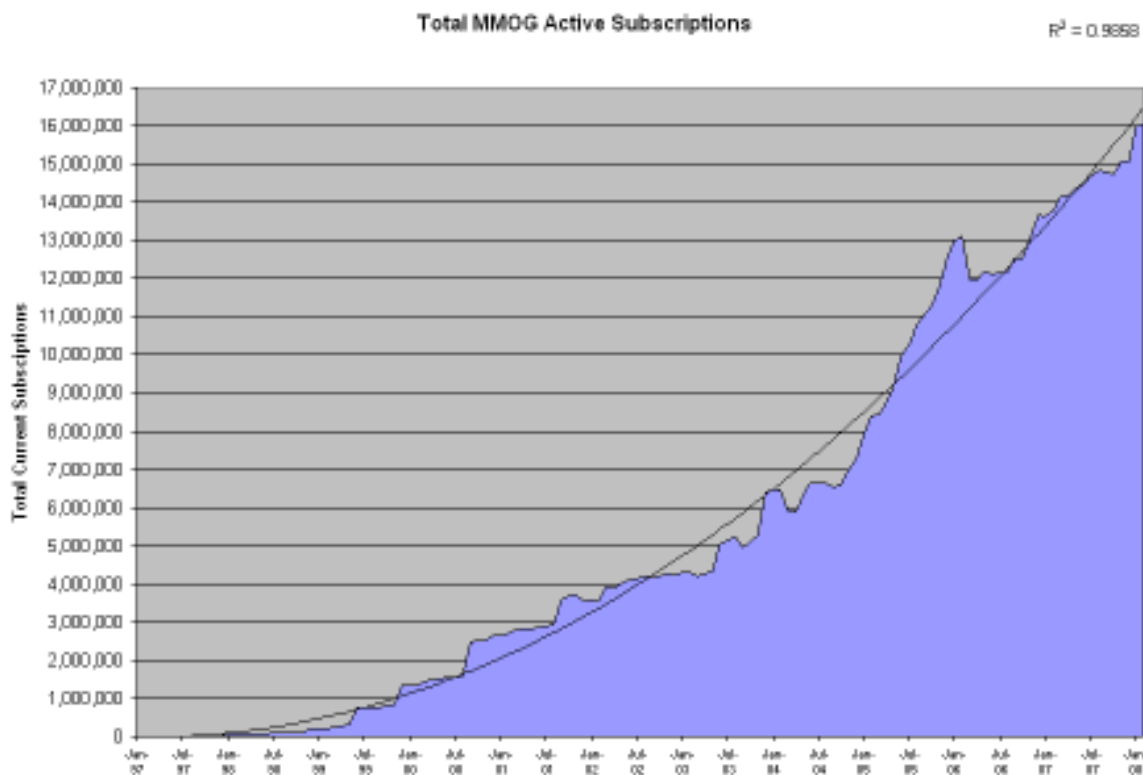
Druhá kategorie zahrnuje hry, které mimo hry jednoho hráče nabízí i hru více hráčů po internetu a většinou také přes některý typ uzavřené sítě. Tuto kategorii zastupují tituly jako Call of Duty se všemi datadisky a dalšími pokračováními, F.E.A.R., Quake 3 Arena, Unreal Tournament a mnoho dalších. V obou předchozích kategoriích si zmíněné i mnohé jiné hry musíte většinou koupit či alespoň stáhnout, nainstalovat, zaregistrovat se na příslušných stránkách a až poté hrát.

V kategorii třetí jsou hry, které nemusíte instalovat, nebo-li hry webové. Stačí vám k tomu pouze internetový prohlížeč, ačkoliv na některé hry, například flash hry, musíte mít nainstalovaný program, který je přečte. Pak už si můžete vesele hrát. Příkladem webových her je oblíbený Travian, Evolution, The Crims. Existuje spousta online miniher a serverů, které se tím zabývají. Např. www.1000her.cz, www.skvele-hry.cz/, <http://online-hry.hu.cz/> a mnoho dalších.

Nyní se zaměříme blíže na první kategorii. Na hry přímo vyvíjené pro hraní po internetu, někdy označované anglickou zkratkou OMG: online multiplayer game. Tyto hry lze rozdělit do několika tříd.

MUD – je zkratkou pro multi-user domain, multi-user dungeon nebo mutli-user dimension. Všechny označují stejnou věc, a to prostředí, kam se může současně přihlásit více uživatelů a vzájemně spolupracovat. MUD je řízen počítačovým programem v rámci volně určeného prostředí nebo tématu. Velmi často se objevují fantasy nebo sci-fi témata. Některé MUDy jsou nekonečnými dobrodružstvími, jiné mají vzdělávací charakter. V podstatě je to multiplayerová textová počítačová hra na hrdiny. Důležité je slovo textová, protože tím se liší od MMOG. Většina MUDů je provozována zadarmo nebo za dobrovolné příspěvky. Vyskytují se i komerční MUDy, ale ty v dnešní době nemohou většinou konkurovat komerčním MMORPG. Existuje několik typů MUDů podle základního jádra, a to DIKU, LPG, ROM a Circle.

MMOG (Massively-Multiplayer Online Game) - je hra, která je schopná podporovat stovky nebo tisíce hráčů současně. Hra se hraje prostřednictvím internetu a je charakterizována alespoň jedním stálým herním světem. MMOG umožňují hráčům spolupracovat, soutěžit mezi sebou v různých oblastech a někdy se významně ovlivňovat s lidmi z celého světa. Zahrnuje různé herní typy, reprezentované mnoha herními žánry. Mnoho MMOG vyžaduje na hraní spoustu herního času a většinou si musíte hraní předplatit. V dnešní době se tyto hry již neomezují jen na PC. Skoro všechny novější herní konzole (PSP, PS3, Xbox 360, Wii, atd.) mají možnost se připojit k internetu a mohou tudíž hrát i MMOG. Počet hráčů roste každým dnem. Kolem roku 2002 se člověk s přezdívkou “Sir Bruce” začal zajímat o počty aktivních hráčů na jednotlivých MMOG. Nejprve se zaměřil na tzv. Velkou Čtyřku (Big Four), což byly tituly Ultima Online, Everquest, Asheron’s call a Dark Age of Camelot. Velikáni dneška jsou World of Warcraft, Second Life, Lineage, Linage II a Runescape. Sir Bruce ze svého pozorování zjistil, že jenom v těchto několika hrách je registrováno něco mezi 12–14 miliony hráčů, ale mnoho z nich mělo i několik účtů, takže počet narostl na hodnotu mezi 16–20 miliony registrovaných hráčských účtů.



graf 1: Růst celkového počtu aktivních předplatitelů MMOG¹¹

Podle žánru se MMOG dělí na:

MMORPG (Massively-Multiplayer Online Role Playing Game) – je online hra na hrdiny ve fiktivním světě pro velký počet hráčů. Hráč ovládá svojí postavu, kterou si většinou může před začátkem hraní vzhledově upravit. Postupným plněním úkolů (questů) dostává hráč zkušenostní body (XP – Experience Points) a když dosáhne určitého počtu XP, tak postupuje na vyšší úroveň a může si postavu vylepšovat. Odměnou za splnění úkolů je obvykle nejen zkušenost (XP), umožňující postup na další level (úroveň), ale často také peníze, hodnotné věci (zbraně, brnění, lektvary, artefakty, apod.) nebo například získávání reputace u daného města nebo frakce. Reputace pak umožňuje další výhody - od nižších poplatků za služby a věci u NPC¹² postav až po unikátní předměty. Hry se také pravidelně updatují a tím si tvůrci zajišťují stálou hráčskou přízeň. Prostřednictvím herních serverů spolu můžou zakládat klany lidé z celého světa. Mezi hráči probíhá při přímé hře přímá komunikace v podobě psaných zpráv nebo audio přenosu. Mezi nejznámější patří třeba World of Warcraft, Ultima Online nebo Lineage II: The Chaotic Chronicle.

¹¹MMOGCHART.COM, An Analysis of MMOG Subscription Growth Version 23.0, [online], ©2002-2008, 9.4.2008, [2008-4-15]<<http://www.mmogchart.com/Chart4.html>>

¹² NPC (non player character) – postava ve hře ovládaná počítačem

MMORTS (Massively-Multiplayer Online Real-Time Strategy) – je strategická hra, která není hrána na tahy. Kombinuje v sobě prvky real-time strategie (strategická hra v reálném čase) spolu s velkým počtem současně hrajících hráčů prostřednictvím internetu. Hráči často vystupují v roli krále, generála nebo nějakého vůdce, se kterým vedou armádu do boje, ale zároveň musí ve stejném čase zabezpečit i dostatek zdrojů na vojáky, vozidla, budovy, atd. (např. Mankind)

MMOFPS (Massively-Multiplayer Online First Person Shooter) – je kategorie počítačové hry, která v sobě zahrnuje střílečku z pohledu první osoby s velkým počtem hráčů. Jsou zde patrné prvky RPG, jako XP a zvyšování úrovní. (např. Battleground Europe, World War II Online)

MMORG (Massively Multiplayer Online Rhythm Games) - někdy také **MMODG** (Massively Multiplayer Online Dance Games). Hra je stavěna na hráčově schopnosti načasování a držení rytmu. Často se tyto hry kombinují s puzzle hrami. Ovládá se stisky určitých kláves, v případě puzzle myši nebo pomocí speciálních herních ovladačů (nášlapná podložka, gamepad, u Wii i pohyb). Tento nápad byl ovlivněn legendárními videohrou Dance Dance Revolution.

MMOMG (Massively Multiplayer Online Manager Games) – jsou nenáročné na hraní a čas. Hráči se párkrát týdně přihlásí, nastaví příkazy a rozhodnou se pro další strategii. Nejpopulárnějším titulem je Hattrick.

MMOR (Massively multiplayer online racing) – je online verze závodních her. Nejčastější jsou automobilové závody, ale můžeme narazit na závody typu StarWars Racing, závody na zvířatech či ve vznášedlech. Jejich počet však není vysoký.

MMOTG (Massively multiplayer online tycoon game) – online magnátské hry se dají hrát pouze v obyčejném prohlížeči. Nejsou nijak časově náročné. Jsou to vhodné hry pro levnou propagaci společností. U nás nejznámější Travian

MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game) – jsou hry zaměřené na společensko-sociální stránku než na stránku herní. Tyto hry jsou takovým hybridem virtuálních světů a online komunit. Jedním z nejznámějších titulů je Second Life od společnosti Linden Labs.¹³ Ve hrách funguje virtuální ekonomika, která závisí na produkci a spotřebě hráčů. Staví se zde budovy, kupují pozemky a nespočet dalších věcí. Více tento druh her rozebereme v kapitole Virtuální světy.

¹³ viz. kap.: Second Life

RWS (Real World Simulation) – tyto hry jsou vytvářeny jako přesné simulace skutečného světa. Simulují specifické oblasti průmyslové výroby nebo oblasti s vysokou mírou rizika a velkými potenciálními ztrátami, jako letectví, tanky, raketoplány a mnohé jiné.

Výše popsané žánry MMOG se vztahují i na hry tvořené výhradně pro hru jednoho hráče, které patří do kategorie druhé. Hráč se zde také pohybuje ve virtuálním světě stejně jako v MMOG hrách, ale ostatní postavy ve hře ovládá počítač. Takovými postavám se říká NPC (non-player character). Hry pro jednoho hráče mají svůj příběh, kterým hráč postupně prochází a směřuje k nějakému vyvrcholení či rozuzlení příběhu. Cestou získává zkušenostní body, lepší zbraně nebo vybavení a v některých hrách i nové NPC spojence a postupně vyvíjí svou postavu. Ve hře jednoho hráče se dá volit obtížnost, načítat starší, rozehrané, uložené hry a využívat jiných výhod hry jednoho hráče. Ovšem poměřit své zkušenosti, znalosti a um proti „živým“ protihráčům je přeci jenom lákavější. Tyto hry možnost hraní prostřednictvím internetu nebo lokální sítě nabízejí, ať už více či méně podporované. Ve všech online hrách fungují hráčské žebříčky, statistiky a různé soutěže, ve vrcholné formě pak přímo profesionální hraní ve formě tzv. elektronického sportu¹⁴. Mezi nejpopulárnější hry v těchto soutěžích patří například Counter-Strike či FIFA.

¹⁴ viz. kap.: Hraní her za úplatu – progaming

1.5. Herní turnaje

Herní turnaje jsou velice úzce spojeny s ProGamingem a s online hrami, jelikož představují zdroj příjmů a popularitu pro hráče i pro sponzory, vývojáře a další. Ale co si pod tímto pojmem představit? Jistě každý zná turnaje sportovní nebo olympiády a turnaje herní se od nich moc neliší, akorát se místo „skutečného“ sportování hrají počítačové hry. Jako v klasických sportovních olympiádách je kromě samotných herních výkonů kladen důraz na bourání bariér mezi hráči z různých zemí a podporu etického chování hráčů.

Herní turnaje jsou brány svými účastníky stejně vážně jako skutečné závody. Důkladně se na ně připravují, získávají zkušenosti a občasné finanční odměny a pořádají další turnaje. Na celém světě je spousta turnajů a soutěží. Jsou pořádána kvalifikační kola, národní a mezinárodní turnaje a je pořádána světová olympiáda v elektronických hrách s názvem World Cyber Games (WCG), která byla poprvé uspořádána v Soulu v Jižní Koreji v roce 2001. I následující dva ročníky se konaly opět v Jižní Koreji. Další ročníky WCG se odehrály v USA (San Francisco), Singapuru (Singapur), Itálii (Monza), USA (Seattle) a letošní ročník bude v Německu (Kolín nad Rýnem). Pořadatelem je korejská společnost international Cyber Marketing. V roce 2008 se WCG bude konat v Kolíně nad Rýnem a celková dotace je 8 mil. Kč.

Mezi nejznámější turnaje na světě patří CPL - Cyberathlete Professional League, ESWC - Electronic Sports World Cup, WSVG - World Series of Video Games a již zmiňovaný WCG - World Cyber Games.

V české republice stojí na počátku velkých herních turnajů sportovně marketingová organizace ProGamers s. r. o., která byla založena v roce 1998, kdy pořádala halové setkání hráčů počítačových her a od roku 2001 pořádá velké turnaje. Stála u zrodu Českomoravského svazu progamingu (ČMSP). Zabývá se organizováním turnajů v počítačových hrách v rámci seriálu Mistrovství ČR v počítačových, mobilních a konzolových hrách.¹⁵ Dále je provozovatelem sítě herních klubů PG Cyber café v České, Slovenské republice a Maďarsku. Celkem na 55 klubů. Jak už bylo zmíněno, tak provozuje jedinou středoevropskou herní televizi PG24¹⁶ zaměřenou na online gaming. Stojí u rozvoje nového sportovního odvětví, jímž je soutěžní hraní počítačových her a to včetně možnosti sázení na výsledky turnajů. V letech 2003 a 2004 zajišťovala tuto možnost společnost SAZKA a. s., od roku 2005 toto zajišťuje společnost FORTUNA a.s.. Českomoravský svaz progamingu právě spolu

¹⁵ InvexCup, [online]. © 2001-2007, [2008-5-18] <www.invexcup.cz>

¹⁶ PG24.tv, [online]. © 2001, [2008-3-18] <www.pg24.tv>

s ProGamers s.r.o. vybudovaly v letech 1999-2000 systém kontinuálně provozovaného kompetitivního hraní počítačových her.

Z nesčetného množství internetových turnajů¹⁷, lig, pohárů a halových akcí, které pořádají různé subjekty pod záštitou ČMSP¹⁸ se kvalifikují do finále Mistrovství ČR ti nejlepší hráči a zároveň se mezi nimi vybírají reprezentanti České republiky pro nasazení na zahraničních soutěžích. Finále Mistrovství ČR se tradičně odehrává na InvexCupu¹⁹. První ročník se odehrál v roce 2003 za účasti 500 hráčů a 110 000 diváků v pavilonu Z. Dnes se už InvexCup koná v hale D, která je určena pouze pro Mistrovství ČR. Podle statistik je počet aktivních hráčů podle ČMSP 10 652 a tito jsou členové 714 týmů. Odehráli 73 967 zápasů²⁰ a každý týden se odehrávají desítky dalších.

Celoročně probíhají ProGamers online ligy, mezihernové PGCC turnaje, GameZone Cup a ČMPS školní turnaje. ProGamers online ligy jsou rozděleny do několika kategorií podle počtu přihlášených hráčů.

V první kategorii soutěží 10 hráčů či týmů, ve druhé jsou dvě skupiny po deseti, ve třetí 4 skupiny, ve čtvrté 8 skupin. Hráči jsou nasazováni podle žebříčku ČMSP. Hrají se AMD CS 1.6 liga, Sapphire CS:S liga, Linksys COD2 liga, MS FIFA liga, ČRA NHL liga, ATI W3 liga, SPEED8 W3: DotA liga, LYNX BW liga. Po sezóně postupuje vítěz z každé skupiny o úroveň výše, druhý podstoupí barážové utkání. Devátý a desátý ve skupině automaticky sestupuje. Hráči či týmy na sedmé a osmé příčce svedou o sestup barážová utkání proti sedmému a osmému z ostatních skupin. Do play-off se dostane celkem 32 hráčů. Osm z každé ligy, hraje se systém dvojité eliminace. Do finále postoupí 8 nejlepších a z nich vzejde vítěz. Během roku se hrají 2 sezóny. Základní část trvá 9 týdnů a play-off 6 týdnů.

Portál GameZone se od roku 2006 zaměřil také na soutěžní hraní do seriálu MČR v PC hrách. GameZone dělí hraní na dvě kategorie, a to GameZone Online turnaje a GameZone Online ligy. Rozdíl je v počtu her, ale jinak je herní systém u GZ Online lig stejný jako u PG Online lig. V turnajích je her hodně, kdežto v ligách se hraje jen 8 nejpopulárnějších her.

