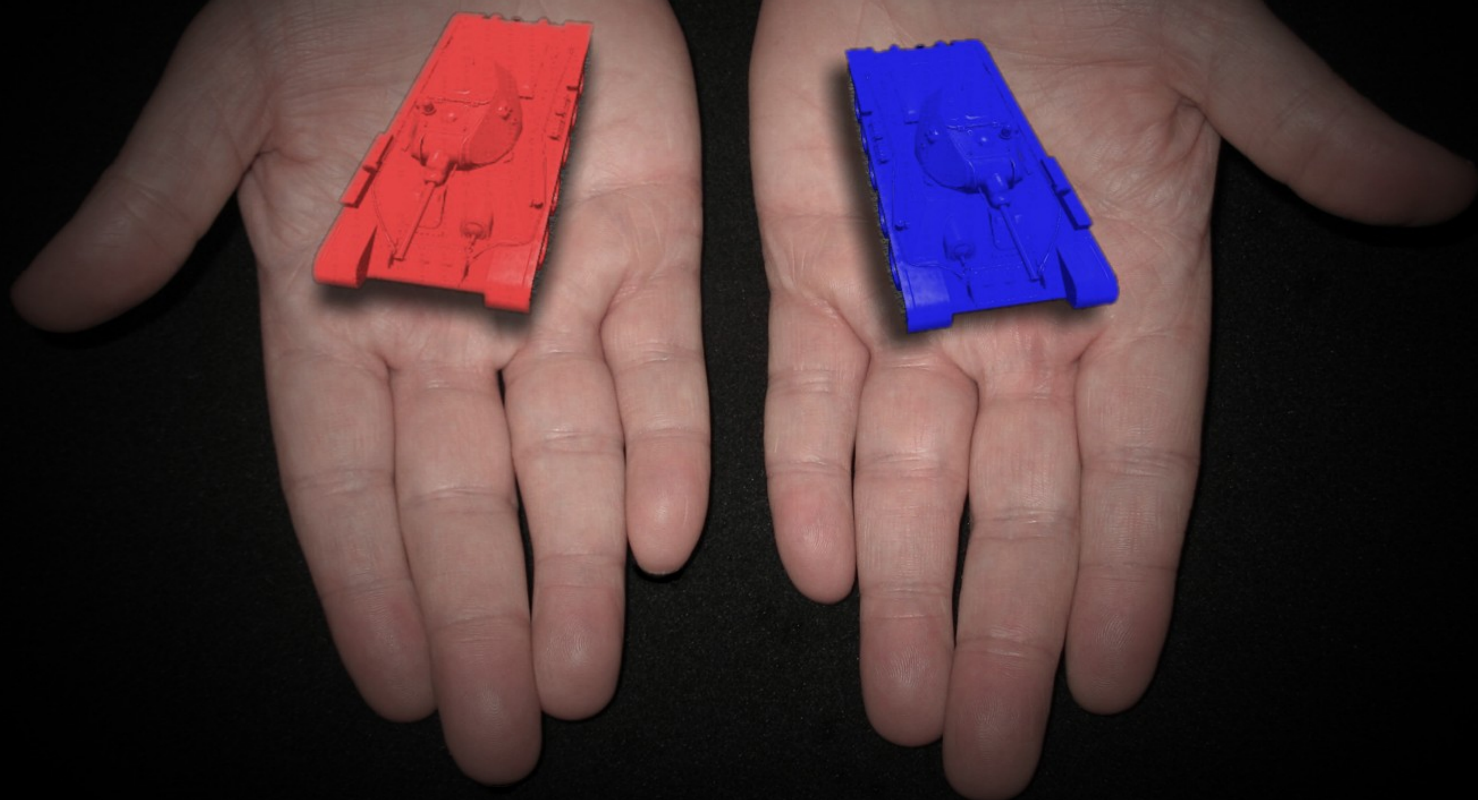


RW2010



PRAWDA

O

World of Tanks

SEKRETY KULISY SKANDALE



+unikalny poradnik JAK WYGRAĆ Z GRĄ

**WERSJA DEMO**

**FRAGMENTY KSIĄŻKI**

**„Prawda o World of Tanks”**

**więcej informacji o książce**

**na [wotleaks.org](http://wotleaks.org)**

**flysold**  
**PRAWDA O WORLD OF TANKS**  
**sekrety – kulisy – skandale**

Oficyna wydawnicza RW2010 Poznań 2013

Redakcja Joanna Śłużyńska

Korekta Maciej Śłużyński

Redakcja techniczna zespół RW2010

Copyright © flysold 2013

Okładka Copyright © flysold 2013

Copyright © for the Polish edition by RW2010, 2013

e-wydanie I

ISBN 978-83-7949-066-0

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie całości albo fragmentu – z wyjątkiem cytatów w artykułach i recenzjach – możliwe jest tylko za zgodą wydawcy.

Aby powstała ta książka, nie wycięto ani jednego drzewa.

Oficyna wydawnicza RW2010

Dział handlowy: [marketing@rw2010.pl](mailto:marketing@rw2010.pl)

Zapraszamy do naszego serwisu: [www.rw2010.pl](http://www.rw2010.pl)

## Spis treści

---

Jak rozbiłem szklany sufit, czyli dlaczego powstała ta książka.....	5
Q & A.....	12
Jedynie niesłuszne Question & Answer czyli wszystko, czego może wolałbyś nie wiedzieć o World of Tanks.....	12
Wpływanie na wyniki.....	13
ROZMOWY.....	17
Teraz już nie walczę z przeciwnikiem, teraz próbuję pokonać system.....	17
Chodzi o stworzenie iluzji, że gracz ma wpływ na wynik gry.....	20
Graj za darmo i kup złoto – maszynka do produkcji pieniędzy.....	22
DODATKI.....	25
Wargaming – przychody, inwestycje, rozwój.....	25
World of Tanks – historia pisana skandalami.....	27
Jak wygrać z grą – poradnik.....	29
Gra w pojedynkę.....	29

## **Jak rozbiłem szklany sufit, czyli dlaczego powstała ta książka.**

Gram w World of Tanks od września 2011 roku, czyli od wersji 0.6.7. Rozegrałem ponad 21 tysięcy bitew, osiągając WR ponad 55%. Jestem aktywny w społeczności graczy – między innymi byłem pomysłodawcą i współorganizatorem pierwszego w Polsce zlotu fanów WoT (odbył się w listopadzie 2012 roku w Muzeum Broni Pancernej w Poznaniu). Jestem aktywny na forum gry.

