

# Přepis rozhovoru s Pythonem

L - výzkumník

P - participant

## Úvod

L: Ahoj, než si začneme povídat, dovolu bych ti zopakovat úvod do výzkumu a přiblížil ti průběh. Jedná se o sociologický výzkum pro moji bakalářskou práci, která se zaměřuje na profesionalizaci e-sportu. Tebe jsem oslovil jakožto profesionálního hráče, aby si mi pomohl pochopit mechanismy, které v profesionální sféře videoher fungují. Rozhovor bude rozdělený na tři hlavní bloky. Dotazník je zcela anonymní a slouží pouze pro vědecké účely. Já a potažmo moje univerzita ručíme, že tvoje odpovědi nebudou spojovány s tvou osobou. Můžeme začít?

P: Áno, možme.

## Úroveň 1

L: Jaké všechny verze counterstriků jsi hrál?

P: Counter-Strike 1.5, Counter-Strike 1.6, Counter-Strike:Source, Counter-Strike:Global Offensive

L: Wow, to jsi na lodi skoro od samého začátku. Která verze tě bavila nejvíc?

P: Pri každej niečo, ale CS: GO je najďalej. Starší si občas zahrám iba pre srandu s kamošmi

L: Jak dlouho hraješ CS:GO?

P: 6 Rokov. Od vydana hry.

L: Co tě vlastně na CS:GO baví nejvíc?

P: Týmová súťaživosť, kompetícia medzi hráčmi a tímami.

L: Kolik hodin týdně hraješ CS:GO? Přibližně.

P: hm... tak 30

L: 30 i když máš nějaké zápasy?

P: Nie nie, 30 pro srandu a pro trénink s tímom,

L: Jaké radši hraješ zápasy?

P: Oficiálne zápasy, v ktorých ide o niečo a tímové tréningy.

L: Takže dohromady více než 30?

P: Záleží na sezóně, něco přes 30 to bude

L: Hraješ oddechově spíše sám nebo s přednastaveným týmem?

P: Samozřejmě preferuju **premade** team, **solo jedine rozstielane... rozohra**

L: Jasný CS:GO je týmová hra. Je to pro tebe velký rozdíl hrát se svými kolegy a pak v týmu s kamarády?

P: **No isto, v týme sme sehranejší viac sa na seba môžeme spoľahnúť.** S kamarátmi sa mi hrá tiež dobre, ale je to o niečom inom.

L: Jaké mapy hraješ radši?

P: **Oficiální!** ktoré sú v aktuálnom map púle

L: Nějaká mapa, která by tím ve oficiálních mapách chyběla?

P: **Asi nie**

L: Co mikrotransakce? Kupuješ raději bendy nebo konkrétní skin?

P: **Konkrétní skin.** Samozřejmě, neholdujem hazardu.

L: Jaké jiné hry si rád zahraješ?

P: **World of Warcraft, Fortnite, PUBG, Trackmania 2**

A: Máš docela široký záběr, hrál bys něco z toho také profi?

P: **Nie, keď po čas hrajem CS:GO**

L: Máme za sebou první blok, tak si dáme nakonec trochu oddechovou otázku, co tě první napadne na tenhle obrázek? (Gaben Newell – Zakladatel vývojářské firmy Valve)

P: **Gabe Newell, Valve CEO**

L: Nechceš pauzu nebo můžeme pokračovat dál?

P: **Iděm dalej.**

## Úroveň 2

L: Co podle tebe vystihuje profesionálního hráče CS:GO?

P: **Pracovitý, usilovný a sůtaživý človek, ktorý ide do každého zápasu na 100%, nevyhovára sa a neplače.**

L: Neplače? Je to časté?

P: **Však vieš, hráči **raguju** Pro to nie je v profesionalnej súťaži miesto.**

L: Jak dlouho hraješ CS:GO profesionálně?

P: 1 rok

L: Jaká je tvá oblíbená zbraň?

P: AK - 47

L: Jak v současnosti vidíš a hodnotíš svoji kariéru?

P: Za relativně krátkou dobu sa nám podarilo presadiť sa v medzinárodných vodách, kvalifikovať sa na minor ako jediný československý tím. Bohužiaľ výsledky v posledných mesiacoch išli smerom na dol, ale ja sa vždy pozerám len dopredu.

L: Jaký je tvůj největší sen?

P: Kvalifikovať sa na Major v CZ/SK zostave.

L: Piješ energetické nápoje?

P: Len počas LAN eventov.

L: Na LAN eventech bývajú dostupné pro hráče od organizátorů nebo si bereš vlastní?

P: Většinou sú na mieste ready, ináč na mieste kupim

L: Používáš stejnou počítačovou sestavu doma i na profesionálních zápasech?

P: Online? Samozrejme, že áno. Na LAN eventoch sú počítače poskytované od organizátora.

L: Jak bys okomentoval profesionální CZ/SK CS:GO scénu?

P: Profesionalizácia esportu v CZ/SK je na samom počiatku. Aj keď tu boli pokusy o full time esport tím, ešte stále sa nedokážeme, čo sa týka podmienok, vyrovnať európskym štandardom

L: Jaké podmínky myslíš konkrétně?

P: Vzhľadom na to že počet hráčov a potencialnych zakaznikov pre sponzorov na domacej scene je nízky, scéna sa bude rozvíjať len veľmi pomalu, pokiaľ sa nenájdu súkromný investori

L: Baví tě cestovat za zápasy? Jestli ano, co konkrétně?

P: Áno baví. Každý turnaj je organizovaný v inom meste/štáte, vždy sa teším, keď sa nám podarí kvalifikovať sa na turnaj, ktorý je organizovaný v štáte, v ktorom som ešte nebol a myslím si, že cestovanie je súčasť 'povolania'. Najlepšie tímy sveta počas roka cestujú 1-2x za mesiac na turnaje v rôznych krajinách a niekedy aj na rozdielnych kontinentoch.

L: Jaká byla tvoje nejzajímavější cesta? Kde by se ti líbil tvůj první Major?

P: Najzaujímavejšia bola USA. New York. Podívať... asi do akehokoľvek hlavného mesta EU štátu alebo metropoly v USA.