GameZone online turnaje se hrají v následujících hrách:

- Age of Empires II
- Age of Empires III
- America's Army

¹⁷ seznam turnajů viz. Příloha III

¹⁸ podmínky záštity viz. Příloha IV

¹⁹ InvexCup, [online]. © 2001-2007, [2008-5-18] <www.invexcup.cz>

²⁰ ProGamers.cz, dnešní statistiky [online]. © 1999-2007, 18.5.08 [2008-5-18] <http://www.progamers.cz/info_page.asp?news_id=757>

- AoE II: Conquerors
- Battlefield
- Battlefield 2
- BattleGrounds: Source
- Call of Duty
- Call of Duty 2
- CoD: United Offensive
- Counter-Strike 1.6
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat
- Day of Defeat: Source
- Doom 2
- Doom 3
- Enemy Territory
- F.E.A.R
- FIFA 06
- IL-2 Sturmovik
- Live For Speed
- NFS: Most Wanted
- NHL 06
- Half-Life
- Half-Life 2
- Medal of Honor: AA
- Neverwinter Nights
- Operace Flashpoint
- Quake 3 Arena
- Quake 4
- Soldat
- StarCraft: BroodWar
- Ultima Online
- Unreal Tournament
- UT 2004

- Vietcong
- Vietcong 2
- Warcraft 3: RoC
- Warcraft 3: TFT DotA 3v3



obrázek 3: Age of Empires²¹ - Gold Edition, Call of Duty 4²² - Modern Warfare, F.E.A.R. – First Encounter

Assault Recon²³



obrázek 4: Half-Life – Counter-Strike²⁴, Quake²⁵, World of Warcraft²⁶

Z těchto se pak vybírá 8 nejoblíbenějších do ligových zápasů. Mezihernové turnaje se hrají většinou každou sobotu, ale může a většinou je jich i více. Hraje se v hernách AMD PG

²¹ BotHack, Age of Empires II FAQ, [online]. © 2006, 19.7.06 [2008-5-18] <<http://bothack.wordpress.com/2006/07/16/age-of-empires-ii-faq>>

²² WILLIAM, Official Call of Duty 4 Box Art, [online]. © 2002-2007, 29.8.07 [2008-4-28] <<http://news.filefront.com/offical-call-of-duty-4-box-art-pc/>>

²³ Shooterplanet, Cover, © 2003-2008, [2008-4-28] <<http://www.shooterplanet.de/Coverhaupt.php?id=257>>

²⁴ CROMAA, Half-Life – Counter-Strike, © 1999-2008, 18.6.2001 [2008-4-3] <<http://www.mobygames.com/game/half-life-counter-strike/cover-art/gameCoverId,7606/>>

²⁵ Flickr, Quake 1, © 2008, [2008-4-3] <<http://www.flickr.com/photos/soulogic/24470566/in/set-559375/>>

²⁶ Tesco, Worl of Warcraft, © 2008, [2008-4-3] <<http://www.tesco.com/entertainment/product.aspx?R=754506>>

Cyber Café a partnerských hernách PGCC. Vše pak vyvrcholí finálem na InvexCupu na veletrhu Invex v Brně.

A jaké jsou finanční dotace na jednotlivé turnaje? Jak už bylo napsáno výše, tak kvalifikace probíhají v ligách, pohárech a turnajích. Dotace se pohybují v řádu stovek tisíc. PG online ligy měli dotaci 200 000 Kč, GameZone Cup 600 000 Kč, mezihernové turnaje PG Cyber Café měli dotaci 500 000 Kč a finálový turnaj na INVEXU byl dotován částkou 300 tisíc Kč, ale k této sumě musíme ještě připočíst 100 000 Kč, které budou ve výhrách předány vítězům diváckých turnajů. Výhry v seriálu Mistrovství ČR jsou většinou věcné, buď ve formě poukázek na odběr zboží nebo rovnou věcné ceny. Notebooky, GPS navigace, monitory, myši a jiné v řádech tisíců až desetitisíců korun. Nejlépe dotované jsou CS turnaje. Mimo Mistrovství ČR i se všemi částmi se ve střeně Evropy hraje ještě AMD Euro Cyber Cup, prestižní střeoevropský turnaj ve hře CS pro deset nejlepších týmů. Těchto deset týmů soutěží o celkovou dotaci 5000 dolarů a výhry jsou rozděleny následovně. Vítěz získá 3 000, druhý 1500 a třetí 500 dolarů. Jak vidíte, tak turnajů a jiných soutěží je i ve střední Evropě požehnaně a pokud si chce člověk vydělávat progamingem, tak mu nezbyvá než pilně trénovat a prosazovat se v tvrdé konkurenci a následně získat sponzora.

2. Virtuální světy

Pojem virtuální světy vznikl dříve než samotné počítače. V roce 1962 byl vynalezen přístroj jménem Sensorama, který využíval k simulaci skutečného světa všech lidských smyslů, a to prostřednictvím obrazu, zvuku, vůně a doteků (vítr, déšť).

Současné virtuální světy se objevují většinou nezávisle na technologickém pokroku v oblasti virtuální reality. Největším sponzorem virtuálních světů je herní průmysl. Prvními virtuálními světy přestavenými na internetu byly komunity a chatovací místnosti.

Ranné virtuální světy byly převážně textové s limitovaným grafickým prostředím. V roce 1978 začali vznikat první MUD využívající program TELNET. V roce 1996 finské Helsinky spolu se společností Helsinky Telephone Company zveřejnili první virtuální 3D zobrazení celého města. Projekt Virtual Helsinky byl posléze přejmenován na Helsinky Area 2000 a městské části v moderním a historickém kontextu byly vyobrazeny ve 3D. Pojetí virtuálních světů je do určité míry rozdílné.

Jeden pohled charakterizuje virtuální světy jako stabilní online prostředí, aktivní a přístupné 24 hodin denně, sedm dní v týdnu. Třebaže je toto možné jen s menšími virtuálními světy, obzvláště s těmi, které nejsou ve skutečnosti online. Totiž žádná MMOG neběží neustále celý den, každý den. Každá MMOG potřebuje čas od času nějakou dobu pro údržbu, revizi systému nebo update. Tento čas se nepromítne do herního času. Čas reálný a čas herní nemusí být vždy stejný. Například ve hře Everquest plyne čas oproti reálnému rychleji, avšak hra používá stejný kalendář a časové jednotky jako ve skutečnosti. Virtuální světy jsou všeobecně vnímány jako vymyšlené světy oddělené od reality. Ovšem při podrobnějším pohledu se určité aspekty podobají. Jelikož se ve virtuálních světech potkávají lidé z celého světa, každý kdo je účastníkem virtuálních světů přináší do nich s sebou svoje kulturní zázemí, zvyky, názory, víru atd.

Imaginární hranice mezi skutečným a virtuálním světem se nazývá „magic circle“ (magický kruh)²⁷. Virtuální světy jsou tímto „magickým kruhem“ chráněny od vlivů reálného světa, avšak v praxi prodej virtuálních předmětů a směna virtuální měny za reálnou tuto ochranu narušuje. Oba světy se čím dál více prolínají. Podle studie Edwarda Castronova z roku 2001 byl směnný kurz ve hře Everquest 0,0107 USD, což bylo více než některé reálné měny, jako například italské Liry nebo japonské Yeny. Virtuální ekonomika je vlastnictví

²⁷ wikipedia.org: Magic Circle (synthetic worlds) [online]. 28.4.2008 [cit. 2008-3-1] <http://en.wikipedia.org/wiki/Magic_Circle_%28synthetic_worlds%29>

vzniklé interakcí mezi účastníky virtuálního světa. I přes to, že tvůrci mají značnou kontrolu nad mechanismy obchodu, jsou to hráči, kteří blíže určují ekonomické podmínky ve virtuálním světě. Ekonomika je, jako ve skutečnosti, výsledek hráčských rozhodnutí, které dělají podle vzácnosti reálných i virtuálních zdrojů, jako je čas nebo peníze. Účastníci mají omezený čas pro svá rozhodnutí, zda se zaměřit na shromažďování zdrojů, zlepšování obchodnických vlastností nebo si jen tak zahrát. Jejich rozhodnutí ovlivňuje hodnotu věcí v ekonomice.

Ekonomika ve virtuálním světě je typicky řízena požadavky obsaženými ve hře, jako vybavení, jídlo nebo výrobky. Avšak virtuální ekonomiky jako Second Life jsou skoro výlučně řízeny hráči/producenty s velmi malým vlivem požadavků samotné hry. Hodnota věcí se odvíjí od jejich užitečnosti a od obtížnosti jejich získání. Investování reálných zdrojů jako čas, poplatky za hraní, atd. podporuje nárůst bohatství ve virtuálních ekonomikách. Toto zapříčiňuje, že se virtuální majetek ocení reálnými cenami. Cena virtuálního majetku se většinou liší od ceny, kterou za ní hráč zaplatí ve skutečnosti. Buď je stanoven směnný kurz, jako v případě Everquestu, nebo je stanovena hodnota jednotlivých kusů majetku individuálně. Dobře je to vidět na stránkách online aukčních serverů jako eBay nebo české Aukro.

Kromě toho jsou především hry, „kecalci“, vyhledávače a blogy vyhledávány pro své možnosti v oblasti cílené reklamy. Podle studie Davida A. Braye a Benna R. Konsynskiho: „Virtual Worlds: Multi-Disciplinary Research Opportunities“ roste každý měsíc počet uživatelů virtuálních světů přibližně o 15% a nezdá se, že by se to mělo v brzké době změnit. Díky tomuto trendu může vláda a podniky shromažďovat a porovnávat velké množství rozmanitých informací. Tyto informace pocházejí od lidí z celého světa. Vytvoří se zde něco na způsob celosvětového fóra. Toto nám nabízí nové prostředky pro výzkum reálných trhů.

Virtuální svět není ve veřejném ani soukromém vlastnictví. Je to soubor rozhodnutí, které učiní hráči, a vzájemné interakce. Vlády ještě dostatečně nepodchytily dohled nad ekonomickou stránkou herních světů a ani právní rámec není zdaleka hotov. Podnikatelé si už nekonkurují jen v reálném světě. Konkurenční boj se dostal i do světa virtuálního. Růst online prodeje a nákupů roste díky čím dál větší oblíbenosti internetu. Internet je dneska skoro nutnost, a tak ho denně využívají miliardy lidí a podnikatelé to dobře vědí. Nepodchycení ekonomických a právních otázek dává lidem možnost toho využít či zneužít.

Mnoho firem a organizací využívá virtuální světy jako novou možnost reklamy. Je zřejmé, že tento způsob inzerce je daleko levnější a nabízí okamžitou zpětnou vazbu. Například společnost Apple si vytvořila online obchod ve hře Second Life, kde si můžete prohlédnout

jejich nejžhavější novinky. Prozatím si produkty můžete jen prohlédnout, ale v brzké době by se to mohlo změnit.

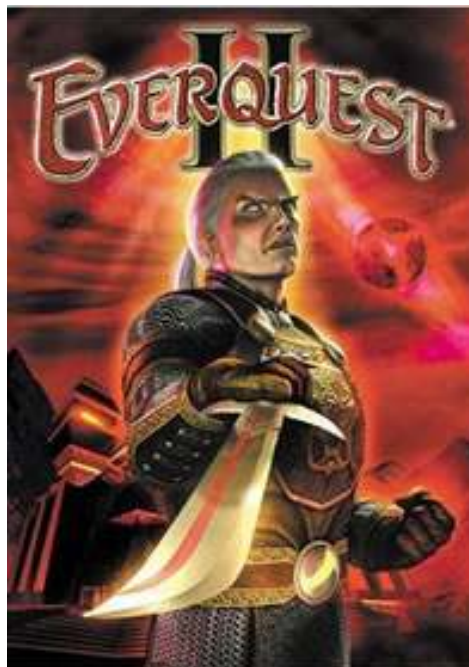
Právní otázky se v první řadě zaměří na prodej zboží prostřednictvím internetu a na práva spotřebitele. Nakupování přes internet se nazývá e-obchod.

Jiné využití virtuálních světů než k reklamě je vytvoření tzv. „schůzovacích míst“ kam se umisťují důležité informace, rady a názory spojené s tou kterou firmou či organizací (vysoké školy, nadace). Tato „místa“ mají několikero výhod. Předně zde nejsou žádná geografická omezení. Dále je to dostupnost informací pro každého a vždy. Kupříkladu společnost Sun Microsystems vytvořila pro své zaměstnance tzv. „ostrov“ kde mohou lidé hledat pomoc, vyměňovat si nové nápady nebo inzerovat. Do budoucna se dá očekávat prudký rozvoj oblastí, které budou obsaženy ve virtuálních světech. Po technologické stránce tomu nic nebrání. Software, hardware i připojení k internetu jsou ve vzdělávacích a obchodních institucích samozřejmostí. Pro ilustraci jsem si vybral dva virtuální světy, které se těší veliké přízni hráčů. Prvním je legendární Everquest a druhým titulem je nastupující král Second Life.

2.1. EverQuest

EverQuest (EQ) je jedna z nejznámějších MMORPG. U tohoto virtuálního světa můžeme použít slovo hra, jelikož zde plníte předem dané úkoly a vaše postava se po úrovních vyvíjí. Buď plněním úkolů (questů), řešením hádanek, bojem, různými artefakty a jejich kombinacemi. Vše se odehrává ve světě nazvaném Norrath.

Původní design EQ vytvořila divize společnosti Sony Computer Entertainment America (SCEA), nyní samostatná společnost, kterou ale SCEA vlastní, **989 Studios** později **Verant Interactive**²⁸ (ve složení Brad McQuaid, Steve Clover a Till Trost). Hra spatřila světlo světa 16. března roku 1999 a okamžitě si získala velkou oblibu a hráčskou základnu. Tato obliba trvale rostla až do poloviny roku 2001, kdy se nárůst zpomalil. Nicméně v roce 2004 byl počet předplatitelů přes 450 tisíc hráčů ze 120 zemí světa a v jakoukoliv chvíli hraje EQ přes 60 tisíc lidí. 12 000 hráčů nazývá EQ svým permanentním domovem. Dnes má EQ přes 2 miliony hráčů. Sony Online Entertainment (SOE) v té době účtovala účastnický poplatek ve výši 13 dolarů, což dělá 70,2 milionu dolarů ročně pro SOE. Tyto peníze hráč platí za vedení herního účtu, provoz serverů, na kterých hra běží (40 serverů, každý až pro 2000 hráčů) a časté updaty, datadisky a vylepšení. EQ získal i několik cen, mezi jinými i Game of the Year Award za rok 1999 od GameSpot.



obrázek 5: Everquest II²⁹

²⁸ wikipedia.org: Sony Computer Entertainment [online]. ©2008, 10.3.2008 [cit.2008-3-12] <http://en.wikipedia.org/wiki/Sony_Computer_Entertainment>

²⁹Wikia, EverQuest II, [online]. ©2008, [cit.2008-4-14] <http://eq2.wikia.com/wiki/Category:EverQuest_II>

Seznam datadisků pro EQ I & II

EverQuest 2 (2004)
EverQuest 2: Desert of Flames
EverQuest 2: Echoes of Faydwer
EverQuest 2: Kingdom of Sky
EverQuest 2: Rise of Kunark
EverQuest 2: The Bloodline Chronicles
EverQuest 2: The Fallen Dynasty
EverQuest 2: The Splitpaw Saga
EverQuest: Depths of Darkhollow (září 2005)
EverQuest: Dragons of Norrath (únor 2005)
EverQuest: Europa
EverQuest: Evolution
EverQuest: Gates of Discord (únor 2004)
EverQuest: Lost Dungeons of Norrath (září 2003)
EverQuest: Omens of War (září 2004)
EverQuest: Planes Of Power (říjen 2002)
EverQuest: Prophecy of Ro (únor 2006)
EverQuest: Secrets of Faydwer (listopad 2007)
EverQuest: Shadows Of Luclin (prosinec 2001)
EverQuest: The Anniversary Edition
EverQuest: The Buried Sea (únor 2007)
EverQuest: The Legacy of Ykesha (únor 2003)
EverQuest: The Ruins of Kunark (březen 2000)
EverQuest: The Scars of Velious (prosinec 2000)
EverQuest: The Serpent's Spine (září 2006)
EverQuest: Trilogy
Lords of EverQuest

Jak je vidět, tak je hráčům dodávána pravidelná porce dalších dobrodružství a zábavy. V roce 2004 vyšel EQ 2 a jeho příběh se odehrává opět ve světě Norrath o 500 let později než se odehrával první díl. Svět Norrath je bojem zničen, ale grafika doznala značného zlepšení. Zůstala pouze dvě města. Podle volby, jestli budete hrát za stranu zla nebo dobra ,se objevíte

v jednom z nich. Pokud volíte dobro, tak se objevíte v Quenosu pod vládou krásné Antonie Bayle, pokud zlo, tak ve Freeportu vedeném despotickým Lucanem D'Lere.

Vzhled avatara si můžete upravovat podle libosti. Na výběr je 16 ras a až 24 druhů povolání. Na začátku volíte ze 4 základních povolání – bojovník, mág, kněz a zvěd. Poté každou desátou úroveň vybíráte další specializace. Po vytvoření avatara se objevíte na lodi, což je zároveň tréninková kampaň. NPC vás naučí základnímu ovládní. Důležité NPC jsou velice kvalitně nadabovány. Vývoj EQ II měl přímo neskutečný rozpočet, a tak se za měsíc platí 15 dolarů, 3 měsíce 42 dolarů, půlroční 80 a roční 144 dolarů. Pokud máte rádi nadstandard, tak si můžete připlatit dolar za exportování statistik a vybavení vašeho avatara, dolar za přístup do databáze všech kouzel, dovedností, artefaktů, atd., za další dolar máte 5MB prostoru na webových stránkách pro ukládání obrázků z hry a čtvrtý za možnosti chatovat do hry přes stránky apod. Při využití všech nadstandardních služeb se platí 3 dolary. Poplatky za nadstandardní služby jsou samozřejmě měsíčně. Dále se podíváme na ekonomiku EQ.