Przed ponad połowę swojego wirtualnego życia w WoT byłem modelowym graczem, czyli więcej przegrywałem, niż wygrywałem. Jednocześnie marząc, że pójdzie mi lepiej, gdy będę miał bardziej opancerzone i lepiej uzbrojone czołgi wyższych tierów, grałem coraz więcej i więcej. Bywało, że całe wolne dni poświęcałem grze, która nierzadko towarzyszyła mi również w snach. Spełniało się marzenie małego chłopca o pancernych kolosach. Byłem Jankiem, Gustlikiem i Olgierdem...

Pierwsze zaskoczenie przeżyłem, gdy znalazłem w sieci poradnik wyjaśniający dogłębnie zasady gry. Wreszcie dowiedziałem się szczegółowo, na czym polega spotowanie, w jaki sposób skutecznie się ukrywać, jak minimalizować uszkodzenia swojego pojazdu spowodowane ostrzałem, a zarazem jak maksymalizować uszkodzenia u przeciwników. Ale wcale nie ta potężna dawka błyskawicznie zaaplikowanej wiedzy wywołała moje zaskoczenie, tylko refleksja: „Dlaczego tych wszystkich zasad nie można znaleźć w samej grze?”. Z jakiego powodu nie ma ich w samouczku, poradniku umieszczonym przez producenta w WoT oraz w instrukcji? Gry, które znałem dotychczas, miały bardzo dokładne instrukcje, czasem wręcz nazbyt szczegółowe. W WoT natomiast nie znajdziemy niczego poza wyjaśnieniem elementarnych zasad, głównie związanych z obsługą interfejsu. Natomiast z samouczka można się właściwie dowiedzieć jedynie tego, że czołg jeździ głównie do przodu, strzela, używając lufy, i że łatwiej go trafić, gdy podjedzie bliżej. To

oczywiście zupełnie wystarczy do brania udziału w bitwach i taka prostota obsługi w znacznej mierze przyczynia się do sukcesu gry. Wydawało mi się jednak, że producentowi powinno zależeć na tym, by gracze w jak najdrobniejszych detalach wiedzieli, jak funkcjonuje gra. Dlaczego w WoT ta logiczna zasada nie obowiązuje, zrozumiałem znacznie później.

Mimo iż grałem ciągle sam w trybie random, to dzięki wskazówkom z poradnika udało mi się nieco poprawić moje statystyki. Wciąż więcej przegrywałem, niż wygrywałem, ale udawało mi się czasami wpływać na losy bitew. Grałem przy tym nie mniej niż dotąd. W znacznej mierze motywowało mnie przekonanie o tym, że wiedząc o WoT znacznie więcej niż niemal wszyscy spotykani w bitwach czołgiści (według producenta z forum korzysta zaledwie 1% grających), będę sukcesywnie zwiększał procent zwycięstw. Jednak kiedy z mozołem zbliżyłem się do 50% wygranych, gra zaczęła stawać się koszmarem. Tylko sporadycznie losowało mi pozycję na górze stawki, a w mojej drużynie najczęściej dominowali gracze, którzy swoim zachowaniem na polu bitwy sprawiali wrażenie, jakby dopiero debiutowali w WoT i wiedzieli wyłącznie tyle, ile wynika z wbudowanego w grę samouczka, czyli że czołg strzela przy użyciu lufy i zasadniczo jeździ do przodu. Niszczyłem sam po kilku przeciwników, byłem w czołówce pod względem liczby zadawanych obrażeń, ale często niewiele to dawało: wciąż nie mogłem trwale przekroczyć magicznego progu 50% zwycięstw.

Okazało się, że nie tylko mnie to męczy. Szukając odpowiedzi na pytania, co robię nie tak i jak grać lepiej, na forach dyskusyjnych znalazłem wypowiedzi osób z podobnym problemem. Jedna z nich napisała, że najlepszym rozwiązaniem jest granie w plutonach i w kompaniach.

Żeby grać efektywnie w takich trybach, musiałem zainstalować komunikator głosowy. I tak wkroczyłem w inny świat WoT. Taki, w którym współdziałając,

---

udawało się wygrywać bitwy znacznie częściej niż w trybie random. Z czasem niemal przestałem grać inaczej jak tylko w kompaniach i plutonach. I chociaż nie byłem wcale wybitnym graczem, to bez większego trudu sukcesywnie podnosiłem swój wskaźnik wygranych. Wystarczyło jednak, że skuszony jakąś akcją promocyjną (producent gry organizuje je właściwie bez przerwy) lub perspektywą zdobycia nowego czołgu, zaczynałem grać w pojedynkę w trybie random, a natychmiast wracałem do rzeczywistości, która dotyczy przynajmniej 90% wirtualnych czołgistów w WoT: mimo stawania na głowie znowu przegrywałem znaczną część bitew.

Do codzienności należeli gracze, którzy nie reagowali na jakiekolwiek propozycje czy prośby dotyczące współdziałania. Nagminnie trafiałem na drużyny, które sprawiały wrażenie, jakby ich jedynym celem było jak najszybsze wjechanie pod lufy przeciwników i popełnienie zbiorowego samobójstwa. Wydawało mi się, że posiadając spore już doświadczenie i umiejętności, powinienem radzić sobie lepiej, ale okazywało się, że nie mam szans, grając nie tylko przeciwko piętnastu graczom z wrogiej drużyny, ale mając przeciwko sobie także większość drużyny, którą wylosował mi system gry.