L: Předpokládám, že sleduješ ostatní zápasy pro zábavu. Jaká je tvoje oblíbená platforma na sledování?

P: Twitch

L: Jaký je tvůj oblíbený výrobce elektroniky?

P: Akej elektroniky?

L: Hehe Sorry a dík za upozornění. Elektronikou je myšlena pc elektronika - razer, radeon, corsair atd.

P: pc elektronika? Razer je špecificky zameraný na periférie - myš, klávesnica podložka, Radeon je výrobca grafických kariet pod značkou AMD - hardware komponenty. Dve rozdielne veci. Čo sa týka hráčskych periférií je to ZOWIE...myš, bungee, HYPERX...slúchadlá, klávesnica a SteelSeries podložka.

L: A co ten hardware?

P: To značku neriešim, hlavný je výkon

L: Jaký je tvůj oblíbený hráč CS:GO ze zahraničí?

P: Rain

L: To bylo docela z fleku. Můžu se doptat, co konkrétního tě na něm fascinuje?

P: Usilovný a skromný hráč, který sa na vrchol dostal ťažkou prácou.

L: Další blok za námi a poslední oddechová otázka. Zase na obrázek... počkej tady ho mám. Co tě k tomu jako první napadne? (wall hack cheat)

P: Používanie zakázaných programov, ktoré ovlyvňujú hru.

L: Dáme 5-10 min přestávku?

P: Ok, možné.

## Úroveň 3

L: Jaký byl tvůj nejoblíbenější update v CS:GO?

P: m4a1 update a pridanie skinov

L: Používáš ji radši než m4a4?

P: Samozrejme, presna a ticha

L: Co by podle tebe mělo valve do hry vrátit?

P: Nenapadá ma nič, čo bolo odobraté a nevrátilo sa naspäť vylepšené.

L: Jak hodnotíš vývoj map v CS:GO?

P: Super! Čím viac máp, tým lepšie, privítal by som aj častejšie updaty na jednotlivé mapy plus rotáciu máp, sezónne napríklad.

L: Jak se díváš na loterii se skiny třetích stran?

P: **Nepoužívám ani nepraktizujem podobné stránky**, ale chápem, že sú práve teraz obrovskou súčasťou aj competitive scény, **nakoľko malé turnaje smerované na začínajúce tímy** sú väčšinou financované práve z takýchto stránok.

L: Vroce 2015 bylo vývojáři nerfnuto AWP a byla mu snížena pohyblivost při scopování, co na to říkáš?

P: **Tento update hodnotím kladne**, **bohužiaľ som trocha zaujatý nakoľko nehrám s AWP** a som rifle hráč, takže som privítal takýto typ update.

L: Nedávno bylo přes VAC zabanováno přes 60 tisíc herních účtů. Co na to říkáš?

P: **Podľa môjho názoru je tu VAC na to aby detekoval hackerov**, ktorý raz podvádžajú očividne a nepokúšajú sa skryť svoje cheaty, po druhé používajú voľne šíriteľné cheaty (zadarmo), po tretie aj keď nie je dokonalý a nezachytí každý cheat, fakt, že funguje odradí veľké množstvo cheaterov. Prirovnal by som to k psychologickému faktoru ako výstražná tabuľa typu: objekt je monitorovaný kamerovým systémom, ktorý ani nemusí existovať.

L: Jaký máš názor na overwatch systém?

P: **Ďalšia super vec**, ktorá sa stále vyvíja a je určená na tých najviac obvious podvodníkov, ktorý neskrývajú cheaty. **Rýchlo a účinne dokáže odchytiť takýchto hráčov**. **Veľká nevýhoda je v tom, že 'súdiť' môžu aj hráči**, ktorý nemajú vysokú schopnosť hrať hru na vyššej úrovni a preto ak subjekt nie je na 100% cheater, tak sa môžu ľahko zmýliť.

L: Co podle tebe CS:GO chybí oproti předchozím dílům

P: **Perfektný 3D priestorový zvuk.**

L: Kdyby se tvůj tým stěhoval do jiné země, vadilo by ti to?

P: **Ako profesionálnemu full time hráčovi nie**, ale nakoľko ja osobne som ešte stále študent, mal by som s tým problém minimálne dokým nedoštudujem.

L: Je něco, co by tě donutilo s CS:GO seknout?

P: **Neochota spoluhráčov trénovať a snažiť sa dostať vyššie.**

L: A na úplný závěr jedna oddechovka. Co návrat štítu do CS:GO?

P: **Štít nemá v súťažnom hraní miesto.**

L: Díky moc za rozhovor a přeju vám, ať se dostanete na ten Major.

P: **Dík, takto som si to asi nejak predstavoval, veľa šťastia.**

# Přepis rozhovoru se Bokia

A - výzkumník

B - participant

## Úvod

L: Ahoj, než si začneme povídat, dovol abych ti zopakoval úvod do výzkumu a přiblížil ti průběh. Jedná se o sociologický výzkum pro moji bakalářskou práci, která se zaměřuje na profesionalizaci e-sportu. Tebe jsem oslovil jakožto profesionálního hráče, aby si mi pomohl pochopit mechanismy, které v profesionální sféře videoher fungují. Rozhovor bude rozdělený na tři hlavní bloky. Dotazník je zcela anonymní a slouží pouze pro vědecké účely. Já a potažmo moje univerzita ručíme, že tvoje odpovědi nebudou spojovány s tvou osobou. Můžeme začít?

: Jasný

## Úroveň 1

L: Jaké všechny verze counterstriků jsi hrál?

B: Hrál jsem skoro všechno, už od Counter-Strike 1.5 jako malej, Counter-Strike 1.6 přišel chvíli potom, co jsem začal hrát. Pak jsem přešel na Counter-Strike:Source a teďka Góčko

L: Která z těch verzí tě baví nebo bavila nejvíc? Hraješ ještě starší?

B: 1.6 je srdcovka to je jasné. Občas se k ní ze srandy vrátím. Ale většinu času mi teďka zabírá to Góčko

L: Jak dlouho hraješ CS:GO?

B: Hned od vydání.

L: A jak dlouho profesionálně?