2.4.1. Ekonomický systém

Již od uvedení hry se uvnitř začala vyvíjet „klasická“ tržní ekonomika. Vedli k tomu dvě hlavní příčiny. Jednak zavedení herní měny, tzv. „platinum pieces“ (PP), pomocí kterých se ve hře uskutečňují obchody mezi avatary navzájem a NPC postavami a neobchodovatelnými, mimo měnu stojícími amulety, šperky a kouzelné ozdoby, které se dají nalézt či vyrobit a jsou nutné k dalšímu postupu. Za druhé je to nutnost získání zdrojů umožňující postup. Obtížnost a zdoluhavost získávání těchto zdrojů zajišťuje, aby hráči nedělali příliš velké pokroky. Možnost obchodovat s ostatními hráči dává znalým hráčům možnost nakupovat zboží na určitých místech za levnou cenu a jinde prodávat za draho a tím si vydělávat PP. Zákony nabídky a poptávky platí tedy i zde.

Nesměnitelnost kouzelných předmětů se nelíbila některým hráčům, kteří toto pravidlo chytře obešli. Tito hráči začali zmíněné předměty prodávat a kupovat mimo herní ekonomiku. Norranská měna (PP) se tímto stala směnitelná s dolarem. Kouzelné předměty, štíty, brnění, lektvary, dokonce i celé hráčské účty (tedy i spolu s avatary) a jiné věci se začaly prodávat na internetových aukcích. Např. eBay³⁰, Yahoo! Auctions³¹. Zde si je objednáte a zaplatíte kreditní kartou nebo přes PayPal³². To se nelíbilo firmě Sony, která podala na tyto aukční servery žalobu, ale bez výsledného efektu, protože aukce věcí z EQ se akorát přesunuly jinam. Sony odrazuje od placení skutečnými penězi za virtuální zboží s výjimkou specializovaných serverů „Station Exchange“³³.

Na těchto serverech probíhá legitimní směna virtuálních věcí podporovaná vydavatelem. Tím chrání hráče před nezákonnými aktivitami hráčů a dalších lidí jako jsou „black market predators“ (ti, kteří využívají černý trh k „okrádání“ hráčů), hackerů, gold farmerů (hráči MMO, kteří se snaží získat hodnotné předměty a zkušenosti ve hře využívající opakujících se herních mechanismů. Tito lidé jsou organizováni v tzv. sweatshopech – manufakturách. Deformují herní dynamiku k újmě všech hráčů) nebo dalšími, kteří porušují svůj souhlas o dodržování podmínek užívání (Terms of Use agreement). Pomáhá i provozovatelům her kontrolovanými, schválenými alternativami k současným nelegálním trhům. I přes existenci nelegálních trhů a dalších negativních okolností je odhadovaná suma 1,8 miliardy dolarů ročně.³⁴

³⁰ eBay, [online].© 1995-2008, [cit. 2008-3-17] <www.eBay.com >

³¹ Yahoo! Auction [online].©2008, [cit. 2008-3-17] <http://auctions.yahoo.com>

³² PayPal – internetový platební systém využívající k identifikaci účtů emailové adresy

³³ od července 2005 na adrese:<http://stationexchange.station.sony.com/livegamer.vm>

³⁴ Dibbell, Julian. The Life of the Chinese Gold Farmer [online].©2007, 17.6.2007[cit. 2008-3-15] <http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html?_r=1&oref=slogin >

A jak je to s výdělkem avatarů? Jelikož je možné obchodovat s herními předměty běžným tržním způsobem, tak lze i stanovit osobní bohatství avatara. Lze ocenit hodnotu nastřádaných PP a zároveň i stanovit hodnotu předmětů, které vlastníte. Profesor ekonomie na California State University, Edward Castranova zpracoval studii s názvem **Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier**, kde uvádí EQ jako 77 nejbohatší zemi světa. Zařazenou mezi Ruskem a Bulharskem. HDP na osobu bylo větší než HDP v Číně a Indii. V roce 2004 činilo průměrné HDP každého z více než dvou milionů hráčů 2 000 dolarů, což bylo stejně jako HDP Namibie. Pomocí získaných dat také zjistil, že se za rok obchodovalo celkově v EQ se zbožím v hodnotě 135 milionů dolarů a z EQ jsou ročně exportovány produkty do skutečného světa za cenu vyšší než 5 milionů dolarů.

2.2. Second Life



Jason Rowe - Rurouni Kenshin
"The computer screen is my window to the world. Online it doesn't matter what you look like."
© Robbie Cooper / Chris Boot

obrázek 6: Jason Rowe a jeho avatar³⁵

Na začátek trochu kritiky. Účastníci newyorské konference o digitálních médiích označili Second Life jako nejvíce přeceňovaný trend loňského roku. Pořadatelem konference byl respektovaný týdeník o marketingu, reklamě a médiích s názvem *Advertising Age*. Vystoupil zde také Steve Rubel, člen internetové divize PR agentury Edelman, který prohlásil, že „*Second Life se stal šlamastikou pro lidi pracující v oblasti marketingu*“. Ale co je pro PR agentury a pro marketingovou oblast šlamastikou, představuje příležitost pro ostatní.



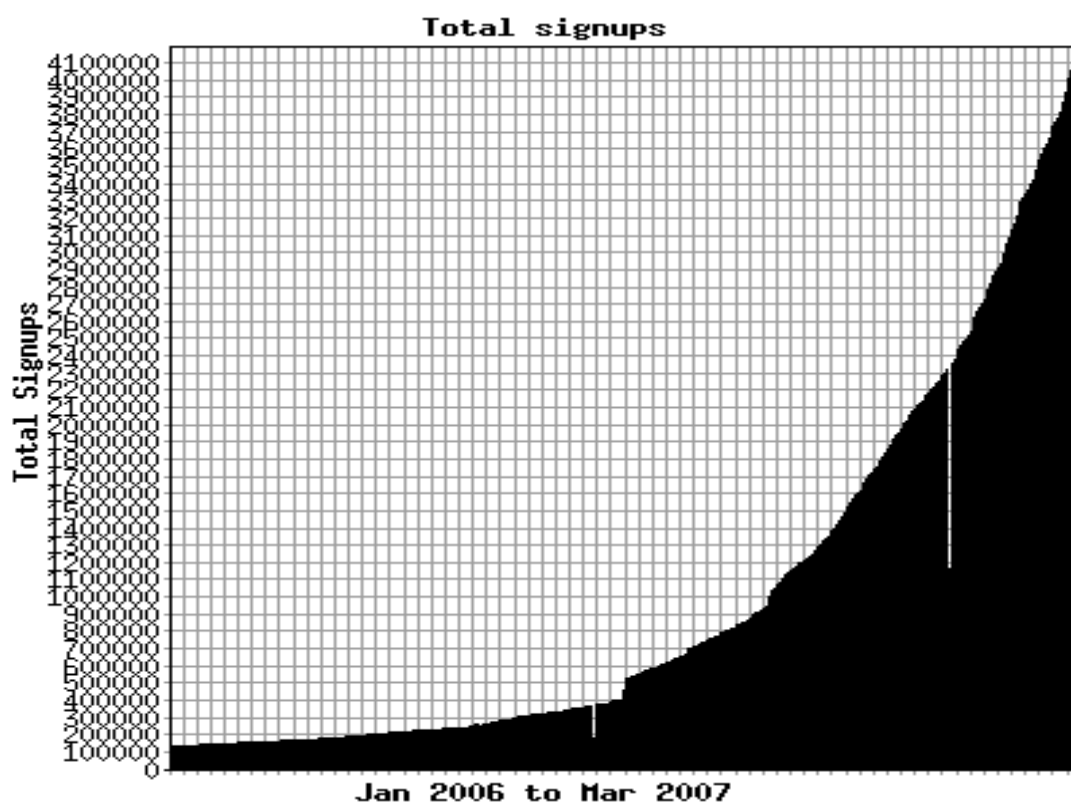
Philip Rosedale - Philip Linden
"As thinking beings, we can imagine a world much better than the real one. Second Life lets us actually build that imagined place."
© Robbie Cooper / Chris Boot

obrázek 7: Philip Rosedale, otec SL a jeho avatar Philip Linden³⁶

³⁵ COOPER, Robbie, *Alter Ego: Avatars and their creators*, [online].©2007, 16.5.2007 [cit. 2008-3-15] <http://www.opendemocracy.net/arts/alterego_4620.jsp>

³⁶ COOPER, Robbie, *Alter Ego: Avatars and their creators*, [online].©2007, 16.5.2007 [cit. 2008-3-15] <http://www.opendemocracy.net/arts/alterego_4620.jsp>

Kolik z nás si někdy přálo žít jiný život? Nebo alespoň zažít nějaké dobrodružství či situaci, které jsou v reálném životě finančně nedosažitelné nebo prakticky nemožné? Řekl bych, že skoro každý. Společnost Linden Research nám tuto možnost nabízí v podobě virtuálního světa Second Life (dále jen SL) neboli Druhý Život. Duchovním otcem této “záležitosti“ je Philip Rosedale (v SL jako Philip Linden), který byl donedávna zároveň CEO³⁷ u společnosti Linden Lab. Od 15. května 2008 se novým CEO stává Mark Kingdon (v SL jako M Linden), který dříve pracoval pro společnosti PricewaterhouseCoopers a Organic. V ČR a SR prezentuje SL portál www.secondlife.cz, který slouží jako komunikační a informační základna pro česky a slovensky mluvící a píšící hráče SL. Zde se dozvíte vše, co vás zajímá o SL a na co hledáte odpověď.



graf 2: Růst celkového počtu přihlášení³⁸

Pořádají se zde semináře pro začátečníky i pokročilé obyvatele SL, naleznete zde detailní popis instalace hry samotné i češtiny a zapojení do českého města včetně exkurze, recenze a testování různých utilit pro SL (aktualizovaná čeština, lehké verze klientů, nástroje umožňující slyšet avatary mluvit reálným hlasem místo chatu, atd.), popis tvorby a úpravy avatara, nákupu půdy, placení poplatků přes kreditní kartu i PayPal, směna reálné měny za herní peníze (Linden dolary) a naopak, různé akce pořádané v SL (např. turnaje v dámě,

³⁷ CEO (Chief executive officer) – výkonný ředitel společnosti

³⁸ Bloks gardian, Total signups, [online]. ©2008, [cit. 2008-3-15]

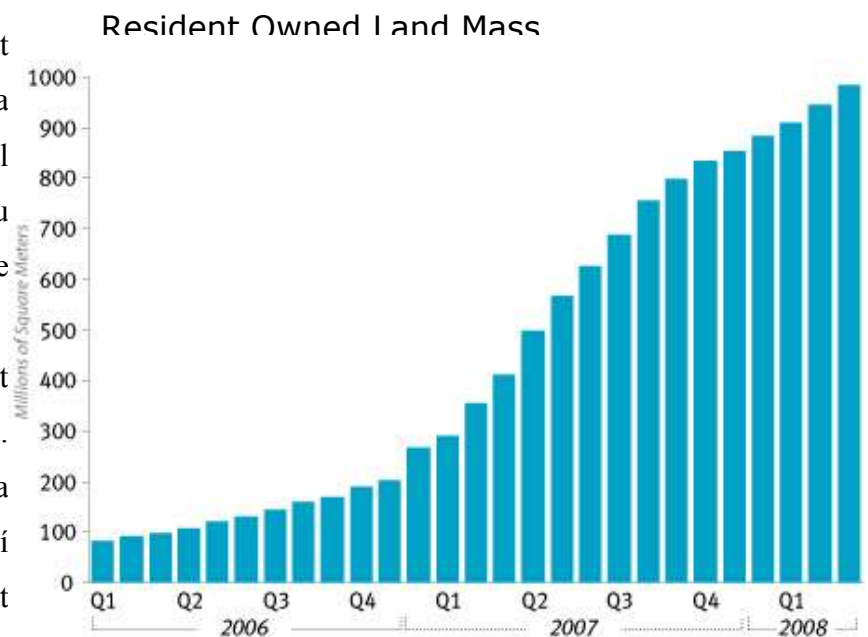
<<http://blogs.guardian.co.uk/technology/archives/images/signupstotal.jpg>>

publikování za lindeny, výstavy, reálné srazy, atd.), prostě veškerá technická a informativní pomoc pro hraní SL. Dříve ho spravovala společnost BENETA.cz, s.r.o., ale od 15.4.2008 převzala veškeré virtuální aktivity nově založená společnost beVirtual, s.r.o., která má za hlavní cíl: „Pomáhat žít virtuální život.“ Jednatel společnosti beVirtual, s.r.o. se stal bývalý pracovník BENETY Martin Dvořák (v SL jako Martin Duncker). Martin „Duncker“ Dvořák je i starostou prvního a zatím jediného československého města Bohemia umístěném na ostrově „Czechoslovakia“. Využití portálu i města Bohemia je zatím bezplatné a provoz hradí společnost BENETA.cz, která se specializuje na webové prezentace, internetové obchody a služby ve světě Second Life. BENETA.cz je certifikována dle ISO 9001:2000, členem OSS a APEK, zakladatelem OpenMeeting.biz. SL (a nejen SL, ale i jiné virtuální světy) je řadou odborníků považován za internet nové generace, kde si ve virtuálním prostředí můžeme dělat co chceme, jak chceme a jak dlouho chceme a vyjadřovat se k čemu chceme, ale samozřejmě zde existuje spousta omezení a pravidel. Ať už se jedná o všeobecná pravidla a podmínky vlastního hraní, tak

například společnost BENETA.cz vytvořila soubor vlastních pravidel pro publikování na portálu www.secondlife.cz i ve městě Bohemia³⁹.

A nyní zpět k vlastnímu Second Life. Alfa verze SL vznikla v roce 2002, ale oficiální provoz pro veřejnost odstartoval až v roce 2003 a od té doby roste jeho

obliba geometrickou řadou. V dnešní době má 13,463,432 (2.5.08) obyvatel a každý den přibývají stovky dalších. A tito obyvatelé utratí celosvětově denně více než 30 mil. Kč a celkem je v oběhu 4,901,189,860 L\$. Rozloha půdy a ostrovů obyvatel je rovněž obdivuhodná. Tento pozoruhodný virtuální svět je vytvářen svými obyvateli (residents) a



graf 3: Pozemky v SL vlastněné obyvateli⁴⁰

³⁹ Pravidla publikování na portálu www.secondlife.cz a ve městě Bohemia viz.: Příloha V

⁴⁰ Sekond Life, Economy statistic: graphs, [online] ©2008, [cit. 2008-1-15] <<http://secondlife.com/whatis/economy-graphs.php>>

záleží pouze na nich, co vytvoří nebo vykonají. Tato obrovská “svoboda“ může začátečníky odradit, když poprvé vstoupí do světa SL a okolo sebe vidí zběsile pobíhat ostatní avatary. Někdy už se zpět nikdy nevrátí. Ale těchto lidí je minimum, jak je vidět z masové popularity tohoto virtuálního světa.



obrázek 8: Tvorba avatara v SL⁴¹

Když projdeme počátečními lapáliemi, jako jsou instalace hry, instalace češtiny, aktivace účtu, pokud chceme nakupovat půdu, tak i nakoupené L\$ a jiné, ocitneme se na obrovském digitálním kontinentu (světě) hemžícím se lidmi, zábavou v různých podobách a nespočet příležitostí, co dělat či vytvářet. Prvním našim krokem ve světě SL bude zajisté tvorba našeho vlastního avatara, což je vlastně naše virtuální alter ego. Tvorba avatara a volba jeho vzhledu není nijak obtížná. Jak je vidět na obrázku. Zpočátku volíte z nepřehledného množství předdefinovaných možností a postupem času si můžete koupit originální výtvořky ostatních obyvatelů SL (kůže, oblečení, výrobky, atd.) nebo si pomocí skriptů vytvořit vlastní. Ve chvíli, kdy máte vlastního avatara a chcete vytvářet věci, stavět budovy a podobně, potřebujete si koupit či pronajmout půdu, se kterou můžete volně nakládat a obchodovat na aukci pozemků a tím si vydělávat další peníze vhodným k investování. Ještě než se dostaneme k herním poplatkům, tak musím zmínit první poplatky, se kterými se setkáte. Jsou to poplatky ve směnárně linden-dolarů.⁴² Poplatky za pronájem či koupi pozemků jsou následující.

⁴¹ Sekond Life, Základní úprava avatara, [online] ©2008, [cit. 2008-1-15]
<<http://www.secondlife.cz/files/image/navod3/navod3-03.jpg>>

⁴² viz. kap.: Vztah virtuální a reálné ekonomiky

Poplatky za prémiové členství – Premium membership *

Monthly	\$9.95 USD/month
Quarterly	\$7.50 USD/month
Annual	\$6.00 USD/month

*tabulka 2: Poplatky za prémiové členství⁴³***Poplatky za údržbu a správu pozemků – Land maintenance***

Size (Regions)	Size (sqm)	Current Price
1/128th	512	\$5 USD/month
1/64th	1,024	\$8 USD/month
1/32nd	2,048	\$15 USD/month
1/16th	4,096	\$25 USD/month
1/8th	8,192	\$40 USD/month
1/4th	16,384	\$75 USD/month
1/2	32,768	\$125 USD/month
Mainland Region	65,536	\$195 USD/month
Island Region	65,536	\$295 USD/month

*tabulka 3: Poplatky za údržbu a správu pozemků⁴⁴***Poplatky za koupi pozemku - land purchase***

Feature	Current Price
Mainland Auctions	Variable
Island Sales	\$1,675 per region
Island Moves	\$150
Island Transfer	\$100

tabulka 4: Poplatky za koupi pozemku⁴⁵

* - daň z přidané hodnoty se liší podle země obyvatele⁴⁶

A když už máme půdu, tak můžeme začít vytvářet, prodávat a kupovat cokoli se nám zlíbí a na co máme peníze. Proto se podíváme na vnitřní (In-game) ekonomiku.