Oczy otwarło mi zainstalowanie XVM – systemu analizującego i wyświetlającego online statystyki graczy i na tej podstawie prognozującego szanse na zwycięstwo. To było jak prześwietlenie bagażu na lotnisku i zauważenie, że stojący przed nami w kolejce do odprawy mężczyzna w eleganckim garniturze ma w walizce trampki i misia-przytulankę. Zobaczyłem, z kim tak naprawdę gram. Okazało się, że system notorycznie losuje mnie do drużyn, które mają 10-30% szans na zwycięstwo, gdyż składają się w większości z graczy, którzy dopiero rozpoczynają przygodę z WoT lub też grają od dawna, ale dotąd nie poznali zasad rozgrywek albo są w wysokim stopniu odporni na wiedzę. W większości przypadków byłem także losowany na dole stawki, co oznaczało, że dysponowałem gorzej opancerzonym i uzbrojonym

---

pojazdem, więc nie mogłem w istotnym stopniu rekompensować niedostatków mojego teamu ani wpływać na przebieg potyczki. Zarazem z zazdrością patrzyłem na składy przeciwników, w których zwykle nie brakowało dobrych graczy, a pojazdy, jakimi dysponowali, z reguły zwiększały ich szanse na sukces w starciu z moją drużyną.

Bitwy z małymi, według prognozy XVM, szansami na zwycięstwo można z powodzeniem wygrywać, ale pod warunkiem, że gra się w doborowym plutonie. Natomiast w pojedynkę najczęściej jest się skazanym na bezsilność. Chociaż nigdy się nie poddawałem, zawsze walczyłem do końca i stawałem na głowie, by wesprzeć moją drużynę, to wystarczyło, że rozegrałem w trybie random parędziesiąt walk, a mój osobisty współczynnik wygranych bitew wyraźnie spadał. Tak jakbym zderzał się ze szklanym sufitem. Zirytowany, postanowiłem dociec, dlaczego tak jest.

Zacząłem śledzić dyskusje na temat dziwnych prawidłowości w grze, dotarłem do analiz wykonywanych przez graczy, zainteresowałem się niezależnymi serwisami o WoT. Sporo czasu poświęciłem korespondencji i rozmowom z osobami, które miały podobne do moich wątpliwości. Jednocześnie poznałem inną stronę gry oraz jej producenta, firmy Wargaming, czyli WG – bo tak o niej mówią gracze.

Najpierw podpadłem administratorom gry tym, że ujawniłem bezprawne wykorzystanie zdjęcia znanego niemieckiego fotografa do wykonania tapety sygnowanej przez WG (patrz: rozdział „Skandale związane z WoT”). Drugim powodem trafienia na nieformalną czarną listę użytkowników był mój sprzeciw wobec podejścia producenta do Józefa Stalina, jednego z największych zbrodniarzy w historii ludzkości. Wyrażało go tysiące graczy z całego świata i wielu spotkały sankcje ze strony administratorów gry. Ja zwróciłem ich uwagę tym, że w ramach protestu przeciwko traktowaniu Stalina jak bohatera i wprowadzeniu pro Stalinowskich inskrypcji na czołgach organizowałem na oficjalnym forum



żartobliwe konkursy zręcznościowe. Polegały one na niszczeniu pomników ideologicznego ojca Stalina – Lenina. Znajdują się na dwóch mapach w grze. Regulamin nie zakazuje ich niszczenia, planowano nawet wprowadzenie w WoT medalu Alaryka za destrukcję pomników, ale mnie w związku z konkursami karano zamykaniem wątków na forum i udzielaniem ostrzeżeń.



Najlepszym testem na to, jak podejście firmy zależy od bezkrytycznego jej traktowania, był przygotowany przeze mnie konkurs „Pancerny Duet”. Polegał on na wykonaniu montażu graficznego przedstawiającego wybrany czołg z WoT i jego realny historyczny odpowiednik z kolekcji Muzeum Broni Pancernej w Poznaniu. Chociaż pomysł był nietypowy i ciekawy (na co wskazało duże zainteresowanie, przebijające oficjalne konkursy organizowane na forum gry przez WG), to przedstawiciele producenta odmówili wsparcia go. Pokonałem tę przeszkodę – sam znalazłem sponsorów nagród i zapewniłem niezależne nagłośnienie konkursu. Dopiero wtedy, po mojej kolejnej interwencji, przedstawicielka WG oświadczyła, że otrzymam pomoc w formie nagłośnienia na polskim oficjalnym fanpage WoT.

*Postaramy się, jak tylko to możliwe, przykuć uwagę graczy do tematu* – napisała mi Cmd\_Latina (25.09.2013). Zapewnienie to nie zostało jednak zrealizowane. Na Facebooku umieszczono tylko jednorazową informację o konkursie, ale nie poinformowano jednak (mimo moich przypomnień) ani o rozpoczęciu głosowania na zgłoszone prace, ani o jego wynikach i nagrodzonych osobach. Ostatecznym dowodem na negatywne nastawienie WG okazało się pominięcie „Pancerneho Duetu” w miesięcznym podsumowaniu aktywności polskiej społeczności, choć był to wtedy wzbudzający największe zainteresowanie konkurs zorganizowany przez gracza.

W tamtym czasie byłem już pochłonięty pracą nad „Jedynym niesłusznym Q&A”. Zamierzałem opublikować je w niezależnym serwisie lub na własnym blogu. Do tego, że warto ten materiał poszerzyć, rozbudować i nadać mu formę odrębnej publikacji, skłoniła mnie alergiczna reakcja administratorów i części aktywistów z forum WoT na film voytecha na temat manipulacji dokonywanych na użytkownikach gry.

Książka ta jest syntezą dociekań moich oraz innych graczy, którym udało się wydostać z matrixa, w którym żyje się, grając w WoT. Adresuję ją nie tylko do grających, ale także do ich najbliższych – najbardziej odczuwających negatywne skutki życia z osobą totalnie pochłoniętą grą. Jak stwierdził kiedyś prezes WG, bliscy graczy są największą konkurencją dla WoT. Zwykle jednak z nią przegrywają – to już moja obserwacja.