B: To budou tak 2 roky

L: Co tě na CS nejvíc baví?

B: Týmová hra. Je to o skupině lidí, co má společný cíl a spolu ho můžou dosáhnout.

L: Kolik hodin týdně hraješ CS:GO? Přibližně.

B: ... přibližně tak kolem 40?

L: Myslíš 40 hodin profesionálně nebo oddechově?

B: Tak dohromady během týdne, co u toho strávím.

L: Jaké radši hraješ zápasy?

B: Zápasy proti ostatním profesionálním týmům. Tam už o něco de

L: Hraješ oddechově spíše sám nebo s přednastaveným týmem?

B: Určitě s týmem, je to týmová hra, potřebuješ s ostatními komunikovat a vědět, že budou komunikovat oni s tebou

L: To chápu, Csko je přece týmová hra. Je to pro tebe velký rozdíl, když hraješ se svými kolegy z týmu a pak třeba skamarády?

B: Asi jako když hraješ s kámošema proti týmu pěti náhodnejch lidí.

L: Aha ten posun musí být opravdu velký...

B: Jo, je to úplně jiný přístup. S týmem trénujeme, máme určené taktiky. Při oddechovce to hodně záleží, kdo se sejde

L: Hrajete takhle někdy s týmem proti amatérům?

B: No jasně, to je jedna z možností jak trénovat

L: Jaké mapy hraješ radši?

B: Konkrétně? Asi nestárnoucí Dust 2 to je krásně otevřená mapa

L: Je nějaká oficiální, kterou nemusíš

B: Ani ne, všechny jsou hratelné a v průběhu jsou vyvažovány.

L: Nějaká mapa, která by tím ve oficiálních mapách chyběla?

B: Teďka je dobrá rotace.

L: Co mikrotransakce? Kupuješ raději bendy nebo konkrétní skin?

B: Občas si otevřu pár beden, ale když chci skin, koupím ho rovnou a nedělám si iluze, že mi padne z bedny

L: Jaké jiné hry ještě rád hraješ?

B: Různě, Kingdom Come je pecka, ale jsem spíše na akční a střílečky

L: Hrál by si nějakou jinou hru profi, kdyby siměl nabídku?

B: Dokud můžu hrát CS, tak u toho zůstanu

L: Máme za sebou první blok, tak si dáme nakonec trochu oddechovou otázku, co tě první napadne na tenhle obrázek? (Gaben Newell – Zakladatel vývojářské firmy Valve)

B: Gaben, zakladatel Valve

L: Nechceš pauzu nebo můžeme pokračovat dál?

B: Pokračujem

## Úroveň 2

L: Tak začneme menší obecnou charakteristikou. Co podle tebe vystihuje profesionálního hráče CS:GO?

B: Smysl pro přesnost. Musí být trpělivý, klidný. Zkrátka vědět, co dělá.

L: Jak dlouho hraješ CS:GO profesionálně?

B: To už bude nějaký čas, první oficiální turnaj jsem hrál ještě v Sourcu

L: Takže přes 6 let?

B: jó to určitě, přibližně tak 8 bych řek.

L: Jaká je tvá oblíbená zbraň?

B: hmmm AK-47

L: Jak v současnosti vidíš a hodnotíš svoji kariéru?

B: Už jsem v tom nějakou dobu a zažil jsem i krušnější chvíle. Myslím si, že teďka jsme na dobré vlně, v mém týmu to šlape, máme společný cíl se dostat co nejdále a věřím, že se nám to podaří.

L: Jaký je tvůj největší sen?

B: zahrát si v majoru proti top týmům dneška

L: Chápu, že se týmy hodně mění, ale na CS:GO scéně máme nějaké stálice. Jako je třeba Fnatic nebo Team Solo Mid. Proti jakému týmu by sis rád zahrál?

B: Ti Fnatic by byli zajímavý soupeři, ale už nejsou to co bývali, podívej se na žebříček a výsledky posledních zápasů.

L: Piješ energetické nápoje?

B: Jasně, to k tomu nějak tak patří.

L: Používáš stejnou počítačovou sestavu doma i na profesionálních zápasech?

B: Jako, jestli mám doma stejnou sestavu jako je standard?

L: Jde mi o to jestli při online turnajích používáš stejnou nebo podobnou sestavu jako na turnajích, kde se hraje LAN

B: Jo, tak na LAN eventech máš většinou standardní sestavu. Ne vždycky úplně stejnou, ale výkonnostně stejnou a doma si vytvořím podobné podmínky, když jdu online



L: Jak bys okomentoval profesionální CZ/SK CS:GO scénu?

B: Je tu silná základna již dlouhou dobu, tým, ve kterém jsem teďka už na České scéně působí nějakou dobu a teď docela roste popularita

L: Řekl by si, že je dneska více možností? Jak se dostat k zápasům jako fanoušek? Myslím tím třeba přenosy na Twitchi nebo vysílání na Prima Cool

B: Jo to tomu určitě hodně pomáhá.

L: Baví tě cestovat za zápasy? Jestli ano, co konkrétně?

B: Cestování mě baví hodně a jsem rád, že jsme zvaní i na zápasy do ciziny. Nedávno jsme byli jsme třeba Rumunsku a to bylo hodně zajímavý. Rád bych se s týmem kvalifikoval dál do světa. Víc po Evropě a jedním z našich dlouhodobých cílů je dostat se na minor... nebo kdyby se nám podařilo kvalifikovat na major do ameriky (smích) ale to je ještě daleko

L: (Smích) Tak dneska to jede rychle a e-sport je čím dál populárnější v Česku, věřím, že se to za pár let povede. Nicméně mám tu další otázku, která je trochu o tom veřejným podvědomí. Předpokládám totiž, že sleduješ ostatní zápasy pro zábavu. Jaká je tvoje oblíbená platforma na sledování?

B: Twitch tam vysílá většina důležitých lig.

L: Jaký je tvůj oblíbený hráč CS:GO ze zahraničí?