⁴³ Linden Research, Inc, secondlife.com, Second Life Pricing List: [online]. ©2008. 11.10.2007, [cit. 2007-10-5] URL: <http://s3.amazonaws.com/static-secondlife-com/corporate/Second_Life_Pricing_List_20071011.pdf>

⁴⁴ Linden Research, Inc, secondlife.com, Second Life Pricing List: [online]. ©2008. 11.10.2007, [cit. 2007-10-5] URL: <http://s3.amazonaws.com/static-secondlife-com/corporate/Second_Life_Pricing_List_20071011.pdf>

⁴⁵ Linden Research, Inc, secondlife.com, Second Life Pricing List: [online]. ©2008. 11.10.2007, [cit. 2007-10-5] URL: <http://s3.amazonaws.com/static-secondlife-com/corporate/Second_Life_Pricing_List_20071011.pdf>

⁴⁶ Value added tax viz. Příloha VIII

2.4.2. Vnitřní ekonomický systém

Vnitřní ekonomický systém se skládá z nákupu a prodeje půdy, vytvořených předmětů a služeb a směna linden dolarů za reálnou měnu.⁴⁷

Nákup a prodej půdy



obrázek 9: Ailin Graef alias Anshe Chung⁴⁸

Způsobů nákupu a prodeje půdy je několik. Je možný přímo ve hře od obyvatel, stačí vyvolat in-game mapu a zadat do vyhledávání land sales. Druhá možnost je skrze SL Land auction⁴⁹. Aukce probíhá stejně jako v reálu. V této aukci je možnost nakoupit i prodat půdu za americké dolary i za lindenské dolary. Ceny za celý region (65536 m²) se pohybují v rozmezí od několika set (nejčastěji okolo 750-800 USD) až po tisíc a více dolarů. V lindenech se cena za 1024 m² pohybuje nejčastěji od 4 000 do 7 000 L\$ i více. Záleží na atraktivitě pozemku a zájmu kupujících. Vhodnými nákupy a prodeji si nejméně jeden člověk přišel na pěkné peníze. „Pravděpodobně nejznámější je Anshe Chung, která se stala zřejmě první virtuální multimilionářkou. Její reálná představitelka Ailin Graef vstoupila do světa Second Life v roce 2004, začala prodávat animace a zisk investovala do nákupu dalších pozemků. Tyto pozemky pak dále prodávala a pronajímala a její „impérium“ pomalu rostlo. Ještě v roce 2004 se stala jedním z nejbohatších lidí v Second Life, a v roce 2006 dosáhla jako vůbec první člověk čistého zisku 1 milion USD, který pramenil z čistě virtuálních aktivit.“⁵⁰

⁴⁷ viz. kap. Vztah virtuální a reálné ekonomiky

⁴⁸ Wikipedia, Anshe Chung. [online]. © 2008, 3. 5. 2008, [cit.2008-5-3] <http://en.wikipedia.org/wiki/Anshe_Chung>

⁴⁹ Second Life Land Auction. [online]. © 2007, [cit.2008-3-6] <<http://usd.auctions.secondlife.com/>>

⁵⁰ RYLICH, Jan. Lupa.cz: Second Life – život ve virtuální realitě. [online]. © 1998–2008, 17. 5. 2007, [cit.2008-3-3] <<http://www.lupa.cz/clanky/second-life-8211-zivot-ve-virtualni-realite/>>

Vytváření, prodej a nákup předmětů a služeb

V SL máte možnost vytvořit prakticky cokoliv vás napadne. Od jednoduchých geometrických tvarů přes animované modely. Záleží pouze na vaší fantazii a schopnostech. Slouží k tomu propracované a vysoce flexibilní nástroje zabudované přímo v prostředí SL, což eliminuje potíže s importem dat, jak tomu bývá u vkládání dat ze separátních nástrojů pro tvorbu v jiných projektech než SL. Tvoření je jednoduché a dostatečně mohutné, aby se dala zrealizovat každá vaše představa. O krok dále je možnost využít skriptovací jazyk, který dovoluje nastavit, po zvládnutí tohoto jazyka, požadované vlastnosti a chování našich výtvorů. Jako příklad se uvádí motýl poletující kolem vás nebo plápolající ohniček a jelikož jste držiteli vlastnických práv, tak máte možnost prodávat vaše výtvořiny ostatním obyvatelům⁵¹. Tato kreativní činnost vedla k vytvoření trhu těchto výtvorů, protože lidé stále vymýšlejí nové věci a ty staré či nepotřebné nabízejí k prodeji⁵². Poptávková strana je zde také, jsou v ní obyvatelé, kteří nechtějí nic vytvářet, nemají čas, potřebné znalosti, nápady, atd.

Možnost nabídky nebo koupě výtvorů obyvatel lze nalézt na několika webových stránkách Onrez shop⁵³, SL Exchange⁵⁴, eBay⁵⁵, atd. Tyto stránky představují část onoho trhu. Výrobky totiž můžete prodávat i v samotném SL. V poslední době se rozvíjí i možnosti tvorby videa přímo v SL, což je další možnost výdělku a přivýdělku.

⁵¹ Second Life IP Rights, [online]. © 2008, [cit.2008-3-12] <http://secondlife.com/whatis/ip_rights.php>

⁵² DVOŘÁK, Martin, Možnosti tvorby, [online]. © 2008, [cit.2008-4-10] <<http://www.secondlife.cz/moznosti-tvorby>>

⁵³ ONREZ, [online].© 2007, [cit. 2008-3-17] <<http://shop.onrez.com/>>

⁵⁴ SL Exchange, [online].©2008, [cit. 2008-3-1] <<http://www.slexchange.com/modules.php?name=Marketplace>>

⁵⁵ eBay, [online].© 1995-2008, [cit. 2008-3-17] <www.eBay.com>

2.4.3. Vztah virtuální a reálné ekonomiky

Vztah virtuální ekonomiky ve virtuálním světě či hře a ekonomiky reálné v materiálním světě. Ve světě SL představuje tento vztah jednak směnárna LindeX™ Exchange a jednak prodej výrobků přes komunitní webové stránky a aukční síně.

LindeX™ Exchange

Funguje jako klasická směnárna s kolísajícími kurzy a zájmem ze stran nabídky i poptávky. Do oběhu se dostávají i nové peníze. Záleží na společnosti Linden Lab, kolik peněz do oběhu vydá. Vydělávat se zde dá hodně podobně jako v reálu. Pro ilustraci zde uvádím pohyby na LX™

Date	Open Rate	Close Rate	Volume	Min Rate	Avg Rate	Max Rate	Min Qty	Avg Qty	Max Qty
8.5.2008	275	264	75,097,000	264	267.87	275	9	7,842	1,565,295
7.5.2008	264	265	74,863,367	264	267.60	275	8	7,557	1,424,870
6.5.2008	264	264	79,218,345	264	268.00	275	1	8,141	1,200,000
5.5.2008	275	265	87,052,464	264	268.15	275	3	8,557	1,675,877
4.5.2008	264	265	82,346,597	264	267.35	275	15	7,549	2,600,000
3.5.2008	264	264	81,430,065	264	266.96	275	7	7,42	862,666
2.5.2008	265	264	98,792,722	264	267.01	275	16	8,91	1,235,591
1.5.2008	265	265	102,540,335	264	266.63	275	5	9,038	827,238
30.4.2008	265	265	88,854,226	264	267.49	275	1	8,723	2,849,500
29.4.2008	264	265	73,690,866	264	267.02	275	2	8,032	841,000
28.4.2008	265	264	84,389,089	264	267.91	275	7	8,521	2,659,742
27.4.2008	264	265	83,059,707	264	267.68	275	1	8,094	1,289,300
26.4.2008	264	264	69,074,710	264	266.64	275	1	6,763	1,424,799
25.4.2008	265	264	84,106,644	264	267.55	275	3	8,412	765,201
24.4.2008	264	265	72,259,036	264	267.20	275	3	7,933	700,000
23.4.2008	265	264	66,442,132	264	267.44	275	14	7,178	775,074
22.4.2008	265	265	72,882,074	264	267.87	275	16	8,138	1,407,015
21.4.2008	264	275	71,120,694	264	267.81	275	11	8,115	876,139

tabulka 5: pohyby na LindeX™ Exchange⁵⁶

⁵⁶ SL Exchange: SL Currency Exchange [online]. ©2008, 15.4.2008 [cit. 2008-4-15].
<<https://www.slexchange.com/modules.php?name=Currency>>

2.3. Zajímavosti z virtuálních světů

Každý den, ba každou hodinu se ve virtuálních světech děje něco zajímavého, co by stálo za zmínku. Zde uvedu pouze některé zajímavosti, na které jsem narazil při zpracovávání tématu.

Zajímavosti:

- Jistě každý znáte službu GoogleEarth nebo něco takového a ve světě SL je něco podobného s názvem Location-based linking in SL
- Loni vyrostlo v Second Life město Bohemia a lze v něm poslouchat Rádio Wave, pít Staropramen a ode dneška také zajít do pobočky Raiffeisenbank
- Server UGN nedávno uveřejnil výsledky ankety, ve které se svých čtenářů, většinou pravidelných hráčů ptal „kolik peněz a za co utrácení. Co jim vyšlo?“
 - průměrný hráč utratí za svůj koníček přes 700 dolarů ročně
 - z toho 400 dolarů jde na uklízečky, které musejí alespoň jednou za tři měsíce odstraňovat závaly haraburdí z hráčských doupat
 - 200 dolarů stojí pravidelná lékařská vyšetření, výživné infuze a další lékařská péče, která je čas od času přeci jen potřeba
 - rovných 100 dolarů padne na lístky do kina pro otravné přítelkyně
- Hráč si může koupit dům ve hře The Sims Online za platinum peaces (PP) z EQ
- V Japonsku byl zatčen muž podezřelý z virtuálního přepadávání avatarů ve hře Lineage II. Používal k tomu bot-y, kteří nejprve avatary zmlátili a následně je okradli. Ukradené věci prodával na internetu a vydělával tak reálné peníze⁵⁷
- V Jižní Koreji prostoupila mafie už i do virtuálního světa. Bylo nahlášeno několik případů, kdy nováčky ohrožovali silnější postavy a za ochranu si nechávali platit
- Shanghaiský hráč hry Legends of Mir 3 jménem Qiu Chengwei v reálu zavraždil jiného hráče Zhu Caoyuan, když zjistil, že mu Zhu prodal nedávno získaný drahocenný „dračí meč“, který mu půjčil. Zhu ho prodal na internetové aukci za 7200 juanů (16596 Kč). Pře tím, než se rozhodl pro tento krok, nahlásil na policii krádež meče, ale byl odmítnut s odůvodněním, že nejde o skutečný majetek
- V Jižní Koreji byla ustanovena speciální policejní jednotka zabývající se virtuálními trestnými činy⁵⁸

⁵⁷ Knight, Will, Computer characters mugged in virtual crime spree, [online]. © 2005, 18.4.2005, [cit. 2008-1-17] <www.newscientist.com/article.ns?id=dn7865>

⁵⁸ BBC News, [online]. © 2008, 31.5.2005, [cit. 2008-1-23] <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4397159.stm>>

- Dne 18.1.2008 proběhlo v SL na Starém náměstí v Bohemii první virtuální den otevřených dveří Národohospodářské fakulty VŠE. Proděkan pro pedagogické záležitosti Dan Šťastný představil školu a možnosti studia. Video naleznete na adrese studentského městečka⁵⁹. Další školy, které také chystají podobné projekty, jsou ZČU v Plzni, Fakulta sociálních studií MU v Brně a Filozofická fakulta UP v Olomouci
- Podle průzkumu českého obyvatelstva v SL téměř polovina Čechů nevydělává nic a 15% ze 475 dotázaných vydělává 20 – 30 tisíc Kč měsíčně
- V SL v Bohemii proběhla i první česká svatba
- V SL právě probíhá tvorba nového města s názvem Bay City. Bude zde kino, metro, blázinec, atd. Rozloha je 20 regionů (každý region má 65536 m²) což je 1310720 m²
- Skupina pěti Holanďanů a jeden německý student okradli uživatele serveru Haboo Hotel o virtuální nábytek. Němec rozesílal emaily, v nichž se vydával za administrátory a vylákal tak z lidí jména a hesla. Následně si s ostatními vybavili vlastní byty za peníze uživatelů. Pokutu 4000 euro (120 tis.Kč) musel nakonec zaplatit jen německý student

⁵⁹ PREČANOVÁ, Lucie. SL-virtuální svět má přes 10 mil obyvatel [online]. © 1997-2008, 8.2.2008, [cit. 2008-3-17] <<http://www.studentskemestecko.cz/view.php?cislocianku=2008020003>>

2.4. Bezpečnost

Bezpečnost ve virtuálních světech je v současnosti stále velký problém. Lidská představivost a ziskuchtivost si v prostředí virtuálních světů s nekonečným množstvím možností přichází na své. Tvůrci i provozovatelé online herních světů i vlády nestačí zaplňovat mezery v legislativní úpravě virtuálního majetku a vlastnických práv. Dalším problémem jsou hráči, kteří jsou zdatní v programování a vytvářejí si tzv. bot-y, což jsou počítačem ovládaní avataři. Takovýto boti vykonávají naprogramované úkoly opakovaně nebo velmi rychle a snadno tak přehrají člověkem ovládaného avatara. Mnoho společností se je snaží vyhledávat a ničit, ale při obrovském množství hráčů je to velice složitý úkol.

Ren Reynolds, herní konzultant pro anglický trh a editor stránek Tera Nova, zabývající se výzkumem v oblasti her, řekl: „Rostoucí počet hráčů online her jen zvýší zájem podvodníků. Virtuální svět není výjimkou. Kdekoliv je takovýto druh peněz je vždycky také zločin.“⁶⁰ Podání žaloby při takovémto nelegálním jednání jsou soudy schopny rozhodnout. To dává hráčům legální pravomoc podniknout kroky k nápravě. Je známo mnoho případů z celého světa, kdy byly podávány občanskoprávní žaloby, ale známé jsou již i případy trestněprávních žalob. Je zajímavé, že výrobci a provozovatelé žalují zatím jen kvůli zcizování účtů, zatímco hráči podávají žaloby výhradně opět na hráče. Soudy se tímto zabývají jako nehmotným majetkem. Potíže bohužel nastávají při dokazování, že se zločin vůbec stal. Společnost Symatech upozornila na profesionální praní peněz ve virtuálních světech. Zejména v SL a WoW.

Symatech zveřejnil bezpečnostní zprávu ve které se říká: „...*kriminální podnikatelé mohou otevřít několik tisíc MMOG účtů. Každý může být použit pro obchodování s jinými hráči prodejem nebo nákupem herních aktiv, hotovost, která může být skutečně vybrána z hráčských účtů. Z tisícovek účtů mohou být miliony transakcí, každá s malým ziskem či ztrátou, bylo by obtížné vystopovat pravý zdroj hotovost, když je vybírána. Tyto transakce mohou být převedeny po celém světě bez dohledu mezinárodních bank. V únoru 2007 vyzvala Čínská centrální banka a ministerstvo financí společnosti k tomu, aby přestali obchodovat s virtuální měnou, pravděpodobně kvůli omezení neregulované směny peněz.*“⁶¹ Jak je patrné, tak je zde ještě spousta problémů ,co se týče bezpečnosti a opory v zákoně.. Legislativa v této oblasti musí být akceptována celým světem, protože virtuální světy nemají hranice.

⁶⁰ KNIGHT, Will. newscientist.com: Computer characters mugged in virtual crime spree [online]. ©2005, 19.8.2005, [cit. 2008-2-26]< <http://www.newscientist.com/article.ns?id=dn7865>>

⁶¹ AELRYN. tentonhammer.com: Second Life and WoW become serious target for money laundering [online] ©2000 – 2008, 20.9.2007, [cit. 2008-1-27]< <http://www.tentonhammer.com/node/12366> >

3. Ekonomie internetu

O ekonomii internetu by se dala napsat samostatná práce, a proto se zde zmíním jen o některých částech tohoto oboru. Ekonomie internetu je obor zabývající se lidským jednáním v ekonomice internetu a poskytováním a nakupováním specifických služeb prostřednictvím internetu. Jsou to vlastně možnosti výdělku či přívýdělku prostřednictvím poskytování internetových služeb a eventuelní přívýdělek i jinými způsoby⁶².

Do oblastí poskytovaných služeb spadají zejména domény, webové stránky a reklamy. Kdykoliv otevřete nějaký prohlížeč, obchodní či osobní webovou stránku, tak se setkáváte s poskytovanými službami, které můžete poskytovat i vy. Zde se nebudu zabývat poskytováním webhostingu, kvůli vysokým počátečním nákladům a to je pro nezaměstnané či studenty většinou nedosažitelné, ale ukážeme si, jaké by měl kvalitní webhosting splňovat kritéria.

