

MONETIZACE VYSOKOROZPOČTOVÝCH HERNÍCH TITULŮ

Autor: Adam Nejepínský

Vedoucí práce: Ing. PhDr. Antonín Pavlíček, Ph.D.

Diplomová práce je rozdělena do dvou základních částí – teoretické a výzkumné. Teoretická část si klade za cíl analyzovat a popsat aspekty monetizace vysokorozpočtových herních titulů a nastínit cesty, kterými se mohou herní společnosti ubírat. Práce má tak nabídnout ucelený přehled, resp. příručku, kterou se společnosti mohou nechat inspirovat a poučit se z chyb i úspěchů svých konkurentů. Zároveň vytváří teoretický rámec nezbytný k tvorbě a vyhodnocení dotazníkového šetření.

Výzkumná část práce má za cíl prostřednictvím dotazníkového šetření zjistit, jaký postoj zaujímají čeští hráči vůči jednotlivým monetizačním aspektům popisovaným v části teoretické. Cílovým výstupem dotazníkového šetření je detailní analýza názorů českých hráčů a návrh optimálního způsobu monetizace vysokorozpočtového herního titulu, který by měl zajistit jeho ziskovost a zároveň spokojenost hráčské klientely.

Obchodní modely v herním průmyslu

Pay-to-play modely
Retailová distribuce
Digitální distribuce
Měsíční poplatky

Free-to-play modely

Nezvýhodňující mikrotransakce
Mikrotransakce odstraňující omezení
Zvýhodňující mikrotransakce

Doplňkové modely

In-game reklama
Sponzoring

Neobvyklé hybridní modely

Obchodování za reálné peníze mezi hráči
Absence měsíčních poplatků u MMORPG

Specifika herního marketingu

Demoverze herních titulů
Sběratelské edice
Elektronický sport
Cena herního titulu

Dotazníkové šetření o 53 otázkách vycházejících striktně z teoretického rámce a jeho detailní analýza.

Piráctví v herním průmyslu

Způsoby opatrování pirátských kopií a s tím související legislativa

Běžná protipirátská ochrana

Druhy DRM ochran
Postoj hráčů k DRM
Dočasná DRM ochrana

Alternativní protipirátská obrana

Pokutování uživatelů pirátských verzí
Poskytnutí herního titulu bez DRM
Tvorba MMO titulů
Tvorba herních titulů pro konzolové platformy
Stahovatelné herní přídatky
Snadná dostupnost herních titulů

Návrh optimálního způsobu monetizace vysokorozpočtového herního titulu

Jednorázový poplatek (retailová i digitální distribuce), nezvýhodňující mikrotransakce vizuálního charakteru (po získání dostatečně početné hráčské základny pozvolně zavádění méně populárních nezvýhodňujících mikrotransakcí), in-game reklama (dynamická i statická), sponzoring, trial accounts, sběratelské edice (plnohodnotné i ty, které obsahují pouze bonusový digitální obsah), dočasné slevy na herní titul, dočasné slevy na mikrotransakce v pravidelných intervalech, MMO titul díky němuž odpadá problematika pirátství.