Uwaga: jeśli nie chcesz wiedzieć, na czym polegają prawdziwe zasady i kulisy World of Tanks – nie czytaj dalej. Jeśli jednak zdecydujesz się przeczytać, już nic w tej grze nie będzie takie jak wcześniej. Zmieni się wiele. Odtąd już nie gra będzie rządziła tobą, lecz ty nią, a znając kulisy i rzeczywiste mechanizmy, dowiesz się, jak wygrać z World of Tanks. Jak w *Matrixie* masz do wyboru czerwoną lub niebieską tabletkę...



## Q & A

### **Jedynie niesłuszne Question & Answer czyli wszystko, czego może wolałbyś nie wiedzieć o World of Tanks.**

Przedstawiciele producenta World of Tanks często – na rosyjskich forach niemal codziennie – odpowiadają na pytania graczy. W zdecydowanej większości są to odpowiedzi zdawkowe i powierzchowne, nierzadko też udzielane w tonie lekceważącym. Przede wszystkim jednak poruszane zagadnienia poddawane są selekcji – developerzy gry odpowiadają tylko na te pytania, na które chcą odpowiedzieć. Pozostałe traktują wymijająco lub ich nie uwzględniają.

Tu znajdziesz obszerne odpowiedzi na stawiane przez graczy – na forach i podczas rozmów – pytania dotyczące WoT. Są wśród nich zagadnienia, które nigdy nie doczekały się wyjaśnień ze strony producenta lub nie były one wyczerpujące. Wszystkie odpowiedzi oparłem na faktach, ustaleniach doświadczonych użytkowników, przeciekach z WG lub informacjach uzyskanych od osób związanych z producentem i branżą gier. Dla ułatwienia wyszukiwania zostały pogrupowane zagadnieniami. Wiele odpowiedzi dotyczy jednak więcej niż jednego aspektu gry, dlatego polecam lekturę całości.

## **Wpływanie na wyniki**

**Dlaczego przeciwnik, który ma współczynnik wygranych na poziomie 45% lub niższym, jadąc czołgiem wyposażonym w działo o małej celności, bez zatrzymywania i skupiania celownika trafia nas w mało widoczny fragment pojazdu, zadając przy tym maksymalne możliwe obrażenia?**

Tak wygląda skrajny przypadek wspierania słabych graczy przez system gry. Oczywiście taki sam scenariusz, jak wyżej opisany, nie zawsze powtarza się w analogicznych sytuacjach, bo wówczas słaby gracz mógłby w szybkim tempie poprawić swoje wyniki. Pojawia się jednak na tyle często, że łatwo dojść do wniosku, iż system daje szansę słabszym. Szczególnie wsparcie celności czy penetracji można zauważyć, grając w trybie kompanii przeciwko teamowi składającemu się z graczy, których WR oscyluje wokół 45%. Ilość „fartów”, jaką mają jego członkowie, bywa zaskakująca. Prócz strzałów cudownie wchodzących w nasze maszyny nierzadko pojawiają się wówczas rykoszety od pancerzy przeciwników; równie częstym zjawiskiem jest strzał do wroga, któremu zostało 20 hp, „zdejmujący” mu tylko 18-19 hp. Zdarza się, że dzięki takiemu wsparciu od systemu drużyny składające się z „pomidorów” (tak nazywa się na forum słabych graczy) wygrywają z nieporównywalnie lepszymi uczestnikami.

**Gracze skarżą się również na tak zwane strzały za zero, czyli na przykład zerowy efekt strzału z działła dużego kalibru i o sporej przebijałości w bok lekkiego czołgu, który powinien zostać zniszczony lub poważnie uszkodzony. Czy takie strzały za zero faktycznie istnieją w WoT?**

Przez długi czas przedstawiciele firmy twierdzili na oficjalnym forum, że podobne przypadki nie mają miejsca. Działo się tak mimo wielokrotnego i uporczywego

udowadnia przez graczy, że jest inaczej. Później przyznano, że strzały za zero jednak w pewnych sytuacjach się zdarzają, ale tłumaczono to warstwowym pancerzem, którego charakterystyka nie jest w szczegółach ujawniania. Ale wiadomo też, że zerowy efekt strzelania balansuje nierówny poziom drużyn. W październiku 2013 roku jeden z developerów, odpowiadając na pytania użytkowników na rosyjskim forum, tak uzasadnił ich występowanie: *powodem, dla którego moduły potrafią przyjąć strzał za zero jest to, aby niskie tiery miały szanse w walce z wyższymi tierami* (źródło: Dom1n.com Q&A 27.10.2013).