Zabývat se budeme již zmíněnými reklamními bannery, webovými stránkami, doménami, placenými i neplacenými emaily, atd. K profesionálnímu poskytování těchto služeb potřebujete nicméně i jistý počáteční kapitál. Předně musíte mít technické zázemí, což představuje odpovídající připojení k internetu a odpovídající počítač spolu s chytrostí a šikovností. Další výdaje jsou odvislé od zvolené oblasti poskytování služeb. Respektive jak daleko chcete jít po tomto poskytovatelsko-uživatelském řetězci. Od koncového uživatele až po počátečního poskytovatele. Vše je odvislé od toho, kolik prostředků jste do toho ochotni nebo schopni vložit. V dalším textu se budu zabývat několika základními stupni poskytování služeb, od umístění placené reklamy po profesionální tvorbu webových stránek.

⁶² Viz. kap.: Co lze získat zadarmo na internetu

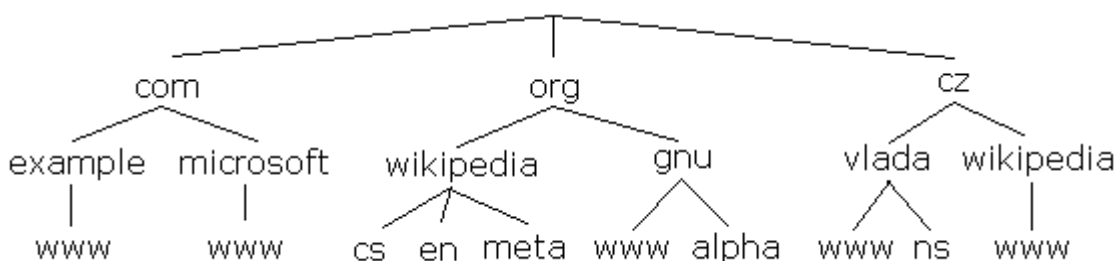
3.1. Domény,webové stránky, reklamy

K tomu, abyste se zapojili do procesu poskytování internetových služeb jako poskytovatel, stačí celkem málo. Již zmiňované hmotné zabezpečení, webová stránka, kde se o nás případní zájemci dovědí a dobrý nápad. První dvě části se dají zaplatit penězi a někdy to není ani až tak drahé jak se zdá, ale dobrý nápad je k nezaplacení. Jen v ČR je několik stovek poskytovatelů široké škály internetových služeb a prosadit se v takovéto konkurenci není dnes už nijak lehké. Ale i z malého projektu se může časem stát dobře vydělávající masová záležitost.

K tomu, abyste měli kvalitní webovou stránku, kterou bude navštěvovat hodně lidí a firmy zde budou chtít umístit své placené reklamní bannery, potřebujete dobrý nápad a design, doménu nejlépe 2.řádu a kvalitní webhosting. Mnoho webhostingových společností nabízí ve svých placených službách rovnou webhosting i s doménou (webhosting C4, active24, ebola, Svět hostingu, atd.). Takže tedy, pokud chcete, aby vůbec mohla být vaše webová stránka nalezena a zobrazena, tak potřebujete doménu (URL adresa) a webhosting (pronajaté místo na cizím serveru či pronajatý celý server), pokud si nebudete zřídit a spravovat vlastní server, což je finančně velmi náročné. Nyní se zaměříme na jednotlivé části.

2.4.4. Domény

*„Internetová doména (doménové jméno) je jednoznačné jméno (identifikátor) počítače nebo počítačové sítě, které jsou připojené do internetu. Příkladem doménového jména je `www.example.com`, nebo `cs.wikipedia.org`.“*⁶³ Jak je patrné z obrázku, tak se domény člení do několika kategorií podle řádu. Nejvýše postavené je speciální vyhrazené prázdné doménové jméno. Dále hierarchicky domény 2. a 3. řádu a tak dále.



obrázek 10: Členění domén⁶⁴

⁶³ wikipedia.cz: Internetová doména. [online]. 10. 4. 2008, [cit. 2008-4-14] <http://cs.wikipedia.org/wiki/Internetov%C3%A1_dom%C3%A9na>

⁶⁴ wikipedia.cz: Internetová doména. [online]. 10. 4. 2008, [cit. 2008-4-14] <http://cs.wikipedia.org/wiki/Internetov%C3%A1_dom%C3%A9na>

Jsou dva základní typy domén:

- Domény 2. řádu
- Domény 3. řádu

Domény 2. řádu

Doménu 2. řádu si musíte koupit. Standardní poplatek na rok registrace domény .cz je v rozmezí 250 - 300 Kč. Jiné koncovky např. .info, .net, .org jsou levnější (mezi 200 - 250 Kč). Doména .sk je dražší, stojí kolem 400 Kč ročně. Doména 2. řádu je ve tvaru www.jmenostranky.cz

Domény 3. řádu

Domény 3. řádu mohou nabízet až subjekty, které již mají doménu 2. řádu. Tyto domény jsou většinou zcela zdarma nebo za malý poplatek. Existuje množství společností vlastnících doménu 2. řádu a zdarma nabízející domény 3. řádu (www.jmenovasisitranky.webzdarma.cz). Ovšem jak už bylo řečeno pokud chcete mít skutečně profesionální zajištění podpory a správy webových stránek, tak si musíte zaplatit doménu 2. řádu. Navíc vaše profesionální renomé rapidně klesne, když využíváte domény 3. řádu. V následující tabulce je přehled webhostingu zdarma neboli freehostingu, které je vhodné, pokud začínáte, využít pro vyzkoušení vaší webové tvorby a různých nástrojů. Je zde ještě alternativa přivýdělků v podobě registrování domén 2. řádu s vhodným jménem nějaké společnosti, která ještě nemá stránky a následný prodej tohoto prostoru oné společnosti za dohodnutý finanční obnos. Příklad: po průzkumu trhu si zaregistruji stránku www.makro.cz, a pokud bude tato společnost chtít tuto adresu vlastnit, tak mi za ní bude muset zaplatit.

název freehostingu	MB	rekl.	přístup	e-mail	PHP	SQL	hodn.	info
Sweb.cz	1	NE	W	10	NE	NE	☞	ukaž
IC.cz	250	ANO	F	100	ANO	3	☞☞☞	ukaž
	50	ANO	F/W	5	ANO	5	☞☞☞☞	ukaž
Mujweb.cz	10	NE	F/W	NE	NE	NE	☞☞	ukaž
Centrum.cz	3	ANO	F/W	NE	NE	NE	☞☞	ukaž
Volny.cz	10	NE	F/W	10	NE	NE	☞☞	ukaž
Razdva.cz	10	NE	F	10	NE	NE	☞☞	ukaž

tabulka 6: Přehled freehostingů⁶⁵

⁶⁵ ZELENÝ, František. Freeweby s automatickou registrací [online]. © 2004-2006, [cit. 2008-2-18] <<http://freeby.iglu.cz/freehosting-tretiho-radu.php>>

Pokud chcete postoupit v řetězci dále a být registrátorem domén, máte tu možnost. Ovšem být registrátorem není až tak levná záležitost. Pro ukázkou jsem vybral ceník správce domény .cz. Je jím sdružení právnických osob CZ.NIC, z.s.p.o.

Ceník služeb pro doménová jména v .0.2.4.e164.arpa

V platnosti od 22.1.2007

Ceny pro registrátory :

Položka	Cena bez DPH
Roční poplatek za připojení do Centrálního registru pomocí IPv4*	12 000 Kč
Roční poplatek za připojení do Centrálního registru pomocí IPv6*	1 200 Kč
Minimální výše zálohy na poplatky za služby pro domény 0.2.4.e164.arpa (ENUM)	100 Kč (promo akce v roce 2007 a 2008)
Vedení záznamu o doménovém jménu v Centrálním registru pro 0.2.4.e164.arpa (ENUM) na dobu 1 roku	1 Kč (promo akce v roce 2007 a 2008)

Ceník služeb pro doménová jména druhé úrovně v ccTLD .cz

V platnosti od 1.10.2007

Ceny pro registrátory :

Položka	Cena bez DPH
Roční poplatek za připojení do Centrálního registru pomocí IPv4*	12 000 Kč
Roční poplatek za připojení do Centrálního registru pomocí IPv6*	1 200 Kč
Minimální výše zálohy na poplatky za služby pro domény .cz	190 000
Vedení záznamu o doménovém jménu v Centrálním registru pro ccTLD .cz na dobu 1 roku	190

Ceník služeb za poskytnutí přístupu k obsahu zóny .cz

V platnosti od 1.10.2007

Cena pro smluvního partnera :

Položka	Cena bez DPH
Poskytnutí přístupu k obsahu zóny .CZ na 1 rok	1 000

* V případě, že stejný registrátor využívá současně služeb obou registrů, je roční poplatek za připojení účtován pouze jednou.

obrázek 11: Ceník služeb pro doménová jména⁶⁶

Co to vlastně je registrátor domén. „Registrátor je subjekt oprávněný přistupovat definovaným způsobem k Centrálnímu registru a zadávat do něj požadavky změn záznamů

⁶⁶ CZ.NIC, Ceník služeb pro doménová jména,[online].© 2007 [cit.2008-5-10] <<http://www.nic.cz/page/309/cenik-sluzeb-/>>

vedených v Centrálním registru. Registrátor touto cestou provádí správu domén pro koncové uživatele.“ Budoucí registrátor musí rovněž splňovat určité požadavky.

„Požadavky

Registrátorem se může stát pouze právnická osoba, která plní některou z následujících podmínek:

- má sídlo v některém členském státě EU
- nebo sídlí ve státě tvořícím Evropský hospodářský prostor
- nebo v členském státě Evropského sdružení volného obchodu

nebo je akreditovaným registrátorem Internet Corporation for Assigned Names and Numbers

Registrátor dále musí splnit následující kritéria:

- Na majetek Registrátora nesmí být prohlášen konkurz, zahájeno proti němu konkurzní nebo vyrovnací řízení, návrh na prohlášení konkurzu zamítnut pro nedostatek majetku a Registrátor nesmí být v likvidaci.
- Informační systém registrátora musí komunikovat s Centrálním registrem prostřednictvím komunikačního protokolu dle Pravidel komunikace.
- Registrátor musí poskytnout sdružení CZ.NIC kontaktní telefonní číslo dostupné v režimu 24x7x365 pro řešení technických a provozních problémů.“⁶⁷

Další postup naleznete na webových stránkách CZ.NIC⁶⁸. Máte-li již doménu a nepřemýšlíte o možnosti stát se registrátorem a tím si vydělávat, budete potřebovat ještě webhosting, což jsou v podstatě tyto služby: zázemí pro projekt, prostor a email. Zde je obvykle hlavní problém s registrací a platbou domény. Protože u některých poskytovatelů si můžete koupit buď doménu nebo webhosting nebo obojí, ale každé se platí samostatně a budete dvakrát za rok platit za svůj web, jednou za doménu, jednou za webhosting. Webhosting s doménou třetího řádu lze získat zdarma, ale vždy to má nějaká omezení. Např. umístění reklamy, nezaručuje funkčnost a má omezenou technickou podporu. Ceny webhostingu jsou velmi různé, zaleží na požadovaných službách. Ceny mohou být od 19 Kč výš.

⁶⁷ CZ.NIC, Požadavky [online]. © 2007 [cit.2008-5-10] <<http://www.nic.cz/page/309/>>

⁶⁸ CZ.NIC, Jak se stát registrátorem,[online].© 2007 [cit.2008-5-10]<<http://www.nic.cz/page/309/jak-se-stat-registratorem-/>>

2.4.5. Webhosting

Webhosting je služba, která umožňuje zájemcům prezentovat zde vlastní webové stránky na internetu a webhostingové společnosti provádějí správu těchto stránek a zabezpečují i další přidružené služby. Je to služba s množstvím volitelných kritérií a podle zvolených parametrů se pohybují i ceny za tyto služby- od pár stovek do několika tisíc korun ročně. Ceny jsou uváděny bez devatenácti procentní DPH. Jak bylo zmíněno výše k měsíčním poplatkům je někdy nutno ještě připočíst poplatky za doménu, pokud tento poplatek již není zahrnut v ceně webhostingu. Záleží na poskytovateli, a proto musíme nabídky pečlivě číst a zhodnotit ty nejvhodnější pro nás. Pro ilustraci předkládám seznam webhostingů. Např. Seznam má v katalogu firem a institucí 278 webhostingů.

Seznam webhostingů ⁶⁹:

1Webhosting.cz (www.1webhosting.cz)
AnoWeb.cz (www.anoweb.cz)
CoolHosting (www.coolhosting.cz)
CzechHosting (www.czechhosting.cz)
Eurohosting (www.eurohosting.cz)
Eurohosting.name (www.eurohosting.name/)
FLYWEB (www.flyweb.cz)
Forpsi.com (www.forpsi.com)
Gatompark (www.gatompark.cz)
Gigaweb (www.gigaweb.cz)
Gringo (www.gringo.cz)
Hosting4U s.r.o. (www.hosting4u.cz)
InterHosting (www.interhosting.cz)
MediaWeb (www.mediaweb.cz)
SuperHosting (www.superhosting.cz)
Web4U (www.web4u.cz)
WEBY.CZ (www.weby.cz)

Pokud se chcete dostat na místo poskytovatele webhostingu, tak by vaše služby měly splňovat určitá kvalitativní pravidla, protože konkurence je tvrdá. Být o pozici dál, tedy

⁶⁹ webhosting-seznam.cz. Seznam webhostinů – kvalitní české hostingy [online].[cit. 2008-5-5] <<http://www.webhosting-seznam.cz/>>

v pozici provozovatele serveru, je příjemné, ale zajištění podmínek pro provoz tzv. „serverovny“ je dost drahé. Navíc provoz vlastního serveru je značně nákladný, ceny jsou v řádu desítek tisíc korun měsíčně. Je zde alternativa v podobě severhostingu, zde se ceny pohybují od několika set po pár tisíc Kč/měsíc⁷⁰. „Serverhosting je služba pronájmu či umístění počítačového serveru v prostorách poskytovatele s připojením serveru do sítě Internet a dalšími souvisejícími službami.“⁷¹ Ale vraťme se k vytváření webové stránky. Jak bylo uvedeno výše, tak je zapotřebí doména a webhosting. Jaké požadavky by měl kvalitní webhosting splňovat, si uvedeme dále.

Co by měl kvalitní webhosting splňovat

Samozřejmě záleží, kolik do webhostingu chcete investovat a jaké máte specifické požadavky. Základním kritériem je velikost prostoru, který budete potřebovat. Pro převážně textový obsah od desítek MB po prezentace videa, fotografií, muziky, atd. v řádech několika GB. V aktuálních nabídkách se 90% nabídek pohybuje v řádu GB. Důležitou součástí nabídky je pro náročnější uživatele, kterých je dnes značné množství, podpora programovacích jazyků PHP, ASP, ASP.NET, JSP a databází MySQL, PostgreSQL a MS SQL. Zatím se podpora serverových skriptů PSP a ASP a databází považuje za nadstandardní službu. Možnost vytvoření emailové schránky či schránek a emailové adresy s doménou webhostera a s tím související služby (spam filtr, antivir, atd.) je již samozřejmostí.

Je vhodné, když webhosting umožňuje přidávat stránky přes FTP. S FTP se pracuje stejně jako se soubory na disku a je to výrazně jednodušší a rychlejší. FTP poskytuje každý webhosting, pokud ne, zvolte jinou společnost. Stejně tak je to u zákaznické podpory. Pokud tato služba není poskytována nebo je, ale v nedostatečné kvalitě, tak se tím snižuje vaše pohodlí při případných problémech. Spolehlivá a kvalitní podpora 24 hodin denně ,7 dní v týdnu, je dobrou vizitkou každého dobrého webhostingu. Webhosting by měl zahrnovat kompletní webovou administraci, kde si budete moci sami nastavit parametry vašeho webhostingu, hesla, vytvářet subdomény, emaily, databáze atd.

Levnější webhostingy mají omezený traffic (traffic je objem dat, která si návštěvníci vyžádají za dané období). Rozhodně vyžadujte webhosting s neomezeným trafficem, to je bez omezení přenesených dat. Posledním základním kritériem, na které bychom se měli zaměřit, je dostupnost a konektivita webhostingu. Webhosting by měl být na 100% dostupný, ale v praxi toto není možné. Kvalitní vysoká dostupnost se pohybuje kolem 99,9%. Dostupnost

⁷⁰ VS hosting, [online]. © 2007 [cit. 2008-5-5] <<http://www.vshosting.cz/server-hosting/>>

⁷¹ wikipedia.org. serverhosting [online]. © 2008 [cit. 2008-5-5] <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Serverhosting>>

99% znamená, že 1 stránka ze 100 nebude zobrazena, a to není dostatečné. Dále se podíváme na tvorbu webových stránek a placenou reklamu umístěnou na dostatečně navštěvovaných stránkách.

2.4.6. Tvorba webových stránek

Tvorba stránek není dnes již velkým problémem. Návodů na tvorbu stránek je nespočetné množství, avšak až získáním zkušeností z tvorby stránek a osvojením postupů a ovládnutím programů nám dovolí vytvářet co chceme a ne jen co si někde přečteme. Navíc existuje řada nástrojů pro tvorbu, úpravu či správu webu. Otázka je za kolik a jak kvalitní tyto nástroje a stránky jsou a jak s nimi umíme zacházet. I v ČR je spousta studií, které nabízejí vytvoření webových stránek. Konkurence je i v této oblasti tvrdá. Proto profesionální vystupování a zpracování vlastních stránek musí být doplněno o další služby, nadstandard je vždy dobře zaplacen. Každá služba se samozřejmě platí jinak, tedy podle nároků a přání zákazníka. Většina studií nabízí předem definované balíčky, které využívá 80-90% zákazníků, doplněné o možnost individuálního řešení. A jak by měla taková kvalitní stránka vypadat?

„Chcete-li, aby vaše www stránka byla úspěšná, aby vám pomohla získat nové zákazníky a prodat vaše zboží/službu, musí dodržovat určité standardy kvalitní práce.