B: JW, ten snášel docela silný tlak od komunity jenom kvůli vzhledu. Chápeš to? Ale nedal to na svém výkonu nikdy znát

L: Co na to říct. Lidi dokážou být občas hyeny, ale JW je dobrej, že to ustál. No. dalš blok se nám blíží ke konci mám tu poslední, trochu oddechovou otázku. Zase na obrázek... počkej tady ho mám. Co tě k tomu jako první napadne? (wall hack cheat)

B: Hacky, vlastně podvádění pravidel profesionálního e-sportu.

L: Dáme 5-10 min přestávku nebo pokračujeme dál?

B: Můžeme klidně pokračovat, jestli ji nechceš ty.

L: Ok pokračujeme

Úroveň 3

L: Tak tedy, jaký byl tvůj nejoblíbenější update v CS:GO?

B: CZ-75 používám ji doteď i po nerfech skvělá sekundárka

L: Co by podle tebe mělo Valve do hry vrátit?

B: Hmm... nepřijde mi, že by něco chybělo. Myslím, že Valve hodně pousouchá hráčskou základnu.

L: Mohl by si to trochu rozvinout, proč Valve poslouchá hráče?

B: No musí si udržet aktivní hráče a lákat nové, aby měli zisk a mohli dál vyvíjet, je to nekonečný kruh. Potřebuješ peníze a v hrách a e-sportu ty dneska jsou.

L: Jak hodnotíš vývoj map v CS:GO?

B: Jsem spokojený. Mapy se konstantně aktualizují a nevadilo by mi, kdyby se častěji střídaly na rotacích a v roasterch turnajů byla větší rozmanitost. Byla by to větší výzva a napětí při losování map.

L: Jak se díváš na loterii se skiny třetích stran?

B: Nepoužívám in game transakce skoro vůbec, maximálně pro nový skin, ale teď jsem se svým arzenálem spokojený (smích)

L: (Smích) Po rozhovoru mi pak můžeš ukázat, jaké skiny máš. Co říkáš na přidávání skinů?

B: Já si na tom zas tolik nepotrpím, mám ty, které se mi líbí, ale nejsem hráč, který by musel kupovat nejnovější skiny, protože jsou nové. Pokud tam není teda něco hodně speciálního. To si koupim rovnou no.

L: V roce 2015 bylo vývoji nerfnuto AWP a byla mu snížena pohyblivost při scopování, co na to říkáš?

B: Myslím, že to byl od Valve správný krok, hodně hráčů, hlavně ti, kteří nehrají AWP po podobném nerfu volali. Myslím, že to celkově přispělo k uklidnění emocí.

L: Nedávno bylo přes VAC zabanováno přes 60 tisíc herních účtů. Co na to říkáš?

B: VAC je takový základní anti-hack systém. Detekuje cheaters, kteří buď podvádí příliš okatě a když to řeknu takhle, neumí ani podvádět. Je to smutné, ale je to denní chleba. Jsem rád, že je podvádění zamezováno čím dál víc, i když hackeři pořád hledají nové cestičky a bylo by naivní si myslet, že to zmizí úplně

L: A co takový overwatch systém?

B: Taky dobrá věc proti hackerům. Jenom je ošemetný, protože si nejsem jistý, že každý hráč, který má možnost hodnotit zápasy na to má dost zkušeností. Mohli by trochu zvýšit nárok třeba na rank nebo jinak detekovat hráčskou zkušenost, aby nedocházelo k milným obviněním. Myslím, že taková nova často nemusí rozpoznat hackera od profesionálního hráče.

L: Co podle tebe CS:GO chybí oproti předchozím dílům

B: Jednoduchá grafika, na nejvyšší detaily je prostředí až rušivé a trochu mi chybí jednoduchost předchozích dílů.

L: Kdyby se tvůj tým stěhoval do jiné země, vadilo by ti to?

B: To by mi nevadilo, kdyby šel celý tým a věděli bychom, že to pro nás je krok vpřed.

L: Je něco, co by tě donutilo s CS:GO seknout?

B: Nenapadá mě nic, co by mě donutilo nechat CS:GO nadobro. Baví mě hrát, je to vzrušující prostředí, když se snažíš můžeš být úspěšný. Fakt nic v tuhle chvíli

L: A na úplný závěr jedna oddechovka. Co návrat štítu do CS:GO?

B: Možná kdyby byl jinak naprogramovaný než v předchozích dílech, tak by to bylo zajímavé, ale nemyslím si, že to je reálné.

L: Paráda, to je ode mě všechno, děkuji ti mockrát za rozhovor a přeji tobě i tvému týmu hodně úspěchů.

B: Taky děkuju a taky přeju budoucí úspěchy.

## Přepis rozhovoru s Heat

L - výzkumník

H - participant

### Úvod

L: Ahoj, než si začneme povídat, dovol abych ti zopakoval úvod do výzkumu a přiblížil ti průběh. Jedná se o sociologický výzkum pro moji bakalářskou práci, která se zaměřuje na profesionalizaci e-sportu. Průběh bude formou rozhovoru. Kdyby ti nebyla nějaká otázka z mé strany jasná, neboj se zeptat. Tebe jsem oslovil jakožto profesionálního hráče, aby si mi pomohl pochopit mechanismy, které v profesionální sféře videoher fungují. Rozhovor bude rozdělený na tři hlavní bloky. Dotazník je zcela anonymní a slouží pouze pro vědecké účely. Já a potažmo moje univerzita ručíme, že tvoje odpovědi nebudou spojovány s tvou osobou. Můžeme začít?

H: Jo

### Úroveň 1

L: Jaké všechny verze counterstriků jsi hrál?

H: No začal jsem na jednašestce, 1.5 jsem pak zkoušel taky pak jsem hned přešel na Source a pak rovnou na CS:GO.

L: Která z těch verzí tě baví nebo bavila nejvíc? Hraješ ještě starší?

H: Source byl hodně velký zlom, cose týká enginu. Občas si ho pro srandu zahraju, ale GO je teď aktuální.

L: Co tě na CS nejvíc baví?

H: Našel jsem si k tomu cestu, když jsem začínal střílečky. Baví mě, jak je ta hra postavená. Je tam hodně možností a zároveň je jednoduchá.

L: Kolik hodin týdně hraješ CS:GO? Tak přibližně?