### **Dlaczego system gry wspiera słabszych graczy, a zarazem utrudnia grę lepszym?**

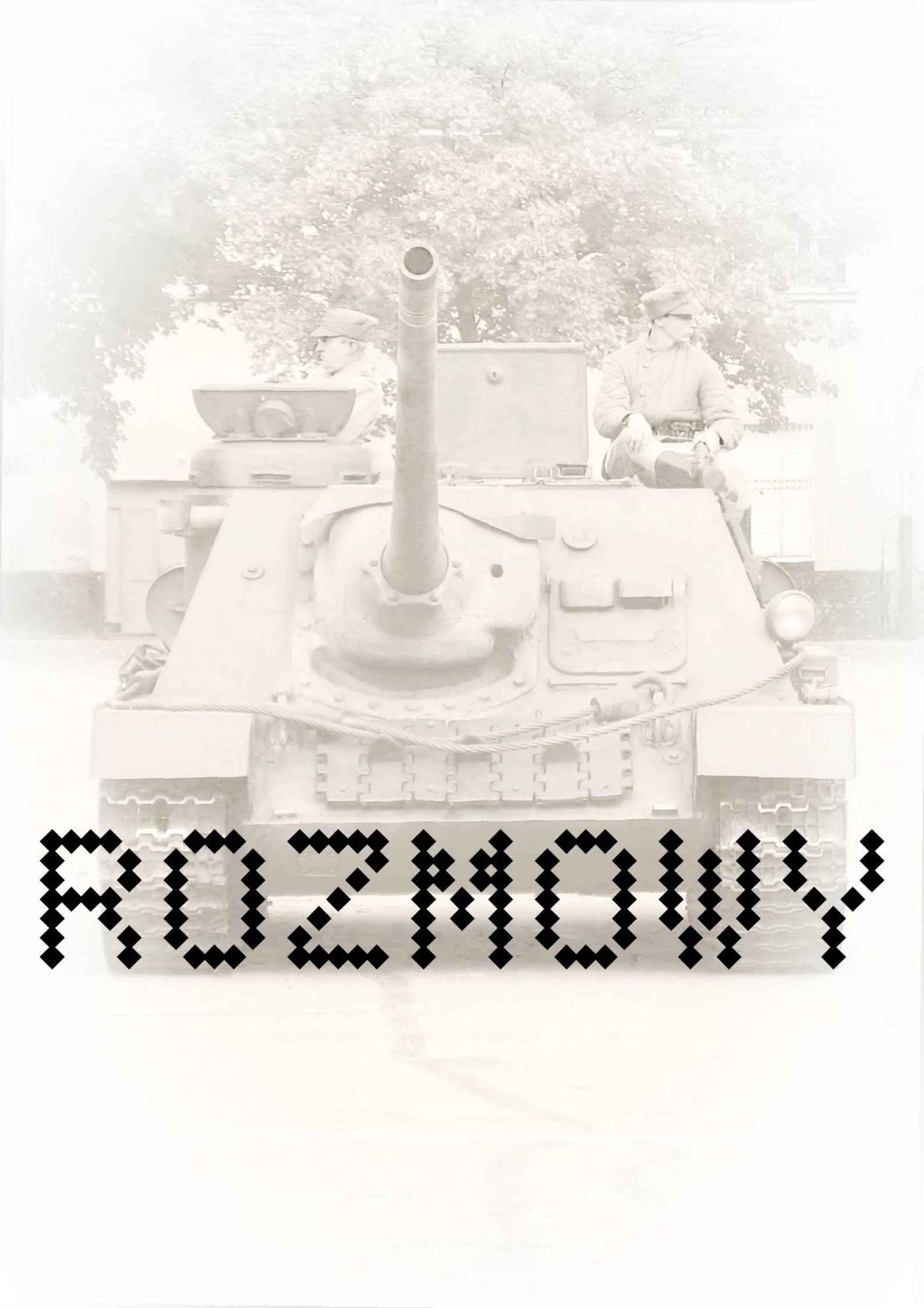
Sukces WoT i przychody producenta uzależnione są od masowego zainteresowania grą. Gdyby słabi użytkownicy notorycznie przegrywali, prowadziłyby to do ich zniechęcenia i porzucania WoT. Wsparcie udzielane przez mechanizmy zaimplementowane w grze powoduje, że nawet słabi czołgiści wygrywają i to na tyle często, by ich to wystarczająco zdopingowało do dalszego rozgrywania bitew. Z tego samego powodu system stara się wpływać – tyle że odwrotnie – na wyniki dobrych graczy. Ich stała dominacja w rozgrywkach wpłynęłaby bowiem zniechęcająco na słabych użytkowników, którzy w większości nie są w stanie osiągnąć takiego poziomu umiejętności.

Idealną sytuacją są uśrednione wyniki graczy, czyli większość użytkowników zbliża się do poziomu 50%, ale go nie przekracza. Z tego względu są bardziej motywowani do dalszego grania w celu poprawy swoich rezultatów.

**W takim razie jak to jest możliwe, że dobrzy gracze, ze współczynnikiem WR na poziomie 55% i wyższym, mimo utrudnień stwarzanych przez system radzą sobie i na ogół wciąż poprawiają swoje statystyki?**

Gracze z wysokim poziomem WR w rozgrywkach w trybie random muszą pokonać zarówno przeciwników, jak i przeciwności wynikające z niekorzystnego składu własnej drużyny, dobranego przez system, a także z niesprzyjających losowań celności, penetracji i rykoszetów. System stara się w ten sposób pogarszać ich wyniki, ale nie jest to wpływ objawiający się w sposób bezwzględny, przesądzający o rezultatach bitew. Wysoki poziom umiejętności takich graczy oraz różnego rodzaju zabiegi „obronne” (patrz: poradnik „Jak wygrać z grą”) pozwalają im zniwelować narzucane ograniczenia i mimo wszystko poprawiać swoje statystyki. Takich graczy jest jednak niewiele; biorąc po uwagę całą populację użytkowników WoT na serwerze europejskim, osoby z WR na poziomie 55% i wyższym to zaledwie kilka procent... (...)

**TO JEST TYLKO FRAGMENT  
JEDNEGO Z ROZDZIAŁÓW KSIĄŻKI  
„Prawda o World of Tanks”**



ROZMOW



# ROZMOWY

**Teraz już nie walczę z przeciwnikiem, teraz próbuję pokonać system.**

*Rozmowa z „voytechem”, autorem „Jedynego słusznego poradnika”, cieszącego się ogromną popularnością na forum World of Tanks, oraz licznych filmów instruktażowych na YouTube.*

**Wydajność gracza:** 1.752 (bardzo dobry)

**Efficiency Rating:** 1.713 (doskonały)

**WN7 Rating:** 1.856 (doskonały)

**WN8 Rating:** 2.328 (unikat)

**Rozegrane bitwy:** 27.177

**WR:** 59,26%

**Zniszczonych na bitwę:** 1,47\*

**Jesteś gimnazjalistą marzącym, by zostać kiedyś czolgistą? A może wojskowym na emeryturze? Pytam, gdyż w WoT nie brakuje jednych ani drugich. Powiedz coś o sobie.**

---

\* statystyki wg Noobmeter.com (stan na 11.12.2013)

Mam prawie 40 lat, żonę i dwójkę dzieci. Nigdy nie byłem w wojsku – studiowałem, a potem się już o mnie nie upominali. Pracuję w dużej polskiej firmie jako inżynier systemowy.

(...)