- **pěkný**, kvalitní, profesionálně zpracovaný **design**
- **návštěvník** se na stránce **musí vyznat** (musí být použitelná)
- stránka musí **být vidět ve vyhledávačích** (tzv. optimalizace pro vyhledávače)
- musí být funkční a kvalitní i po technické stránce

Všechny tyto body jsou naprosto **základní** podmínky kvalitní práce. Nejsou ničím extra, ničím navíc, za co se musí připlácet. Naším cílem by mělo být tyto podmínky kvality maximálně naplnit u každé zakázky.⁷² Pro ilustraci předkládám ceník dvou studií, MichelangeloSoft a Ivorius

⁷² michelangelosoft.cz: co chít od kvalitní stránky. [online]. ©2008 [cit. 2008-5-6] <<http://www.michelangelosoft.cz/index.php?cid=5>>

Michelangelo⁷³

Web Static

Kvalitní a levné www stránky pro živnostníky a malé firmy. Za velmi příznivou cenu získáte:

- až **10 statických** www stránek
- **pěkný a přehledný design**
- doba zpracování **5 dnů**
- vhodné pro firmy, které chtějí své stránky měnit málo a nepravidelně

CENA: 5.900,- Kč

Web Star

Získejte jedinečnou možnost upravovat obsah svých stránek přesně dle potřeb Vaší firmy. V programu Web Star získáte:

- jednoduchý **redakční systém** s editorem
- obsah si **můžete sami měnit** v editoru podobném Wordu
- dle podkladů Vám zpracujeme až **25 stránek**
- **pěkný a přehledný design**
- doba zpracování **7 dní**

CENA: 9.900,- Kč

Web Super

Tento cenový program je určen pro střední a větší firmy

- větší projekty **na zakázku**
- **rychlé zpracování**
- **přijatelná cena**
- mnohaleté **zkušenosti** s českými i zahraničními projekty

CENA: od 14.900,- Kč

⁷³ michelangelo⁷³.cz: naše produkty. [online]. ©2008 [cit. 2008-5-6] <<http://www.michelangelo⁷³.cz/index.php?cid=5>>

Ivorius

Služba	Popis	Cena
Vzhled stránek	samostatné vytvoření grafického návrhu	od 4500 do 12000 Kč
Kódování	nakódování stránek pro webové prohlížeče	od 4000 do 7000 Kč
Kompletní webdesign	vytvoření vzhledu spolu s nakódováním šablony pro webové prohlížeče k okamžitému použití na internetu	od 9000 Kč
Další stránky	každá další stránka, která bude implementována do šablony <i>Kompletního webdesignu</i>	od 100 Kč

tabulka 7: Ceník tvorby webových stránek od studia Ivorius⁷⁴

Jak vidíte, tak zabývat se tvorbou stránek je celkem dobře placená činnost. Když skloubíte kvalitu, kreativitu a bezporuchový provoz, tak na sebe dobré zisky nenechají dlouho čekat. Vydělávat přes vaše stránky můžete i jinak. Jedná se vlastně o to, že za pomoci svých stránek budete propagovat služby cizí firmy, které jsou vždy nějakým způsobem zpoplatněné. Pokud se zaregistrujete do tohoto dealerského systému a budete propagovat nějakou ze služeb umístěním odkazu na vaše stránky, získáte tak podíl z každé uskutečněné platby, která bude uskutečněna přes váš odkaz. Tento podíl se vám automaticky započítá na dealerský účet, a až našetříte minimální výplatní částku, budete moci požádat o výplatu. Následně vám budou peníze převedené buď bankovním převodem na účet v bance nebo lze peníze vyplatit i jiným způsobem.

⁷⁴ ivorius.com: ceník webových stránek [online]. © 2007 [cit. 2008-5-6]. <<http://ivorius.com/webdesign/cenik-webovych-stranek>>

4. Co lze získat zadarmo na internetu

Na internetu se dá sehnat již skoro vše, tudíž i spousta odkazů na různé věci zdarma. Základ je rozdělit je do kategorií legálního a nelegálního zdroje věcí zdarma. Zatímco legální jsou sponzorovány reklamou a přinášejí relativní zisk, nelegální ušetřují firmám miliardové ztráty. V této práci se zaměřím na legální část.

Jak by se z prvního pohledu mohlo zdát, tak se do této kategorie neřadí pouze hmotné objekty, ale i duševní vlastnictví a jiné nehmotné statky.

Existuje nespočet rozcestníků, které se na tyto věci přímo zaměřují. Když jsem vyhledával materiály k této části, tak mi Gogole našel 720 000 (9.4.2008) českých a někdy slovenských stránek nabízející zdarma produkty či služby. Od blogovacích systémů, přes CD a knihy až po webhosting. Tato cifra nám dává určitý obrázek o rozšíření této oblasti. Avšak při bližším pohledu zjistíte, že půlka z těchto stránek nefunguje správně nebo je to jen lákadlo pro lidi, aby si prohlédli spousty reklam a zbytečných věcí.

Začátky propagace firem přes internet pomocí reklamních předmětů pramení ze snah managerů a marketingových poradců o zvýšení povědomí o společnosti. Firmy nabízející reklamní předměty na internetu takto propagují své výrobky a zároveň získají i adresu případného zákazníka. Každý, kdo si chce objednat hmotné reklamní produkty, musí vyplnit dotazník, kde je minimálně doručovací adresa, někdy email či jiné údaje, které slouží k marketingovým účelům firmy. V dnešní době digitalizace využívá této možnosti propagace stále méně společností. Jedněmi z těchto jsou náboženské spolky a různé společenské organizace, které knihami a CD lákají nové přívržence či firmy rozesílající sezónní katalogy (automobilky, obchodní domy, atd.).

Dnes jsou hlavní oblastí zdarma poskytované služby a nehmotné statky jako webhosting, blogy, návody, poradenství, chaty, články, zdrojové kódy, vyhledávače, emaily, sms brány, inzerce, různé databáze (encyklopedie, slovníky, mapy) stahování muziky, fotek, filmů, programů a her, atd. Dokonce i výuka jazyků.

Specifickou oblastí jsou poradny, které slouží jako reklama pro samotného specialistu i pro web, který ji nabízí. Rozsáhlé poradny mají ženské časopisy a spotřebitelské poradny. Jedním z kritérií výběru je kvalita a užitečnost věcí, služeb, poraden. Bohužel u většiny z nabízených věcí je kvalita dosti špatná. Za lepší kvalitu se musí buď připlatit nebo si objednat ještě něco navíc.

Jako u všech oblastí lidského života i zde se setkáváme s různými druhy podvodů, úhybných manévřů, lživých reklam. Nejčastějším prohřeškem je neposlání objednaného zboží, ale zasílání reklamních materiálů, které vám nepříjemně plní schránku. U programů, her, atd. může být součástí i škodlivý software jako viry, červi, trojské koně nebo velké množství reklamy. Podle vyhledávače Jyxo čeští uživatelé nejčastěji hledají loga a SMS zdarma.

Závěr

Ve své práci jsem se zabýval ekonomii her a internetu. Ze začátku jsem se bál, že nebude kde brát materiály a odkud čerpat inspiraci, ale opak se ukázal býti pravdou. Na každou jednotlivou část, kterou jsem se ve své práci zabýval, lze nalézt nespočet zdrojů informací a bylo by možné napsat samostatnou práci o kterékoliv z nich. Zprvu jsem se zaměřil na vývoj her, herního průmyslu a internetu a na vymezení a popsání jednotlivých činností, pojmů a oblastí zájmu, které s touto problematikou souvisejí. Pohled do minulosti na počátky počítačů, internetu, počítačových her, virtuálních světů a jejich následný bouřlivý rozvoj nám může napovědět co lze očekávat v budoucnu. I když - lidská tvořivost nezná hranic a můžeme se dočkat nečekaného vývoje a převratných vynálezů.

Vše začalo katodovými trubicemi sloužící k simulaci střely odpálené na cíl s nastavitelnými parametry a pokračovalo přes jednoduché textové hry, hry s primitivním grafickým rozhraním po virtuální světy s vlastní ekonomikou kde se pohybují miliony avatarů, komunikují spolu, ovlivňují se a vytvářejí další hodnoty. Tento vývoj přilákal řadu investorů, kteří v tom vidí skvělou příležitost pro investování a pro propagaci jejich společností zcela novými a neotřelými způsoby. Zároveň však vytváří prostor pro skupiny i jednotlivce, kteří chtějí prostřednictvím internetu, internetových služeb, virtuálních světů vydělávat peníze a získávat prestiž.

První "profesí", kterou jsem se zabýval, byla pozice testera alfa verzí počítačových her. Tato pozice je snem, každého malého kluka či dívky, kteří rádi hrají počítačové hry. Obzvlášť po natočení filmu *Grandma's Boy* (v ČR „Král videoher“). Realita je však trochu jiná. Práce je to celkem náročná a monotónní. Většinou testujete určitou část hry stále a stále dokola a hledáte chyby, hlásíte je vývojářům a spolupodílíte se na řešení. Poskytujete vlastně první zpětnou vazbu, kterou vývojáři obdrží. Platy jsou zde mírně nadprůměrné. Plat herního testera se pohybuje kolem 20-25 tisíc Kč měsíčně a plat softwarového testera 35-40 tisíc Kč. Ten, kdo se dostane na pozici projektového manažera, bere už ale jiné peníze. Projektový manažer má od 55-75 tisíc Kč, ale tato práce vyžaduje velké nasazení, nervy při uzávěrkách a hlavně obrovskou zodpovědnost. Zato tzv. junior testeři jsou najímáni jen na částečný úvazek v období dokončování projektů, tj. konec léta, začátek podzimu.

Zcela jinou kategorií jsou profesionální hráči počítačových her – progameři. Progameři se nezaměřují na hledání chyb ve hrách, ale na to, aby danou hru byli schopni co nejlépe zahrát. Hráči se sdružují do různých organizací, klanů a týmů. Na celém světě

pořádají nespočet turnajů, lig, pohárů a jiných soutěží, kde měří své síly proti jiným hráčům či týmům a postupují v národních i mezinárodních žebříčkách. Nejvýznamnější akcí tohoto druhu je olympiáda s názvem World Cyber Games. Každý rok se vybírá několik her, v kterých se bude soutěžit. Většina turnajů je nějakým způsobem dotována a hráči si tak přicházejí na věcné ceny i finanční výhry. V ČR se dotace na turnaj pohybují od 5 do 200 tisíc Kč. V současné době je jen hrstka plně profesionalizovaných týmů, ale nespočet poloprofesionálních týmů. Z mého průzkumu vyplynulo, že stát se opravdu dobře placeným nebo vydělávajícím progamerem je velmi složitá záležitost a v drtivé většině případů se nikam daleko nedostanete.

To u online her skoro neplatí. Zde jsou miliony hráčů, kteří hrají zpočátku spolu proti NPC postavám a až později mohou bojovat proti sobě, pokud to hra samozřejmě dovoluje. Z 90% jsou to hry se sci-fi a fantasy tematikou. Hráči se sžívají se svými avatary a prožívají s nimi dobrodružství, která jim hra přináší. Po prostudování dostupných materiálů jsem došel k závěru, že výdělek v online hrách je možný, a to nikoliv reklamou, jak jsem se původně domníval, ale nákupem, tvorbou a prodejem artefaktů, lektvarů, které jsou ve hře, ale i prodejem a koupí herních účtů. Díky nedostačující legislativě, rychlým vývojem této oblasti a lidské tvořivosti jsou zde i příhodné podmínky pro virtuální zločin. Vývojáři, vydavatelé, provozovatelé i vlády vedou válku proti virtuální kriminalitě.

Ve vývoji her jsou dalším krokem po online hrách virtuální světy. Je to vlastně „online hra“ bez nutnosti hraní. Dějový příběh chybí a záleží na obyvatelích takového světa co budou dělat a jak se budou dále vyvíjet. Avataři nepostupují po levelech. Je to virtuální prostor s vlastnostmi jaké jim dá tvůrce. V současné době je nejznámější Second Life. V tomto světě mají obyvatelé neomezenou možnost cokoliv tvořit, prodávat a kupovat, a to díky jednoduchým skriptovacím programům implantovaným přímo ve hře. U některých virtuálních světů a online her jsou oficiální směnární herní měny za reálnou a naopak a burzy virtuálních věcí i hráčských účtů. Na tomto poli se dají s dobrým nápadem a schopnostmi vydělat slušné peníze. V SL je již několik milionářů, kteří si vydělali obchodováním, tvorbou skriptů a dalšími metodami popsány v kapitole „Virtuální světy“.

Nejjistější zdroj příjmů je ovšem poskytování internetových služeb či služeb poskytovaných prostřednictvím internetu. Tvorba webových stránek, registrování domén, webhosting a reklama. To jsou obory, které nabízejí velké množství pracovních příležitostí a slušné platové podmínky. Navíc pro podnikání v této oblasti nepotřebujete velký počáteční vklad. Ovšem - čím kvalitnější poskytování služeb, tím dražší provoz, ale i daleko vyšší příjmy z jejich poskytování.

Nakonec se musím zmínit o možnosti získávání různých věcí a produktů zdarma. Bohužel po důkladném průzkumu nespočtu stránek odkazujících na věci zdarma musím konstatovat, že vynaložené úsilí s hledáním těchto věcí oproti užitečnosti a kvalitě doručených věcí (pokud vůbec přijdou) je velice neuspokojivé. Tímto způsobem se v žádném případě nedá vydělat. U softwaru zdarma je situace lepší, nikoli však dobrá.

Po prostudování různých výše popsaných možností jsem došel k závěru, že nejatraktivnější možnost výdělků a přívýdělků pro nejvíce lidí je v současnosti ve virtuálních světech, nejstabilnější je zaměstnání v oblasti poskytování služeb (webhosting, reklama, tvorba www, atd.) a pro studenty s dostatkem volného času a nezaměstnané s připojením na internet jsou nejvhodnější virtuální světy, online hry, testování her a progaming. V uvedeném pořadí.

Závěrem konstatuji, že vytyčené cíle byly úspěšně splněny a doufám, že tato práce poskytne laikům i zkušenějším uživatelům internetu a hráčům počítačových her informace o zkoumaných oblastech a nastíní možnosti, které skýtají. Popsat všechny eventuality je nad rozsah bakalářské práce.

To, co dnes není možné, je zítra velice snadné. Vývoj a možnosti virtuálních světů jdou velmi rychle kupředu a těžko se odhaduje, jaké možnosti se objeví v blízké budoucnosti. Je tedy v zájmu každého, kdo se zabývá internetem, tyto trendy sledovat. Já sám jsem obyvatelem několika virtuálních světů a každému doporučuji přinejmenším krátkou prohlídku alespoň některého z nich.

Použitá literatura

Internetové stránky

AELRYN. tentonhammer.com: Second Life and WoW become serious target for money laundering [online] ©2000 – 2008, 20.9.2007, [cit. 2008-1-27]<<http://www.tentonhammer.com/node/12366> >

BENETA.cz: Balíčky a ceny [online]. ©2007, [cit. 2008-4-2]. <http://benestranky.cz/cz/redakce/balicky-a-ceny/balicek-web-zaklad---od-4.990--kc_-bez-dph/r39?gclid=COSuyuSqmZMCFRCpQwodPgGMvg>

DEMERJIAN, Dave. Wired: High-Tech Ads Go Big [online]. ©2008, 19.3.2007 [cit. 2008-3-12]. <<http://www.wired.com/gadgets/displays/news/2007/03/72891>>

DEMONIA, Patrik. Second-Life Kleoparta Rives: Nákup věcí na SL Exchange [online]. © 2007, [cit. 2008-2-21]. <http://www.second-life.cz/tiptrik-slexchange_5dil.php>

DIBBELL, Julian. The Life of the Chinese Gold Farmer [online]. ©2007, 17.6.2007 [cit. 2008-3-15] <http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html?_r=1&oref=slogin>

DOBROVSKÝ, Pavel. iHNed.cz - zpravodajský server hospodářských novin: Paralelní světy počítačových her.[online]. ©1996-2008, 22.7.2005 [cit. 2008-3-15]. <http://ihned.cz/2-16523750-000000_d-9f>

DVOŘÁK, Martin. Second Life v ČR: Kde začít, [online]. © 2007-2008, 4.3.2005 [cit. 2008-1-4]. <<http://www.secondlife.cz/kde-zacit>>.

DVOŘÁK, Martin. Second Life v ČR: Komerční využití, [online]. © 2007-2008, 17.3.2005 [cit. 2008-1-4]. <<http://www.secondlife.cz/komercni-vyuziti>>.

Economist.com: Virtual economies [online]. ©2008, 20.1.2005 [cit. 2008-3-28]. <http://www.economist.com/displaystory.cfm?story_id=S%27%29%288%2BQ%21%5F%2B%23%40%22%5C%0A&tranMode=none>.

Eurocom: How to get into the games industry [online]. ©2008, [cit. 2008-4-4]. <<http://www.eurocom.co.uk/index.php/careers/games-tester/>>.

FLEMING, Jeffrey. gamedeveloper.com: © 2007 CMP Media LLC, duben 2008 [cit. 2008-2-6] <<http://gamedeveloper.texterity.com/gamedeveloper/200804/?pg=3>>

HASALÍK, Radim. ITbiz: Second Life: příležitost pro byznys nebo vyhozené peníze?[online]. © 2005-2007, 29.4.2008 [cit. 2008-4-30]. <<http://itbiz.cz/second-life>>.

HLAVÁČ, Jan. lupa.cz: [online]. © 1998–2008, [cit. 2008-2-5]. <<http://www.lupa.cz/tiskove-zpravy/platy-it-odborniku-rostly-loni-mezi-11-az-14-procenty/>>

hostingy.cz, webhosting [online]. © 2003-2008, [cit. 2008-5-1].
<<http://www.hostingy.cz/webhosting.html>>.