H: Hodně no, je to zábava

L: Nějaký odhadovaný počet hodin, jenom tak z fleku, abych věděl, jestli se tomu věnuješ dostatečně, (smích).

H: Hmm, takhle, (smích). Hraju denně několik hodin. Tak 35 za týden třeba

L: Se svým týmem každý den?

H: No skoro by se dalo říct, že jo.

L: A hraje online nebo se scházíte?

H: Jsme každý od jinud hrajeme hlavně online

L: Jak dlouho vlastně hraješ profesionálně?

H: Začal jsem chvilku po vydání CS:GO, tak 5 let to bude

L: Jaké radši hraješ zápasy?

H: Soutěžní zápasy. U těch to je pravá zábava

L: Když hraješ oddechově spíš hraješ sám nebo s přednastaveným týmem?

H: CSko ani jinak než s týmem hrát nejde. Potřebuješ s týmem komunikovat.

L: A hraješ třeba komunitní mapy s jiným cílem než je v soutěžích? Myslím tím Zombí mód surfing apod.

H: Ani moc ne, baví mě na tom hlavně to soutěžení dvou týmů.

L: Nezačínáš třeba nějakým rozstřílením na gun game?

H: Jo to jo, ale to je taková rozvíčka. Baví mě hlavně normální zápasy.

L: Když si zmiňoval ty tréninky online, hraje proti amatérským týmům?

H: To záleží. Když hrajeme premade přímo přes Steam, tak nám mathmaking hodí zase jinej premade tým.

L: Jaké mapy hraješ radši?

H: Ty co jsou zrovna v competitivní rotaci. Jako profesionální hráč, je musím mít dobře načtené a vědět, co se na nich může stát. Předvídat každý scénář

L: Je nějaká oficiální, kterou nemusíš

H: Žádná mi nevadí, jako profesionál musíš mít nahrané všechny mapy a být připravený na všechno

L: Dále by mě zajímalo, jestli je nějaká mapa, která by ti v oficiálních mapách chyběla?

H: Tak záleží, někdy na šampionátu nějakou vyškrtnou. Musíme být připravený na všechny v active duty.

L: No a co mikrotransakce? Kupuješ raději bendy nebo konkrétní skin?

H: Skin rovnou na marketu. **Bedny jsou taková sranda a jeden nikdy neví.**

L: Jak si se vlastně k profesionálnímu hraní dostal?

H: **Hráli jsme s kamarády a chodily na amatérské turnaje, kde si mě všimli lidi z mého současného týmu, kteří tam byli jako pořadatelé**

L: Máme za sebou první blok, tak si dáme nakonec trochu oddechovou otázku, co tě první napadne na tenhle obrázek? (Gaben Newell – Zakladatel vývojářské firmy Valve)

H: **Gaben Newell, zakladatel Valve. Velkej chlap.**

L: Super, můžeme tedy pokračovat dál?

H: Pokračujem

## Úroveň 2

L: Takže začneme menší obecnou charakteristikou. Co podle tebe vystihuje profesionálního hráče CS:GO?

H: **Vytrvalý, soutěživý, týmový a určitě musí mít pevnou vůli.**

L: Co je podle tebe nejdůležitější vlastnost?

H: **Musí být týmový hráč. O tom to je. Musí zvládat svoje emoce. Když se nedaří, chce to udržet chladnou hlavu a pokračovat dál. Stejně tak je potřeba být v klidu, když se zadaří.**

L: Hmm... takže by se dalo říct, že je pro tým potřebná pevná vůle?

H: Jo je důležité, **abychom se mohli navzájem jeden na druhého spolehnout.**

L: Jak dlouho vlastně hraješ CS:GO profesionálně?

H: **Od začátku, co byla hra vydána.**

L: Hrál si profi i některý předchozí díl?

H: **1.6 i Source jsem jezdil na turnaje.**

L: Měl by si nějaké srovnání jaké to bylo dřív a jaké to je dnes?

H: **Dřív to bylo hodně komorní. Taková LAN párty, na kterých to vlastně vznikalo. Dneska už to je víc profi.**

L: Mohl by si více rozvést to „profi“?

H: **Je kolem toho víc lidí, pořadatelé stále zlepšují podmínky. Na eventech jsou lidi z redakcí, dělají s náma rozhovory apíší články. Vždyť tady jeden takový rozhovor teďka děláme.**

L: Chápu, chtěl jsem se na to jenom doptat. Díky a jestli můžeme pokračovat další otázkou. Jaká je tvá oblíbená zbraň?

H: M4a1s nebo AK-47 hraju hlavně rifle.

L: Jak by si v současnosti ohodnotil svoji kariéru?

H: Teď jsem spokojený. Tým nám funguje dobře, vyhráváme nebo se dostáváme na přední příčky, i když i druhé místo pro nás je teda vždycky trochu zklamání, cheme dosáhnout co nejdále.

L: Jaký je tvůj největší sen?

H: Jako v CS? Dostat se s týmem na major.

L: Co energetické nápoje? Piješ je při zápasech?

H: Jasně, většinou bývají na místě od pořadatelů, je to fajn vzpruha. Dám si rád i normálně, když se potřebuju nastartovat.

L: Používáš stejnou počítačovou sestavu doma i na profesionálních zápasech?

H: No doma mám svojí sestavu na které hraju online a když cestuju na turnaj, tak tam jsou počítače připraveny od pořadatelů.

L: Chápu, že seš profík, ale není to pro tebe nezvyklé, hrát na dvou různých sestavách? Přece jenom to je jakoby hokejista hrál pokaždé s jinou hokejkou.

H: Zas takový rozdíl to není, doma hraju na nastavení, jaké je venku na turnajích.

L: Jak bys okomentoval profesionální CZ/SK CS:GO scénu?

H: Je třeba se zlepšovat. Máme dobré hráče i tými, ale na světový průměr musíme ještě zabrat.

L: Co myslíš, že by mohlo pomct zlepšení nebo zvednutí úrovně CZ/SK scény?

H: Je to hlavně o hráčích. Je třeba se tomu věnovat naplno musíš do toho dát všechno. Zároveň ta scéna není tak velká sama osobě a potřebujeme se do ní dostat víc.