### **Od kiedy grasz w WoT?**

Od września 2010 roku; WoT był wtedy w stanie zamkniętych beta testów. Udało mi się zdobyć na jakimś forum kod zaproszeniowy.

### **Co spowodowało, że zainteresowałeś się akurat tą grą?**

Grałem we wszystkie części Panzer General, Close Combat oraz w inne gry dotyczące II wojny światowej. W żadnej z tych gier jednak nie można było stricte prowadzić czołgu. WoT pokazał mi Carnuss i od razu mnie pochłonęła. Uwielbiałem wszystkie gry strategiczne dotyczące II wojny światowej, a swego czasu byłem naprawdę dobry w Counter Strike. WoT to połączenie obydwu gatunków.

### **Napisałeś kiedyś, że „jeśli nie gram, to myślę o grze”. Była dla Ciebie aż tak ważna? Dlaczego?**

Jeśli coś robię, chcę to robić dobrze, najlepiej, perfekcyjnie. Tak mam ze wszystkim, co mnie zainteresuje. Nie tylko w sprawach zawodowych, ale i hobbystycznych. Nie znoszę bylejakości. Można powiedzieć, że jestem człowiekiem renesansu.

(...)

### **Jak odkryłeś, że oprócz zasad gry przedstawianych przez producenta istnieją jeszcze inne mechanizmy, o których grający nie są informowani?**

Empirycznie. Niektóre domysły sam sprawdzałem w bitwie treningowej, innych jednak nie da się w ten sposób przetestować. Liczba moich podejrzeń wynikających z obserwacji i analizy wciąż rosła, aż w końcu potwierdził je kolega, będący

właścicielem firmy produkującej między innymi gry on-line typu „free-to-play”. Co więcej, uświadomił mi kolejne mechanizmy socjotechniczne, z których nie zdawałem sobie sprawy...

(...)

**Dlaczego twoim zdaniem WG nie przyznaje się do tego, że dobór przeciwników na randomach jest oparty na skillu?**

Wargaming ukrywa wiele rzeczy przed graczami. Zależy im na utrzymaniu ich w przekonaniu, że mają wpływ na grę, że są w stanie wygrać. Po co? Żeby gracze płacili abonament. Gdyby wyszło na jaw, że to fikcja, straciliby zarobek... (...)

## TO JEST TYLKO FRAGMENT JEDNEGO Z PODROZDZIAŁÓW KSIĄŻKI

### „Prawda o World of Tanks”

## **Chodzi o stworzenie iluzji, że gracz ma wpływ na wynik gry.**

*Rozmowa z „barnofem”, beta testerem World of Tanks.*

**Wydajność gracza:** 1.626 (dobry)

**Efficiency Rating:** 1.410 (dobry)

**WN7 Rating:** 1.523 (bardzo dobry)

**WN8 Rating:** 1.757 (doskonały)

**Rozegrane bitwy:** 15.938

**WR:** 57,83%

**Zniszczonych na bitwę:** 1,25\*

**„Free-to-play” brzmi bardzo pozytywnie. Wskazuje na możliwość najfajniejszej, bo darmowej rozrywki. Gratis, dla każdego bezpłatnie. Tym właśnie jest „free-to-play”?**

Rzeczywiście brzmi dobrze – żeby grać, nie trzeba płacić ani grosza. To świetny chwyt marketingowy, który znamy z innych dziedzin życia; zewsząd atakują nas oferty całkowicie darmowych produktów, które otrzymamy pod warunkiem zakupu innego produktu, zobowiązania się do uczestniczenia w jego prezentacji lub udostępnienia swoich danych osobowych.

**Wcześniej istniały już różnego rodzaju płatne gry sieciowe i ludzie w nie grali. Po co wymyślono „free-to-play”?**

---

\* statystyki wg Noobmeter.com (stan na 11.12.2013)

Żeby przełamać barierę, którą jest konieczność opłacenia abonamentu. Chętnych do grania są miliony, ale niewielu z nich jest skłonnych wydać pieniądze, żeby grać. Co innego, kiedy już spróbują. Gry „free-to-play” skonstruowane są w taki sposób, żeby wciągać. A kiedy już gracz się wciągnie, to znajdzie pieniądze na produkty premium, które nie są do gry niezbędne, ale ją ułatwiają. Chodzi o stworzenie uzależnienia od produktu, jak przy dowolnej używce – zabawa jest przednia, po wydaniu paru groszy jeszcze lepsza, a później już leci. Co robią dealerzy narkotykowi, żeby zdobyć klienta? Dają spróbować za darmo.

**Znasz osobę z branży gier, od której dowiedziałeś się, jak działa model „free-to-play”. Ufasz jej słowom?**

Człowiek ten od kilkunastu lat jest ważnym przedstawicielem szeroko pojętego przemysłu internetowego i moim dobrym przyjacielem. On zna prawdę o „free-to-play” i to z drugiej strony barykady. Wiedząc, że gram w World of Tanks, podzielił się ze mną swoją wiedzą na ten temat. Muszę przyznać, że czynił to z pobłażliwym uśmiechem na twarzy... (...)

## TO JEST TYLKO FRAGMENT JEDNEGO Z PODROZDZIAŁÓW KSIĄŻKI

### „Prawda o World of Tanks”

## **Graj za darmo i kup złoto – maszynka do produkcji pieniędzy.**

*Rozmowa z Y, pracownikiem firmy Wargaming, który zastrzegł sobie anonimowość.*

(...)

### **Jak doszło do tego, że zacząłeś pracować dla Wargamingu?**

Grałem w World of Tanks i byłem wielkim fanem tej gry. Kiedy dowiedziałem się, że Wargaming poszukuje pracowników, postanowiłem spróbować. Myślałem, że to byłoby wspaniałe – łączenie przyjemności i zarabiania.

### **Czyli spełniłeś swoje marzenie...**

Tak myślałem przez pewien czas. Ale potem przekonałem się, że jest inaczej.

### **Na czym polega twoja praca?**

To także nie temat na tę rozmowę.