CHLEBOUN, Lupa: Jsou všechny ty věci na internetu k něčemu? [online]. ©2008, 11.11.2003 [cit. 2008-1-15]. <<http://www.lupa.cz/clanky/jsou-vsechny-ty-veci-na-internetu-zdarma-k-necemu/>>.

ivorius.com: ceník webových stránek [online]. © 2007 [cit. 2008-5-6].
<<http://ivorius.com/webdesign/cenik-webovych-stranek>>

KNIGHT, Will. newscientist.com: Computer characters mugged in virtual crime spree [online]. ©2005, 19.8.2005, [cit. 2008-2-26]<
<http://www.newscientist.com/article.ns?id=dn7865>>

KOČIČKA, Pavel. iDNES.cz: Second Life - skoroživot na síti vydělávat reálné peníze [online]. © 1998-2008, 7.9.2007 [cit. 2008-4-15]. <http://technet.idnes.cz/second-life-skorozivot-na-siti-vydelava-realne-penize-ppp-sw_internet.asp?c=A070906_214822_sw_internet_vse>.

michelangelosoft.cz: co chtějí od kvalitní stránky. [online].©2008 [cit. 2008-5-6]
<<http://www.michelangelosoft.cz/index.php?cid=5>>

MichelangeloSoft: Naše produkty [online]. © 2008, [cit. 2008-4-2].
<<http://www.michelangelosoft.cz/index.php?cid=1>>.

MIKESZOVÁ, Martina, Sociologický webzin: Laboratorní experimenty v ekonomii? [online] © 2007, 30.4.2007, [cit. 2008-3-28].
<<http://www.socioweb.cz/index.php?disp=temata&shw=267&lst=105>>

Onrez.com: Avatar Customization [online]. ©2007, [cit. 2008-5-17].
<<http://shop.onrez.com/search/?&Category=40>>.

Pupu. MUDY.CZ: Seznam MUDů a jejich popis [online]. ©2000, 29.3.2002 [cit. 2008-2-9].
<<http://www.mudy.cz/svety.html>>.

REITBAUER, Simone. M&M zpravodajský server o marketingu, médiích a reklamě: Bez her se neobejdeme [online]. © 1996-2008, 10.12.2007 [cit. 2008-3-18]. <http://mam.ihned.cz/c4-10001760-22577850-100000_d-bez-her-se-neobejdeme>.

SL Exchange: SL Currency Exchange [online]. ©2008, 15.4.2008 [cit. 2008-4-15].
<<https://www.slexchange.com/modules.php?name=Currency>>.

STACH, Jan. DD's DigiWorl: Svět zvaný ProGaming [online]. © 2006-2008, 28.8.2007 [cit. 2008-3-28]. <<http://www.ddworld.cz/recenze-her/svet-zvany-progaming-2.html>>.

STARR, Karla. Seattle Weekly: Testing Video Games Can't Possibly Be Harder Than an Afternoon With Xbox, Right? [online]. © 2007, 11.7.2007 [cit. 2008-5-2].
<<http://www.seattleweekly.com/2007-07-11/news/testing-video-games-can-t-possibly-be-harder-than-an-afternoon-with-xbox-right.php?page=full>>.

TAOMAN, Ivo. Ivorius: Ceník webových stránek [online]. © 2008, [cit. 2008-4-2]. <<http://ivorius.com/webdesign/cenik-webovych-stranek>>.

The Crims: Vítej v nové realitě [online]. ©2008, [cit. 2008-3-14]. <<http://www.thecrims.com/>>.

The Mud Connector: Contents [online]. © 1994-2008, [cit. 2008-3-28]. <<http://www.mudconnect.com/contents>>.

UnitedSports: About [online]. © 2007, [cit. 2008-3-19]. <<http://www.us-gaming.eu/index.php?action=about>>.

VOPĚNKOVÁ, Adéla. Czech Business Weekly: Making real money in a virtual world [online]. ©2008, 1.10.2007 [cit. 2008-4-3]. <<http://www.cbw.cz/en/making-real-money-in-a-virtual-world/5829.html>>.

webhosting-seznam.cz. Seznam webhostinů – kvalitní české hostingy [online]. [cit. 2008-5-5] <<http://www.webhosting-seznam.cz/>>

wikipedia.cz: Internetová doména. [online]. 10. 4. 2008, [cit. 2008-4-14] <http://cs.wikipedia.org/wiki/Internetov%C3%A1_dom%C3%A9na>

wikipedia.cz. Počítačová hra [online]. ©2008, 2.5.2008 [cit. 2008-5-4]. <http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_hra>.

wikipedia.cz: MMORPG [online]. ©2008, 30.4.2008 [cit. 2008-5-2]. <<http://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>>

wikipedie.org: Game development [online]. © 2008, 3.2.2008 [cit. 2008-2-10]. <http://en.wikipedia.org/wiki/Game_development#Testing>.

wikipedie.org: In-game advertising [online]. © 2008, 14.5.2008 [cit. 2008-5-15]. <http://en.wikipedia.org/wiki/In-game_advertising>.

wikipedia.org: Magic Circle (synthetic worlds) [online]. 28.4.2008 [cit. 2008-3-1] <http://en.wikipedia.org/wiki/Magic_Circle_%28synthetic_worlds%29>

wikipedie.org: Massively multiplayer online game [online]. ©2008, 15.3.2008 [cit. 2008-3-15]. <<http://en.wikipedia.org/wiki/MMOG>>

wikipedia.org: Sony Computer Entertainment [online]. 10.3.2008 [cit.2008-3-12] <http://en.wikipedia.org/wiki/Sony_Computer_Entertainment>

wikipedie.org: Virtual economy [online]. ©2008, 10.3.2008 [cit. 2008-3-15]. <http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_economy#Controversy:_22Real_22_Economy_Interaction>.

WOODCOCK, Bruce Sterling. MMOGCHART.COM: Analysis and Conclusions [online]. © 2002-2008, 8.4.2008 [cit. 2008-4-12]. <<http://www.mmogchart.com/analysis-and-conclusions/>>.

Sdružení hráčů počítačových her: Online herní turnaje [online]. © 2007, 16.3.2007 [cit. 2008-2-17]. <<http://zhph.wgz.cz/online-herni-turnaje/counter-strike-wind-rises-cup-2.html>>.

ZELENÝ, František. Freeweby s automatickou registrací [online]. © 2004-2006, [cit. 2008-2-18] <<http://freeweby.iglu.cz/freehosting-tretiho-radu.php>>.

Elektronické dokumenty

JANKOWICH, Andrew E.: Property and Democracy in virtual worlds, strana 5, Note on Terminology, [online] ©2005, [cit. 2008-2-20] <<http://www.bu.edu/law/central/jd/organizations/journals/scitech/volume112/JankowichArticleWEB.pdf>>

Linden Research, Inc, secondlife.com, Second Life Pricing List: [online]. ©2008. 11.10.2007, [cit. 2007-10-5] URL: <http://s3.amazonaws.com/static-secondlife-com/corporate/Second_Life_Pricing_List_20071011.pdf>

Stanovy občanského sdružení Českomoravský svaz progamingu, strana 1, Poslání a úkoly sdružení, [online] ©2003, 6.3.2003, [cit. 2008-2-12] URL <<http://data.progamers.cz/StanovyCMSP.pdf>>

ŠTVERÁK, Martin, Virtuální komunity – jejich podpora prostřednictvím IS/ICT, způsoby organizace a motivace [bakalářská práce] ©2007 email: stver-ma@fm.vse.cz

VEDRASHKO, Ilya. Advertising in computer games. [online]. © 2006, [cit. 2008-3-28]. URL <http://gamesbrandsplay.com/files/vedrashko_advertising_in_games.pdf>

Seznam obrázků

obrázek 1: Luxusní vila pro tým FU.sk	10
obrázek 2: Herní sál ve vile profi týmu FU.sk	10
obrázek 3: Age of Empires - Gold Edition, Call of Duty 4 - Modern Warfare, F.E.A.R. – First Encounter Assault Recon	20
obrázek 4: Half-Life – Counter-Strike, Quake, World of Warcraft.....	20
obrázek 5: Everquest II.....	25
obrázek 6: Jason Rowe a jeho avatar.....	30
obrázek 7: Philip Rosendale, otec SL a jeho avatar Philip Linden.....	30
obrázek 8: Tvorba avatara v SL.....	34
obrázek 9: Ailin Graef alias Anshe Chung.....	36
obrázek 10: Členění domén.....	43
obrázek 11: Ceník služeb pro doménová jména	45

Seznam tabulek

tabulka 1: Nejčastější platové ohodnocení IT profesí.....	7
tabulka 2: Poplatky za prémiové členství.....	34
tabulka 3: Poplatky za údržbu a správu pozemků	35
tabulka 4: Poplatky za koupi pozemku.....	35
tabulka 5: pohyby na LindeXTM Exchange	38
tabulka 6: Přehled freehostingů	44
tabulka 7: Ceníktvorby webových stránek od studia Ivorius.....	51

Seznam grafů

graf 1: Růst celkového počtu aktivních předplatitelů MMOG.....	14
graf 2: Růst celkového počtu přihlášení	32
graf 3: Pozemky v SL vlastněné obyvateli.....	33

Seznam příloh

Příloha I - Žánry počítačových her

Příloha II - Činnosti spojené s vývojem her

Příloha III - Turnaje

Příloha IV - Podmínky záštity ČMSP

Příloha V - Pravidla publikování na portálu www.secondlife.cz a ve městě Bohemia

Příloha VI - Ekonomické statistiky na SL (aktualizované 2008-05-02)

Příloha VII - Ceník webových stránek, ceny webdesign u studia

Příloha VIII - DPH při koupi pozemku v SL pro obyvatele EU

Příloha I.

Žánry počítačových her

<u>Action games</u>	<u>Action-adventure game</u> (<u>Stealth game</u> · <u>Survival horror</u>) · <u>Beat 'em up</u> (<u>Hack and slash</u>) · <u>Fighting game</u> · <u>Maze game</u> · <u>Platform game</u> · <u>Shooter game</u> (<u>First-person shooter</u> · <u>MMOFPS</u> · <u>Rail shooter</u> · <u>Run and gun</u> · <u>Shoot 'em up</u> · <u>Tactical shooter</u> · <u>Third-person shooter</u> · <u>Top-down shooter</u>) · <u>Side-scrolling game</u>
<u>Adventure games</u>	<u>Dating sim</u> · <u>Graphic adventure game</u> (<u>Point-and-click</u>) · <u>Interactive fiction</u> · <u>Interactive movie</u> · <u>Visual novel</u>
<u>Role-playing games</u>	<u>Platforms</u> (<u>Computer role-playing</u> · <u>Console role-playing</u>) · <u>Sub-genres</u> (<u>Action role-playing</u> · <u>MMORPG</u> · <u>Roguelike</u> · <u>Tactical role-playing</u>)
<u>Simulation games</u>	<u>Construction and management simulation</u> (<u>City-building</u> · <u>Economic simulation</u> · <u>God game</u> · <u>Government simulation</u>) · <u>Life simulation</u> · <u>Pet-raising simulation</u>
<u>Strategy games</u>	<u>4X game</u> · <u>Artillery game</u> · <u>Real-time strategy</u> (MMORTS) · <u>Real-time tactics</u> · <u>Turn-based strategy</u> · <u>Turn-based tactics</u> · <u>Wargame</u> (<u>Grand strategy wargame</u> · <u>Tactical wargame</u>)
<u>Vehicle simulation games</u>	<u>Flight simulator</u> (<u>Combat flight simulator</u>) · <u>Racing game</u> · <u>Space simulator</u> (<u>Space flight simulator</u> · <u>Space combat simulator</u> · <u>Space trading and combat simulator</u>) · <u>Submarine simulator</u> · <u>Train simulator</u> · <u>Vehicular combat game</u>
Other genres	<u>Adult video game/Eroge</u> · <u>Advergame</u> · <u>Casual game</u> · <u>Christian video games</u> · <u>Educational game</u> · <u>Exergame</u> · <u>Music video game</u> · <u>Party game</u> · <u>Programming game</u> · <u>Puzzle game</u> · <u>Serious game</u> · <u>Sports game</u> · <u>Traditional game</u>
<u>Related terminology</u>	<u>Indie game</u> · <u>Minigame</u> · <u>Non-game</u> · <u>Online game</u> (<u>Massively multiplayer online game</u>) · <u>Sandbox game</u> · <u>Twitch game</u>

Příloha II.

Činnosti spojené s vývojem her

<u>v • d • e</u> <u>Computer and video game industry</u>			
Activities	Jobs	Types of video games	Companies
<u>Game design</u>	<u>Game producer</u>		
<u>Game development</u>	<u>Game designer</u>	<u>Arcade game</u>	<u>Video game developer</u>
<u>Game programming</u>	<u>Game programmer</u>	<u>Computer game</u>	<u>Video game publisher</u>
<u>Game testing</u>	<u>Game artist</u>	<u>Console game</u>	<u>List of video game companies</u>
<u>Journalism</u>	Game tester	<u>Handheld game</u>	<u>List of publishers</u>
<u>Level design</u>	<u>Level designer</u>		
<u>Lists of video games</u>			
<u>List of video game industry people</u>			

Příloha III.

Turnaje

[Call of Duty Team DeathMatch - Enigma Cup 13.4.2008 KunDivous Turnaj](#)
[Call of Duty Headquarters - NextG3n Cup 5.2.2008 Krusty Turnaj](#)
[Counter Strike - 1vs1 AIM Cup 24.1.2008 Pjetka Turnaj](#)
[CD Projekt Unreal Tournament III Cup 23.1.2008 sheem4 Turnaj](#)
[CoD:UO - Frozen Hell 10.1.2008 SpeedyJ Turnaj](#)
[CoD:UO - Winter Sturm 8.1.2008 SpeedyJ Turnaj](#)
[Call of Duty 4: Opening Cup 23.12.2007 Esteban Turnaj](#)
[Vietcong - Assault on Vietnam 27.11.2007 Slzic Turnaj](#)
[Unreal Tournament III Pre-Launch Cup 5.11.2007 sheem4 Turnaj](#)
[CD Projekt World in Conflict Cup 24.10.2007 Malinka Turnaj](#)
[Doom2 - Ultimate Deathmatch Tournament 23.10.2007 SM*Tomsa_x Turnaj](#)
[Counter Strike - 2vs2 AWP Cup 20.10.2007 Pjetka Turnaj](#)
[Counter-Strike: Source - Holiday Cup 2vs2 21.8.2007 SpreameR Turnaj](#)
[CoD: United Offensive - CTF 4+ vs 4+ Cup 2007 14.8.2007 CyboPat Turnaj](#)
[CoD: United Offensive - SD 4+ vs 4+ Cup 2007 14.8.2007 CyboPat Turnaj](#)
[CoD: United Offensive - GFM HQ 3+ vs 3+ Cup 2007 14.8.2007 CyboPat Turnaj](#)
[CoD: United Offensive - HQ 3 vs 3 Cup 2007 13.8.2007 CyboPat Turnaj](#)
[Q3A - The Art of Killing 30.7.2007 \[TA\]X|cht Turnaj](#)
[CoD:UO - Turnaj dle vaší volby - GFM 13.7.2007 CyboPat Turnaj](#)
[Call of Duty 2 - Storm Cup 2vs2 12.7.2007 Wreis Turnaj](#)
[Soldat - Summer Cup 29.6.2007 Night! Turnaj](#)
[CoD Headquarters - Blasting Cup 1.6.2007 Krusty Turnaj](#)
[CoD:UO - DM turnaj "City War 2" 16.4.2007 CyboPat Turnaj](#)
[Unreal Tournament - And So It Begins... 29.3.2007 z0ny` Turnaj](#)
[Counter Strike - Wind Rises Cup 6.3.2007 Pjetka Turnaj](#)
[CoD:UO - Don't Touch My Radio! 14.2.2007 CyboPat Turnaj](#)
[UT2004 - Ice Tea 24.1.2007 sheem4 Turnaj](#)
[AoE2TC - Arabia Cup 2007 17.1.2007 Platon Turnaj](#)
[Enemy Territory - Rifles Cup 1vs1 23.11.2006 jack0b Turnaj](#)
[World GameMaster Tournament - Warcraft 3 LAN 17.11.2006 RichieRich Turnaj](#)