L: Hm rozumím, byl jsem teďka na nějakou dobu v Dánsku a tam se hodně mluvilo o úspěchu týmu Astralis, mělo to pozornost i v televizi a hodně lidí, kteří by to nesledovali, najednou začli vnímat e-sport obecně. Myslíš, že by pomohlo proražení cz/sk týmu?

H: To určitě. Potřebujeme týmy, který by se dostaly minimálně na příčky minorů, určitě by to pomohlo celému e-sportu v Česku. CSku teda asi hlavně, ale určitě i dalším e-sportům. Ty možnosti tady jsou, tými se snaží a dostáváme se na mnoho zahraničních turnajů. Konkurence je velká a je na nás abychom se ukázali.

L: Máme tady dvě roviny zápasů. Online a pak ty na které cestuješ. Co tě baví víc?

H: Online mě samozřejmě baví, ale cestování je větší zábava. Člověk se podívá do jiných zemí a měst,

potká nové lidi, hraje proti jiným soupeřům. Je to mnohem větší zážitek.

L: Kde se ti líbilo nejvíc?

H: Všude je to fajn, rád poznávám nová místa, nejvíc se mi líbilo asi v Americe.

L: Když nehrajete online je na turnaji velká rivalita?

H: Záleží. Rivalita tam je určitě, ta k profesionálnímu hraní patří. Ale ne že by se dělo něco... přes čáru

L: Předpokládám, že sleduješ ostatní zápasy pro zábavu. Jaká je tvoje oblíbená platforma na sledování?

H: Twitch

L: Jaký je tvůj oblíbený výrobce elektroniky?

H: Hodně jsem jednu dobu měl rád Razer, ale pak mi ty výrobky přišly přehnané, potřebuju něco funkčního. SteelSeries používám teďka

L: Jaký je tvůj oblíbený hráč CS:GO ze zahraničí?

H: No Olofmeister a vůbec, Faze jako tým je hodně zajímavý. Teďka se držejí na horních příčkách hodnocení. Na Guardianovi je vidět, že i z CZ/SK se to dá dotáhnout vysoko

L: Noa proti jakému týmu by sis rád zahrál? Právě proti současnému Fazu?

H: Jo to by byl pořádný zápas, ale musíme hodně zabrat, abychom se na ně dostali (smích)

L: Další blok za námi a poslední oddechová otázka. Co tě jako první napadne, když se podíváš na tenhle obrázek? Počkej chvíli, tady ho mám. (wall hack cheat)

H: Wall hack. To mě štválo už když jsem začínal. Na profesionální úrovni to naštěstí není možné použít.

L: Není možné použít?

H: Jo to už je dobře podchycené na LAN turnajích jsou všechny sestavy prověřené a hlavně je u nich dozor. Online. Turnaje mají taky silná opatření.

L: Můžeme rovnou přejít k poslednímu bloku, nebo si dáme pauzu chvíli?

H: Si odskočím kdyžtak.

L: Dobro 5, 10 minut tady

H: ok

## Úroveň 3

L: Jaký byl tvůj nejoblíbenější update v CS:GO?

H: M4A1 rozhodně. Vlastně jsem byl dost překvapený, že nebyla ve hře od začátku

L: Co by podle tebe mělo Valve do hry vrátit?

H: Vrátit?

L: Jestli ti chybí něco z předchozích dílů. V amatérské rovině je třeba častá otázka, jestli vrátit štít.

H: To rozhodně ne, určitě ne **do profesionálních zápasů**

L: Jak hodnotíš vývoj map v CS:GO?

H: **Vývoj myslíš konkrétní mapy nebo rotace v soutěžích?**

L: Budu rád, když mi odpovíš na obojí.

H: **Konkrétní mapy jsou v průběhu dobře updatovány. Třeba předělány Nuke hodně dobře, předtím byla o pár chokepointech, teď má víc možností a je živější. A rotace na soutěžích, to záleží kde co zrovna rotuje, ale jsem rád, že se to mění.**

L: Jenom doplňující otázka, co jsou chokepointy

H: **To jsou místa na mapě, kde pravidelně dojde ke střetu týmů. Je základ vědět, kde taková místa jsou a kde se na nich může protihráč nacházet a krýt.**

L: Jak se díváš na loterii se skiny třetích stran?

H: **To mě moc neláká. Když vyjde nějaký parádní skin, tak si ho koupím, protože se mi prostě líbí. Ty loterie jsou velká věc a nedivím se, že hodně hráčů do nich vkládá peníze za vidinou dobrého skinu za málo peněz. Někomu to baví, ale já tohle nepoužívám.**

L: V roce 2015 bylo vývoji nerfnuto AWP a byla mu snížena pohyblivost při scopování, co na to říkáš?

H: **To byla velká věc, hodně hráčů hrající AWP si na to muselo zvyknout, ale to netrvalo zas tak dlouho a teďka mi přijde, že je ve hře větší balanc**

L: Nedávno bylo přes VAC zabanováno přes 60 tisíc herních účtů. Co na to říkáš?

H: **To je dobrá zpráva. Je dobře, že za podvádění jsou účty rovnou bannuty. Každý přece musí hrát se svými schopnostmi a být schopen se posouvat dál sám.**

L: Jaký máš názor na overwatch systém?

H: **Overwatch je dobrá věc. Hráči mají možnost se podílet na procesu hledání cheatrů. Je dobře, že nás do toho zapojili přímo, víc nás to zblíží s myšlenkou fairplay.**

L: Myslíš tedy, že, když hráči mají možnost kontrolovat ostatní, sami tak přestanou mít chuť podvádět? Myslím tím, že když se jim dá do ruky zodpovědnost, budou se zodpovědně taky chovat?

H: **Jo, s tím souhlasím. Je to jako když ti někdo říká, co nemáš dělat a nevysvětlí proč. Takhle hráči mají možnost zažít cheaterů z první ruky. Rozumíš, během hraní na to nemáš čas a hlavně možnosti to ověřovat. V overwatchi vidíš přehledně všechno, přehrávat si čas, zastavovat momenty a analyzovat tu situaci.**

L: Co podle tebe CS:GO chybí oproti předchozím dílům

H: **Oproti ostatním dílům tam nechybí nic, je to prostě nový díl se svým nastavením.**



L: Kdyby se tvůj tým stěhoval do jiné země, vadilo by ti to?

