Strategie: týmové zápasy

Strategie: týmové zápasy - MOBA hry

Multiplayer Online Battle Arena je evolucí žánru strategických her, který kombinuje obvykle prvky RPG her, někdy budovatelských, akčních, případně sportovních her. Základ žánru lze spatřit ve hře Warcraft 3, který pomocí modifikací vybrousil tower defense strategii a úspěšně ji zkombinoval s hrami na hrdiny. Defence of the Ancient, zkráceně DOTA, se stal hitem a od té doby vzniklo mnoho následníků a odboček z hlavní vývojové linie.

Hlavním motivem hry je obvykle symetrická mapa, kde každý tým zvící kolem pěti hráčů začíná v jednom rohu. Cílem je obvykle zničit nepřátelskou základnu. Každý z hráčů hraje za jinou postavu s unikátními schopnostmi. Jednotlivá postava toho moc nezmůže, takže hra je postavena na úzké spolupráci mezi hráči. Hráč musí znát nejen schopnosti své vlastní postavy, ale také schopnosti všech ostatních postav, aby věděl, co od soupeřů i spoluhráčů může čekat a naplánovat podle toho strategii.

V čem je to skvělé

Starší děti, náctileté a dospělé umí tyto hry uchvátit. Zábavnost je daná adrenalinem (náročný boj), zážitkem spolubytí v týmu, pocity z tvrdě zaslouženého vítězství. V MOBA hrách se pořádají ligové zápasy, je to celé odvětví tzv. e-sportů. Je to fenomén.

V čem je to problematické

Toxicita prostředí

Při hraní MOBA her je nutné z pozice rodiče "být v obraze", komunita u některých titulů je značně toxická, hráči se obviňují, nadávají si v případě slabého výkonu v týmu a prohry. Základním

problémem je nutnost oné kooperace, která se obvykle vnímá pozitivně.

Většina her je nastavená tak, že musí spolupracovat celý tým 3-5 hráčů. Jakmile jeden z hráčů ale není tak dobře sehraný, dělá začátečnické chyby či má jen prostě smůlu, ohrožuje tím vítězství pro všechny. Pokud se hraje v týmu s přáteli, s lidmi, které hráč osobně zná, tak to nebývá problém. Ale při hraní online s neznámými hráči dostane nešťastník nepěknou "čočku". Dejte pozor na to, s kým dítě hraje.

Návyk

Adrenalin plus dopamin (z výhry) = silně uspokojující zážitek.
Není neobvyklé, že lidé hrají tyto hry častěji a delší úseky času, než by vlastně chtěli.

Přílišná náročnost, zklamání z prohry

Zážitek z MOBA hry je v něčem podobný zážitku z kolektivní sportovní hry (fotbal), vše je ale rychlejší a intenzivnější. Pro děti může být těžké, že protihráči jim nedají šanci. Se začátečníky můžete hrát raději proti týmu botů (= proti počítači).

Dětem může přijít lákavé, že některé tyto hry přerostly v eSport a že v ligových zápasech se hraje o stovky tisíc dolarů. Je to ale podobné, jako s vrcholovým sportem - každý může hrát fotbal, ale Messi je jenom jeden.

Licenční model

Je běžné, že tyto hry jsou ke stažení zdarma, ale nabízejí mikrotransakce - tj. utrácení malých částek za nejrůznější kosmetické vylepšení svých postav. Občas je možnost si za peníze odemknout nové postavy. Myšlenka vydavatelů těchto her stojí na faktu, že vývoj MOBA hry není z hlediska herního designu extrémně komplikovaný a je tedy cílem nabalit co největší masu potenciálních zákazníků a monetizovat byť jen 1% z nich. Dávejte si pozor na svoje virtuální peněženky a kreditky - v podstatě neexistuje herní důvod pořizovat si za peníze cokoli v těchto hrách.

Do těchto her se neustále přidává nový obsah, aby hra udržela pozornost a zájem hráčů - nové postavy, nové skiny atp. Připravte se tedy i na to, že hry se při spuštění updatují skoro denně přes internet.

Pro ty menší

Klasickým představitelem MOBA her pro děti je Brawl Stars pro mobilní telefony. Firma SuperCell udělala i další hity jako Clash Royal a sází na líbivou grafiku. Pokémon Unite je vhodnou hrou pro začátečníky pro své neutrální zázemí.

Pro ty větší

Asi největší inspirací je hra DOTA, vznikla celá řada více či méně úspěšných klonů - League of Legens (aka Lolko), Heroes of the Storm, Smite a mnoho dalších. Tyto hry vyžadují mnohem větší koncentraci, než Brawl Stars a jsou i náročnější na čas. Je dobré se s dítětem o těchto hrách bavit v kontextu, že tyto hry se hrají již po mnoho let, že mohou působit regulerní závislost a že v těchto hrách vlastně "není být možné nejlepší", právě díky extrémní konkurenci z celého světa. Hledejte způsoby, jak si hru užít, neřešte jenom výkon a výsledek zápasu.

Vývoj žánru

Hry jako Fortnite, PUBG, Paladins, APEX nebo Overwatch rovněž patří do kategorie MOBA, ale mívají svůj vlastí twist. Jde o first person střílečky na různě velkých mapách s různým počtem hráčů (Fortnite hraje 100 postav například).

Cíle hry se rovněž mění - nejde už jen o zničení základny, ale o holé přežití na mapě, která se postupem času zmenšuje a nutí tak hráče ke konfrontaci. Ohledně toxicity a závislosti na těchto titulech se dá říci to samé, jako o výše zmíněných hrách. Kulisy se mění, ale uspokojení z vítězství je stejné a frustrace z prohry kvůli jednomu slabšímu hráči v týmu roste úměrně s očekáváním hráče. Věnujte svým dětem zvýšenou pozornost u těchto her, ideálně je hrajte s nimi či se snažte, aby v týmu byli přátelé vašeho dítěte - tím se prožitek značně mění k lepšímu.

Revize č. 1
Vytvořeno 2021-12-02 19:45:18 UTC uživatelem Mirka Misakova
Aktualizováno 2026-05-12 14:33:52 UTC uživatelem Mirka Misakova