[World GameMaster Tournament - Call of Duty 2 LAN](#) 17.11.2006 Wreis [Turnaj](#)
[World GameMaster Tournament - Counter-Strike Source LAN](#) 17.11.2006 Wreis [Turnaj](#)
[Trackmania Nations - Opening Cup](#) 14.11.2006 Coreo [Turnaj](#)
[World GameMasters Tournament - Warcraft 3](#) 8.11.2006 WereWiking [Turnaj](#)
[Soldier of Fortune - XTEL Cup](#) 6.11.2006 [CE]Falty [Turnaj](#)
[Soldat - Zembla Cup](#) 16.10.2006 sWeeT` [Turnaj](#)
[Call of Duty - King's Cup SaD 3vs3](#) 10.10.2006 Krusty [Turnaj](#)
[World GameMaster Tournament - Counter-Strike Source](#)
[kvalifikace](#) 7.10.2006 Wreis [Turnaj](#)
[World GameMaster Tournament - Call of Duty 2 kvalifikace](#) 7.10.2006 Wreis [Turnaj](#)
[World GameMaster Tournament - Warcraft 3 kvalifikace](#) 7.10.2006 RichieRich [Turnaj](#)
[Doom 2 - Entryway Masters 2006](#) 5.10.2006 SM*Tomsa_x [Turnaj](#)
[MoH:AA - Fight for Glory](#) 25.9.2006 jurgenb [Turnaj](#)
[Quake 3 - ul7im8 sh0wd0wn](#) 15.9.2006 AzKikr [Turnaj](#)
[CoD:UO "Blitzkrieg" - jednodenní turnaj S&D 5vs5](#) 4.9.2006 CyboPat [Turnaj](#)
[WCG 2006 – Warcraft 3](#) 4.8.2006 WereWiking [Turnaj](#)
[WCG 2006 – NFS: Most Wanted](#) 2.8.2006 [SR]ondrazig [Turnaj](#)
[WCG 2006 – FIFA 06](#) 1.8.2006 stephan [Turnaj](#)
[WCG 2006 – StarCraft: BroodWar](#) 1.8.2006 RichieRich [Turnaj](#)
[WCG 2006 – CounterStrike](#) 1.8.2006 lao [Turnaj](#)
[CoD: United Offensive - HQ 3 vs 3 Cup](#) 1.8.2006 CyboPat [Turnaj](#)
[CoD: United Offensive - S&D 5 vs 5 Cup](#) 1.8.2006 CyboPat [Turnaj](#)
[CoD: United Offensive - CTF 5+ vs 5+ Cup](#) 1.8.2006 CyboPat [Turnaj](#)
[AoE2:TC - Islands Cup 2006](#) 30.6.2006 Platon [Turnaj](#)
[Vietcong - Battle for Vietnam](#) 21.6.2006 Slzic [Turnaj](#)
[UT2004 - Resurrection](#) 24.5.2006 sheem4 [Turnaj](#)
[Call of Duty 2 - Opening Cup](#) 15.5.2006 Wreis [Turnaj](#)
[Quake 2 - Welcome Tourney](#) 9.5.2006 kkubass [Turnaj](#)
[CS: Source - OneBullet cup](#) 27.4.2006 Lucatus [Turnaj](#)
[CD Projekt W3 DOTA Cup](#) 14.4.2006 bumblebee_ [Turnaj](#)
[F.E.A.R. - Opening Cup](#) 1.4.2006 Bojler [Turnaj](#)
[Kamikaze CoD:UO Cup](#) 27.3.2006 Sanyo [Turnaj](#)
[Doom 2 - Opening Tourney](#) 24.3.2006 SM*Tomsa_x [Turnaj](#)
[AoE2:TC - Arabia Cup 2006](#) 14.3.2006 Platon [Turnaj](#)

Příloha IV

Podmínky záštity ČMSP

<http://www.cmsp.cz/default.asp?s=2&t=1&i=10471>

Pořadatel jakéhokoli nekomerčního progamingového turnaje v České či Slovenské republice může zažádat o záštitu ČMSP nad touto akcí a tím o zařazení do ČMSP Klasifikace a současně do seriálu Mistrovství ČR v počítačových hrách. Podle velikosti akce bude dané akci přiřazena "třída", která ovlivní množství bodů ČMSP Klasifikace, které budou hráči moci z této akce získat a počet kvalifikantů do finále MČR. Záštita ČMSP bude mj. spočívat v možnosti výpomoci s organizací, zapůjčení materiálních prostředků pro LANparty, apod. Konkrétní detaily budou dohodnuty s organizátory každé akce. Rozdělení jednotlivých turnajů (her) do tříd bude mít následující kritéria (Každému turnaji (hře) bude přidělena jedna z následujících tříd):

kritérium	třída			
	A	B	C	D
Minimální počet hráčů	200	120	80	40
Minimální počet top hráčů (do 10. místa v ČMSP Klasifikaci)	6	4	2	1
Minimální souhrnná výše výher (Kč)	20.000,-	10.000,-	3.000,-	-

Třída off-line turnaje bude s organizátory dohodnuta v době ohlášení akce. ČMSP si vyhrazuje právo udělit výjimky (snížení/zvýšení třídy) a přihlédnout k lokálním okolnostem dané LAN-party a vykompenzovat nedostačující kritéria jinými.

Počet přidělených bodů ČMSP Klasifikace je zřejmý z popisu tohoto systému

Na základě požadavků organizátorů a po dohodě bude stanovena **úroveň záštity**:

- **Základní záštita: (záštita je zdarma)**

Organizátor LAN party zajistí:

- prostory
- stoly, židle

- výhry
- organizační tým
- adminy turnajů
- kabeláž (počítačová, elektrická síť)
- servery
- WWW stránky + registrace
- projekci

ČMSP zajistí:

- medializaci akce (ProGamers, PG24.TV, síť PG Cyber Café)
- zařazení akce do seriálu MČR v PC hrách
- arbitra pro turnaje (dohled nad korektností turnaje)
- drobné dárečky (reklamní předměty) pro hráče

Podmínkou získání základní záštity je nekomerční pojetí akce.

- **Dodavatelská záštita: (cena záštity: řádově desítky tis. Kč (dle parametrů a dohody s pořadatelem))**

Organizátor LAN party zajistí:

- prostory
- stoly, židle
- organizační tým
- adminy turnajů
- WWW stránky + registrace

ČMSP zajistí:

- kabeláž (počítačová, elektrická síť)
- výhry (HW)
- servery
- projekci
- medializaci akce (ProGamers, PG24.TV, síť PG Cyber Café)

- zařazení akce do seriálu MČR v PC hrách
- arbitra pro turnaje (dohled nad korektností turnaje)
- drobné dárečky (reklamní předměty) pro hráče

Po dohodě s organizátory je možná individuální dohoda o způsobu záštity.

Pořadatel, organizátor nebo správce jakéhokoliv turnaje či ligy, který je zaštitěn ČMSP svazem musí umožnit aktivní účast všem řádným členům ČMSP svazu. Za řádné se považují členové, kteří mají aktivní status a kterým není pozastavena činnost.

Příloha V

Pravidla publikování na portálu www.secondlife.cz a ve městě

Bohemia

Cílem diskusí na tomto serveru je možnost svobodně se vyjádřit, vzájemně si vyměňovat názory a zkušenosti související se světem Second Life.

Respektujte ostatní uživatele a nekládejte příspěvky k nesouvisejícím tématům nebo příspěvky, které nemají žádnou informační hodnotu.

Nevkládejte ani neodkazujte na obsah který porušuje zákony ČR, ani jiné země, ze které pocházíte a píšete.

Neurážejte ostatní uživatele, nepoužívejte vulgární výrazy, nekládejte odkazy na vulgární či jinak závadné materiály.

Nevyhrožujte a nezastrašujte násilím ostatním uživatele.

Nepoužívejte symboly spojené s hnutími, které propagují potlačování práv člověka, rasovou, náboženskou či národnostní diskriminaci nebo jinou nesnášenlivost.

Není slušné parazitovat na práci jiných a využívat portál k propagaci projektů, které jsou v přímé konkurenční vazbě s aktivitami provozovatele tohoto portálu nebo které uvádějí návštěvníky portálu v omyl. Nevkládejte prosím takováto reklamní sdělení do svých příspěvků.

Při vkládání příspěvků neporušujte autorská práva.

Zachovávejte soukromí ostatních uživatelů a nekládejte jejich reálná jména, emailové adresy, telefonní čísla, čísla nebo jména v IM komunikátorech, adresy ani jiné soukromé informace.

Provozovatel portálu nenesse odpovědnost za obsah příspěvků, právní odpovědnost za obsah příspěvku nese vždy uživatel.

Portál i virtuální město je pro všechny uživatele přístupné zdarma díky podpoře partnerů města. Nepošpiňujte prosím pověst těchto partnerů, tento portál a město Bohemia nevhodnými komentáři.

Příspěvky odporující výše uvedeným pravidlům mohou být správcem portálu upraveny, smazány nebo zneaktivněny. Uživatelům, kteří opakovaně poruší tato pravidla mohou být bez dalšího upozornění zrušeny jejich účty, případně zamezena možnost publikovat na web jiným způsobem.

Publikování na portále www.secondlife.cz je umožněno komukoli a to ať již formou vytváření vlastního blogu, psaním příspěvků do diskusí nebo komunikaci v chatu. Registrovaní uživatelé mohou také vytvářet vlastní články, které po dohodě může správce portálu zveřejnit jako hlavní článek dne.

Vložením příspěvku potvrzujete souhlas s výše uvedenými pravidly. V případě jakýchkoli dotazů nás neváhejte kontaktovat na emailové adrese info@secondlife.cz.

Příloha VI

Ekonomické statistiky na SL (aktualizované 2008-05-02)

Last Updated: Friday, May 2, 2008

Reflects data through midnight, May 1.

Population

Residents Logged-In During Last 7 Days	469,036
Residents Logged-In During Last 14 Days	601,246
Residents Logged-In During Last 30 Days	812,193
Residents Logged-In During Last 60 Days	1,237,968
Total Residents ¹	13,463,432

Land

Land Sales by Resident

Month	Total Square Meters Sold by Residents	Avg L\$ Paid Per Square Meter
April 2008 - MTD	85,331,056	5.0506
March 2008	86,379,072	6.2591

Land for Sale Today

Residents With Parcels for Sale	7,163
Total Parcels For Sale	44,548
Total Square Meters for Sale	24,288,464

Islands Added

Month	Islands Owned (End of Month)	Islands Added (During Month)
April 2008 - MTD	14597	904
March 2008	13693	832

Square Meters Auctioned

Month	Square Meters
2008 March	5,724,048
2008 April - MTD	6,723,136

Linden™ Dollars

Total L\$ Supply (L\$): 4,891,255,502

Estimated In World Business Owners

Unique Users with Positive Monthly Linden™ Dollar Flow (PMLF) ²

USD Equivalent PMLF	October 2007	November 2007	December 2007	January 2008	February 2008	March 2008
< \$10 USD	24,132	25,591	26,922	28,711	28,896	31,082
\$10 to \$50 USD	15,213	14,156	14,618	16,417	16,212	16,566
\$50 to \$100 USD	3,528	3,145	3,156	3,740	3,465	3,754
\$100 to \$200 USD	2,477	2,210	2,237	2,436	2,357	2,389
\$200 to \$500 USD	1,984	1,848	1,971	2,115	1,981	2,093
\$500 to \$1,000 USD	872	820	830	863	861	935
\$1,000 to \$2,000 USD	473	484	462	464	513	537
\$2,000 to \$5,000 USD	320	297	324	333	307	367
> \$5,000 USD	157	154	158	156	155	165
Total Unique Users with PMLF	49,156	48,705	50,678	55,235	54,747	57,888

Monthly Spending by Amount (2008 March)

Transaction Size	Residents
1 - 500 L\$	119,205
501 - 2,000 L\$	63,940
2001 - 5,000 L\$	48,453
5,001 - 10,000 L\$	34,651

10,001 - 50,000 L\$	59,092
50,001 - 100,000 L\$	12,818
100,001 - 500,000 L\$	9,338
500,001 - 1,000,000 L\$	769
Over 1,000,000 L\$	506
<hr/>	
Total Customers Spending Money In-World	348,772

Resident Transactions by Amount (2008 March)

Transaction Size	Volume
1L\$	5,460,569
2 - 19 L\$	5,413,623
20 - 49 L\$	2,065,038
50 - 199 L\$	3,447,467
200 - 499 L\$	1,637,634
500 - 999 L\$	562,250
1,000 - 4,999 L\$	534,209
5,000 - 19,999 L\$	105,029
20,000 - 99,999 L\$	23,687
100,000 - 499,999 L\$	3,302
>= 500,000 L\$	314
<hr/>	
Total Transaction Count	19,253,122

L\$ Sources and Sinks

Description	2008 March		2008 April - MTD	
	Sinks (L\$)	Sources (L\$)	Sinks (L\$)	Sources (\$L)
Classified Charges	26,493,559	0	26,295,477	0
Group Creation Fees	2,536,200	0	2,270,100	0
Land	7,366,965	15,552	6,810,691	4,208
Supply Linden Sales	0	233,772,438	0	159,503,373
Parcel Directory Fees	2,517,810	0	6,346,080	0
Referral Bonus	0	8,976,000	0	6,633,000

Stipends	0	129,096,600	0	160,042,150
Upload Charges	31,392,560	0	28,993,610	0
Other	79,651,651	11,333,009	82,851,570	16,027,307
TOTAL	149,958,745	383,193,599	153,567,528	342,210,038

Other: This number represents miscellaneous sinks and sources including but not limited to: Linden Dollars taken out of circulation from canceled accounts, educational event support, gift promotions, and other temporary transaction types.

Upload Charges: Linden Dollar fees associated with uploading images, sounds, and animations in Second Life.

Stipends: Weekly Linden Dollar allowance given to active Second Life residents

Referral Bonus: Number of Linden Dollars given to residents for referring new Premium account holders.

Parcel Directory Fees: Number of Linden Dollars collected for listing Parcels in the Find Places directory.

Supply Linden Sales: Number of Linden Dollars sold by Linden Lab on the LindeX

Land: Number of Linden Dollars collected from L\$ land auctions, public land claims, and direct land sales

Group Creation Fees: Fees associated with the creation of a new group in Second Life (at a cost of L\$100 per group).

Classified Charges: Number of Linden Dollars used to pay for Classified ad listings in Second Life.

¹ A Resident is a uniquely named avatar with the right to log into the Second Life world, trade Linden™ dollars and visit the Community pages.

² PMLF (Positive Monthly Linden Flow) looks at the flow of Linden™ dollars into a unique user's account BEFORE Linden Lab Charges are applied to the account. These numbers EXCLUDE payments or receipts related to the sale or acquisition of land (since theoretically these represent investments and not business receipts). All numbers are rolled-up among avatar "alts" to the Unique Customer Level. Businesses that are operate Linden dollar exchanges are excluded. Note that some businesses accept payment outside the Linden Economy (e.g. via CC & Paypal) and those numbers are not included in these reports.

Příloha VII

Ceník webových stránek, ceny webdesign studia

Ivorius webdesign

Veškeré cenové relace jsou pouze orientační. Každé webové stránky jsou velice individuální a konečná cena se odvíjí od složitosti a počtu vybraných úkonů a řešení.

Veškeré ceny jsou konečné. Nejsme plátcí DPH

Tvorba webových stránek

Služba	Popis	Cena
Vzhled stránek	samostatné vytvoření grafického návrhu	od 4500 do 12000 Kč
Kódování	nakódování stránek pro webové prohlížeče	od 4000 do 7000 Kč
Kompletní webdesign	vytvoření vzhledu spolu s nakódováním šablony pro webové prohlížeče k okamžitému použití na internetu	od 9000 Kč
Další stránky	každá další stránka, která bude implementována do šablony <i>Kompletního webdesignu</i>	od 100 Kč

Kompletní webdesign obsahuje

- Vytvoření originálního vzhledu (grafiky)
- Nakódování stránek v souladu se specifikacemi W3C
- Základní optimalizaci, aby jste se dostali na přední místa ve vyhledávačích jako je Seznam, Google, Centrum, Atlas a další

Jestliže chcete mít adresu stránek ve formátu: VASNAZEV.cz nebo VASNAZEV.com, účtujeme částku 350 Kč za doménové jméno končící na COM a 300 Kč za CZ. Jelikož nejsme registrátoři domén, odvíjí se tyto ceny v závislosti na cenách oficiálních registrátorů. Tyto poplatky je nutné uhradit každý rok.

Programování webových aplikací

Popis služby	Cena
E-shop (elektronický obchod)	od 9000 Kč
Redakční systém Textpattern	zdarma *
Redakční systém FreeMi	od 6000 Kč
Anketa	500 Kč
Chat	1000 Kč
Diskusní fórum	1500 Kč
Knihy návštěv	500 Kč
Kontaktní formulář	250 Kč
Objednávkový formulář	350 Kč

Implementace webových technologií

Technologie	Popis práce	Cena
Textpattern	instalace redakčního systému se zprovozněním hezkých odkazů (umožňuje-li to hosting)	500 Kč
Textpattern	implementace grafiky a kódu	3500 Kč
Textpattern	úpravy a rozšiřování dle přání zákazníka	od 500 Kč dle složitosti
Profi Textpattern	kompletní instalace, správa a rozšíření Textpatternu	6500 Kč
Profi Textpattern + kompletní webdesign	objednáte-li si kompletní webdesign spolu se službou Profi Textpattern	od 15500 Kč
InShop	implementace kompletního webdesignu do šablon e-shopu InShop	14000 Kč
Zencart	implementace kompletního webdesignu do free e-shopu Zencart	8000 Kč

Redesign

Popis služby

Cena redesignu je stejná jako tvorba **nových webových stránek**.

Aktualizace

Popis služby

Cena

Cena aktualizace webu je závislá na množství textu a časovém intervalu dohodou

Propagace a SEO

Popis služby

Cena

Analýza současných stránek, doporučení	400 Kč/hod
Seo konzultace	500 Kč/hod
Budování zpětných odkazů (cca 120 katalogů)	3500 Kč

Příloha VIII

DPH při koupi pozemku v SL pro obyvatele EU

VALUE ADDED TAX (VAT) RATES

Country	VAT Rate
Austria	20.0%
Belgium	21.0%
Bulgaria	20.0%
Cyprus	15.0%
Czech Republic	19.0%
Denmark	25.0%
Estonia	18.0%
Finland	22.0%
France	19.6%
Germany	19.0%
Greece	19.0%
Hungary	20.0%
Ireland	21.0%
Italy	20.0%
Latvia	18.0%
Lithuania	18.0%
Luxembourg	15.0%
Malta	18.0%
Netherlands	19.0%
Poland	22.0%
Portugal	21.0%
Romania	19.0%
Slovakia	19.0%
Slovenia	20.0%
Spain	16.0%
Sweden	25.0%
United Kingdom	17.5%

In accordance with the sales tax regulations of European Union countries in which some of our Residents live, we must collect and remit Value Added Tax (VAT). **Currently, only Residents who live in the European Union are charged VAT.** The EU allows people and companies to register for VAT exemption, which we abide by. For more details, please refer to the [VAT policy page](#) on the Second Life website. Rates above are current as of October 11, 2007.