H: Kdyby se můj tým stěhoval, tak bych šel s ním, pokud by to neznamenal změny v sestavě. To záleží vždycky podle nastavení smluv, podmínek jejich uzavření a celkové vize.

L: Je něco, co by tě donutilo s CS:GO seknout?

H: Úplně seknout asi nic. Až přestanu hrát, chtěl bych i po skončení kariéry v tomhle prostředí zůstat, jako trenér třeba. Ale záleží taky na práci, tady se tím naplno uživit ještě nejde

L: To bude z mé strany všechno, díky moc za rozhovor a poskytnutý čas, budu držet palce do nadcházejících zápasů.

H: Rád jsem pomohl, jsem rád, že e-sportu se dostává čím dál větší pozornost. Taky držim palce a měj se.

## Přepis rozhovoru s Dokey

L - výzkumník

B - participant

### Úvod

L: Ahoj, než si začneme povídat, dovoluji ti zopakovat úvod do výzkumu a přiblížit ti průběh. Jedná se o sociologický výzkum pro moji bakalářskou práci, která se zaměřuje na profesionalizaci e-sportu. Tebe jsem oslovil jakožto profesionálního hráče, aby si mi pomohl pochopit mechanismy, které v profesionální sféře videoher fungují. Rozhovor bude rozdělený na tři hlavní bloky. Dotazník je zcela anonymní a slouží pouze pro vědecké účely. Já a potažmo moje univerzita ručíme, že tvoje odpovědi nebudou spojovány s tvou osobou. Rozhovor budu, kvůli výzkumným účelům nahrávat. Pokud ti to nevádí, můžeme začít?

D: Jo začněme

### ÚROVEŇ 1

L: Jaké všechny verze counterstriků jsi hrál?

D: Hraju CS:GO a hrál jsem i CSS a 1.6

L: Hrál si všechny od začátku jejich vydání?

D: Ne to ne, začal jsem na source, pak přešel na CS:GO a jedničky jsem hrál mezi tím.

L: Takže CS:GO hraješ od data vydání?

D: Jo jo

L: A jak dlouho hraješ profesionálně?

D: Něco přes rok

L: Co tě na CS:GO baví nejvíc

D: Nejvíc mě baví soutěžit s týmem proti ostatním týmům.

L: Kolik hodin týdně hraješ CS:GO? Přibližně.

D: Noo, tak přes 40

L: Počítáš do toho i zápasy?

D: Jo jo, se zápasy taky.

L: Když tě baví to soutěžení, hádám správně, že tě nejvíc baví soutěžní zápasy? Než třeba tréninky?

D: Baví mě obojí, ale zápasy hlavně

L: Co tě baví na zápasech?

D: Baví mě to, že soutěžím se svým týmem a musíme porazit druhý tým. To napětí na tom kdo vyhraje a už jde o něco víc než jenom o hru.

L: Něco víc, třeba odměnu pro vítěze

D: Jo to taky, ale taky o postavení v žebříčku, jak hráče i týmu od čeho se potom můžeme dostat na další turnaje.

L: Hraješ oddechově spíše sám nebo s přednastaveným týmem?

D: Co hraju profesionálně, tak vždycky s teamem, dřív jsem taky radši měl sestavený premade.

L: Jasný CS:GO je týmová hra. Je to pro tebe velký rozdíl hrát se svými kolegy a pak v týmu s kamarády?

D: Jo s kamarády si zahraju pro srandu, ale s týmem jde kromě zábavy hlavně o výkon.

L: Jaké mapy hraješ radši?

D: Oficiální, které jsou zrovna v rotaci na turnaje.

L: Nějaká mapa, která by tím ve oficiálních mapách chyběla?

D: Teď je to nejlepší složení.

L: Co mikrotransakce? Kupuješ raději bendy nebo konkrétní skin?

D: Bedny jsem otvíral hodně na začátku, ale jak jsem začal hrát víc začal hrát profesionálně, tak jsem začal kupovat rovnou skiny.

L: Jaké jiné hry si rád zahraješ?

D: LoLko, Fortnite, PUBG.

L: To je všechno k prvnímu bloku, dáme přestávku tak 5 minut?

D: Jo jo dáme.

## Úroveň 2

L: Pojdme začít trochu na lehkou notu. Pošli ti obrázek a ty mi řekneš, co tě k němu napadne jako první jo? Gaben Newell – Zakladatel vývojářské firmy Valve)

D: Jo jo

.....

D: Jooo Gaben, zakladatel Valve

L: Co podle tebe vystihuje profesionálního hráče CS:GO?

D: Láska ke hře, týmový duch, trpělivost, taky bych řekl pečlivost.

L: Mohl by si mi přiblížit jak myslíš tu pečlivost?

D: No myslím to jako při soutěžení nebo tréninku. Potřebuješ mít přehled ve těch mapách a vědět co se děje na bojišti a co se kdyžtak může stát.

L: Taková schopnost předvídat neočekávané by se dalo říct?

D: Noo taky předvídat neočekávané i očekávané, prostě mít v hlavě všechny možnosti, co se můžou stát.

L: Rozumím. Být pohotový, by se dalo říct.

D: Jo jo pohotový by se dalo taky.

L: Říkal si, že CS:GO hraješ od začátku že?

D: Jo

L: Jak dlouho ho hraješ profesionálně?

D: Tak rok a půl

L: Jak by si za tu dobu zhodnotil svoji kariéru?

D: Co jsem nastoupil do svého týmu, tak se nám podařilo umístit na prvním místě v pár turnajích a jinak se dostáváme z hlavních skupin. Myslím si, že jsme na začátku, ale hraje se nám dobře a máme taky výsledky.

L: Jaký je tvůj největší sen?

D: No kdybychom se časem dostali na major bylo by to supr.

L: Piješ energetické nápoje?