### **To zapytam inaczej: jesteś zadowolony z pracy w WG?**

Tak, to dobry pracodawca. Niełatwo znaleźć takiego. Co do swoich zawodowych obowiązków nie mam żadnych zastrzeżeń.

### **A masz jakieś inne zastrzeżenia?**

Głównie jedno. Z powodu pracy straciłem zainteresowanie moją ulubioną grą, którą był WoT.

### **Dlaczego? Przecież stać cię teraz na dowolny czołg i konto premium na cały rok...**

Nie chodzi o to, na co mnie stać...

### **To o co chodzi?**

Zanim zacząłem pracować w WG, myślałem, że to gra robiona przez entuzjastów broni pancernej i jej celem jest dostarczenie rozrywki innym entuzjastom czołgów.

**A czy jest inaczej?**

Nadrzędnym celem jest robienie pieniędzy.

**To chyba nic dziwnego. Wargaming to nie instytucja charytatywna, tylko firma komercyjna. Gdyby nie ten biznes, to nie miałbyś pracy. Ty i wiele innych osób na całym świecie...**

Pieniądze można zarabiać na różne sposoby. Nie podoba mi się nagminne naginanie faktów. Chodzi o zmienianie parametrów dział, pancerzy, szybkości czołgów itp. No i ta artyleria samobieżna – pełne science fiction. Nie akceptuję tego jako fan broni pancernej. Interesowałem się nią na długo przed rozpoczęciem gry w WoT. Jeszcze jakoś zrozumiałem fantazjowanie na temat projektów czołgów, które nigdy nie wyszły poza etap projektowy. Ale psucie lub cudowne zwiększanie efektywności historycznych pojazdów uważam za niedopuszczalne. A robi się tak tylko dlatego, by więcej zarabiać... (...)

**TO JEST TYLKO FRAGMENT  
JEDNEGO Z PODROZDZIAŁÓW  
KSIĄŻKI**

**„Prawda o World of Tanks”**





## DODATKI

### **Wargaming – przychody, inwestycje, rozwój.**

marzec 2012

W wywiadzie dla GamesIndustry.biz Victor Kislyi, szef Wargaming powiedział, że za opcje premium w World of Tanks **placi 25-30% graczy**, a to generuje **miesięcznie kilkanaście milionów dolarów przychodu**.

*źródło: gry-online.pl*

sierpień 2012

Wargaming kupił za **45 milionów dolarów** australijską firmę BigWorld Technology zajmującą się produkcją silników do gier, również tego wykorzystywanego w World of Tanks.

*źródło: Komputer Świat*

styczeń 2013

Za **20 milionów dolarów** Wargaming przejął amerykańskie Day 1 Studios zajmujące się produkcją gier na konsole.

*źródło: Wargaming.com (...)*

TO JEST TYLKO FRAGMENT  
JEDNEGO Z PODROZDZIAŁÓW  
KSIĄŻKI

**„Prawda o World of Tanks”**

## **World of Tanks – historia pisana skandalami.**

Gra czołgowa firmy Wargaming zaślęła nie tylko pobiciem rekordu Guinnessa pod względem frekwencji na serwerach, czy dwukrotnym zdobyciem prestiżowej w świecie elektronicznej rozrywki nagrody Golden Joystick. Producent wielokrotnie wyróżnił się także pod innym względem, wzbudzając niezadowolenie graczy.

Przedstawiam przegląd skandali, do których doszło, odkąd gram w WoT. Żeby nie wydłużać listy, pomijam te mniejsze, takie jak pozbycie się europejskich supertesterów pod pretekstem rzekomych przecieków (tymczasem przecieki te występują nadal) czy też dziwne potraktowanie przez organizatorów mistrzostw w WoT polskiej drużyny na zawodach w Moskwie.

### **Zbrodniarz katyński bohaterem World of Tanks.**

Sierpień 2012

Brakiem zarówno wiedzy historycznej jak i realiów współczesnych popisali się organizatorzy eventu dla graczy zapowiedzianego jako „Weekend Klimenta Woroszyłowa”. Zachęcali do udziału w nim na głównej stronie WoT słowami: „uczmy pamięć Klimenta Woroszyłowa”. Tymczasem ten wciąż uchodzący w Rosji za bohatera narodowego marszałek Związku Radzieckiego był zaufanym człowiekiem Józefa Stalina i wraz z nim odpowiadał za masowe zbrodnie. Największą i najsłynniejszą z nich było pozbawienie życia 25.700 Polaków, których zabito strzałami w tył głowy i pochowano potajemnie między innymi w Katyniu. Kliment Woroszyłow był współautorem decyzji o tym ludobójstwie.

Polscy gracze zaczęli licznie protestować na forum przeciwko uczczeniu zbrodniarza i grozić zawiadomieniem prokuratury oraz Ministerstwa Spraw Zagranicznych.

Rzecznik firmy Wargaming Arthur Prataopau początkowo tłumaczył, że *różne kraje mają różne postrzeganie historii*, ale potem (jak poinformował Głos Wielkopolski) przeprosił graczy w imieniu firmy i zapewnił, że producent nie zamierzał urazić niczyich uczuć. Nazwę eventu dedykowanego pierwotnie Woroszyłowowi zmieniono na „Weekend sowieckiej stali”.

### **Kara dla ujawniającego aferę w WG blogera Silentstalkera.**

Marzec 2013

Silentstalker, najbardziej znany niezależny europejski bloger zajmujący się WoT, ujawnił, że szefowa czeskiego community (nick w grze „CzechOut”) była zamieszana w ustawianie konkursów dla graczy tak, by wygrywały je ustalone wcześniej osoby... (..)

**TO JEST TYLKO FRAGMENT  
JEDNEGO Z PODROZDZIAŁÓW  
KSIĄŻKI**

**„Prawda o World of Tanks”**

## **Jak wygrać z grą – poradnik.**

### **Gra w pojedynkę**

Ktoś napisał w jednym z poradników do World of Tanks, że grając w pojedynkę w bitwie prowadzonej w trybie random należy zachowywać się tak, jakby miało się przeciwko sobie nie tylko 15 graczy z wrogiej drużyny, lecz 29 graczy, bo zawodnicy z własnej drużyny są równie nieprzewidywalni i mogą tak samo jak przeciwnicy przyczynić się do twojej porażki. To trafne spostrzeżenie, ale jeszcze zbyt optymistyczne. Grając w pojedynkę, masz bowiem nie 29, lecz 31 przeciwników. Trzydziestym jesteś ty sam, a ostatnim, i jedynym niemożliwym do zniszczenia w bitwie, jest system gry. Ale i jego uda się wam pokonać, o ile zastosujecie się do poniżej przedstawionych zasad. Opracowałem je na podstawie doświadczeń – własnych oraz innych graczy – obserwacji i analizy mechanizmów gry oraz postaw graczy.

#### **Używaj XVM.**

Pisałem już o tym, że model gry opiera się na niewiedzy graczy o szczegółowych zasadach rozgrywek. Równie ważnym elementem jest brak informacji o poziomie graczy, z którymi trafia się do bitwy. Gra nie daje nam żadnej wiedzy o tym, czy zawodnik jadący w naszej drużynie toptankiem X tieru jest doświadczonym i osiągającym dobre wyniki graczem czy też „pomidorem”, który odkrył ten pojazd dzięki konwersji doświadczenia za złoto i wyruszył nim właśnie do pierwszej bitwy. Nie wiemy także, jaki poziom reprezentuje artylerzysta z naszego teamu, czy możemy oczekiwać, że okaże się realnym wsparciem dla drużyny, czy też raczej będzie zajmował się strzelaniem do nieistotnych strategicznie celów, na dodatek radośnie przy tym pudłując.

Nie wiemy także, czy przydzieleni nam do walki kompani mają w pełni funkcjonalne pojazdy, czy też wyruszyli w bój dopiero co zakupionymi czołgami lub niszczycielami wyposażonymi w podstawowe działa, którymi można co najwyżej zarysować pancerze wrogich pojazdów wyższych tierów. Nie wiemy oczywiście także nic o przeciwnikach, ich doświadczeniu, wynikach i wyposażeniu ich pojazdów

Taka niewiedza to istotna broń naszego 31, niewidzialnego wroga w każdej bitwie. Na szczęście sposób na jego osłabienie znaleźli rosyjscy fani czołgów. Stworzony przez nich wspierający graczy program XVM (eXtended Visualization Mod) to w świecie WoT coś równie rewolucyjnego jak w gastronomii wynalezienie kuchenki mikrofalowej. Jeśli nie używasz XVM, to koniecznie go zainstaluj (link do jego strony znajdziesz w dziale „Niezbędnik WoT”).

XVM pozwala nam dowiedzieć się, z kim i przeciwko komu gramy. Pokazuje, jaki staż w WoT mają członkowie naszego teamu oraz nasi przeciwnicy, jaki mają procent zwycięstw, jaką efektywność bitewną reprezentują i czy wyruszyli do bitwy w pełni rozwiniętymi pojazdami. Ponadto jedna z opcji XVM pokazuje na minimapie ostatnie pozycje wroga, co ułatwia nam ocenę sytuacji na polu bitwy.

Osobiście radzę jednak, przynajmniej na początku, wyłączyć w XVM opcję pokazującą procentową szansę na wygranie bitwy lub też nie traktować jej jak wyroczni. Wprawdzie często wynik gry jest zgodny ze wskazaniem XVM, ale należy pamiętać, że jest to tylko i wyłącznie prognoza. I jej sprawdzalność jest porównywalna z prognozą pogody. Wiele razy wygrywałem bitwy, w których XVM prognozował tylko 10-30% szans na zwycięstwo i... przegrywałem takie, w których przeciwnik miał tylko 5-15% szans na pokonanie drużyny, w której szeregach system mnie wylosował. Porównałem stworzenie XVM do wynalezienie kuchenki mikrofalowej i nie wycofuję się z tego, ale radzę pamiętać, że tak jak mikrofalówka sama obiadu nam nie ugotuje, tak XVM nie wygra za nas bitwy. Tym bardziej nie

należy traktować prognoz XVM jako pewnika, gdyż – tak jak wspomniałem wcześniej, wrogów, którzy z powodu małej efektywności bitewnej mają małe szanse na zwycięstwo, wspiera nasz 31 przeciwnik, dając im lepsze parametry, choćby w celności czy penetracji.

Niestety producent gry sukcesywnie i po cichu przeciwdziała korzystaniu z rozszerzonych informacji statystycznych. Technicznie nie może XVM zablokować, ale wprowadza modyfikacje panelu WoT, które ograniczają funkcjonalność programu. W ciągu kilku aktualizacji wprowadzonych w 2013 roku w trybie garażowym zablokowano dostęp do znacznej części informacji przedstawianych przez XVM. W większości są one jednak nadal dostępne w trakcie bitew. ... (...)

## **TO JEST TYLKO FRAGMENT JEDNEGO Z PODROZDZIAŁÓW KSIĄŻKI**

**„Prawda o World of Tanks”**

**więcej informacji o książce**

**na [wotleaks.org](http://wotleaks.org)**

Oficyna wydawnicza **RW2010**

Na każdą kieszeń na każdy czytelnik



Akcja powieści toczy się w niemieckiej III Rzeszy w latach 1933-1945, skupiając się na końcowym stadium upadku hitlerowskich Niemiec. Głównym bohaterem jest Oskar von Brodowsky, młody pisarz, który ze sceptycznego emigranta staje się pupilkiem władzy... Autor wykazuje się wyśmienitą znajomością historii Niemiec, Europy, omawianego okresu. Nie stroni też od mocnych scen erotycznych, które podkreślają, że zbliża się nieubłagany koniec pewnego świata, pewnej epoki...

Dobre ebooki  
w dobrej cenie

szukaj na  
[www.rw2010.pl](http://www.rw2010.pl)

**RW2010**

lub w e-księgarniach

**REWOLUCJA WYDAWNICZA!**