D: Ne zas tak moc, ale občas si dám

L: Na turnajích většinou bývají energetické nápoje jako sponzoři, proto mě zajímá, jestli je piješ víc než normálně třeba na turnajích?

D: No asi trochu jo, když chuť, tak si dám.

L: Na online zápasech používáš jinou sestavu než na offline že jo?

D: Jo

L: Nedělá ti problém hrát takhle na různých sestavách?

D: Aní ne, zase takový rozdíl to není

L: Jak bys okomentoval e-sportovou profesionální CZ/SK CS:GO scénu?

D: Je to docela živé prostředí. Co hraju profesionálně občas někam jezdím, turnaje jsou i v zahraničí a online hraju proti hráčům z různých zemí. Ze světového hlediska jsme pak docela pozadu.

L: Jezdíte hlavně po Česku a Slovensku enbo i zahraničí?

D: Hlavně Česko a Slovensko, zahraničí tak jednou do roka

L: A ze světového hlediska, myslíš, když třeba vidíš vysílání major cupů nebo hraješ proti hráčům s jiných zemí? Chci se tím zeptat, co mají oni co my nemáme?

D: Hmm, je tam víc možností. Hodně hráčů hodně týmů. Neustále vidíš nějaké přestupy z týmu do týmu i mezi zeměma. U nás moc cizích hráčů nehraje.

L: A baví tebe cestovat za zápasy? Jestli ano, co konkrétně?

D: Ano baví, jsem rád, když jsme s týmem pohromadě a pak mě baví i to prostředí turnajů, kde jsou ostatní týmy a je cítit, že každý tam je pro výhru. Je to napínavé a vzrušující.

L: Tenhle aspekt, to že jsou hráči pohromadě u online zápasů dost chybí co?

D: Jo, to určitě, ale taky jsem rád, že se jich účastníme.

L: Kde by se ti líbil tvůj první Minor?

D: Minor asi kdekoli, ale na Major bych si rád dostal do Ameriky, tam se chci hrozně podívat.

L: Předpokládám, že sleduješ ostatní zápasy pro zábavu. Jaká je tvoje oblíbená platforma na sledování?

D: Nejradši se dívám na Twitch

L: Co třeba vysílání na Prima Cool

D: Jo to taky, když se hraje něco zajímavého

L: Už jsem se ptal na PC doma a na turnajích, ale máš třeba oblíbenou myš s kterou se ti hraje lépe než s ostatníma nebo nějakou jinou oblíbenou elektroniku?

D: Samozřejmě se mi hraje dobře na mechanické klávesnici, ale oblíbenou asi nemám..

L: Máš nějakého oblíbeného profesionálního hráče?

D: Fandil jsem Kennysovi. Když byl na vrcholu

L: Teď mě napadá, ptal jsem se na tvůj oblíbenou zbraň?

D: Myslím, že ne

L: Jaká je teda tvoje oblíbená zbraň haha.

D: AWP určitě

L: Myslíš, že by na to měl vliv právě Kennys, který s ním doslova čaruje?

D: No to ne, spíš naopak, AWP jsem hrál rád už předtím. Spíš kvůli tomu se mi líbily Kennysovy playe.

L: Super, máme za sebou druhý blok a než přejdeme k třetímu měl bych tu další obrázek.. Co tě k tomu jako první napadne? (wall hack cheat)

D: Wall-hacking, jeden z rozšířených cheatů na steam serverech, naštěstí tohle na turnajích neřešíme.

L: Uhm, jak myslíš neřešíte?

D: Není to možné, vidíš je to na obrazovce hráče, který pak vidí skrz zdi co se děje a může prefirovat skrz tenčí textury. Tohle by na obrazovce při LAN turnaji každý viděl a na onlinu scanují počítač.

L: Aha, díky, můžeme jít rovnou dál nebo krátkou přestávku?

D: Můžeme dál

Úroveň 3

L: Jaký byl tvůj nejoblíbenější update v CS:GO?

D: Asi předělání Nuke a že ho zařadili zpátky do profi zápasů.

L: Uhm, dalo by se říct, že to je tvoje oblíbená mapa?

D: To asi úplně ne, mám rád všechny aktivní, spíš mi tam nějak chyběl

L: Je něco co by mohlo valve vrátit z minulých dílů? Něco co tě na předchozích bavilo víc?

D: Na 1.6 a CSS mě baví, že jsou jednoduché, žádné zbytečné věci navíc, které by rušili. Třeba na mapách v CS:GO je občas zbytečně moc objektů.

L: Myslíš, že by bylo dobré mapy trochu zjednodušit, ubrat rušivé elementy, jako třeba barely apodobně?

D: Jo tak tak.

L: Jak hodnotíš vývoj map v CS:GO?

D: Jak jsem teď řekl, mohly by být míň rušivé, ale zároveň mi to moc nevadí. Ty podmínky jsou pro všechny stejné, jinak mapy jsou fajn, aktuálně se updatují a tak no.

L: Jak se díváš na loterii se skiny na internetu?

D: Několikrát jsem si koupil bedny v loterii, protože jsem chtěl skin na AWP a přijde mi, že to je lepší než doufat v dobrou drop v bedně. Ale už jsem si na nich dlouho nic nekoupil.

L: Hm teď si to přesně nevybavím, ale kolem loterií byl skandál, že jednu vlastnil nějaký streamer nebo hráč že jo?

D: Jo, Syndicate promoval na kanálu CS:GO lotto a pak se zjistilo, že ji vlastní a dělá si tak reklamu. Pak se ale všem omluvil

L: Pamatuješ si, když bylo před pár lety nerfuto AWP, myslím pohyb při skoupení?

D: Jo, to mě nejdřív štválo, ale teďka už to neřeším, dřív jsem to vnímal jinak.

L: Jak jinak? Myslíš ne jako profesionální hráč, myslím tím, že teďka vnímáš nějakou potřebu, aby byla hra víc vybalancovaná?

D: Jo přesně tak. Na profesionálních hráčích si začneš všimnout jiných věcí a vlastně si ani nedokážu představit, jak bych AWP tehdy hrál.

L: Nedávno bylo přes VAC zabanováno přes 60 tisíc herních účtů. Co na to říkáš?

D: To je jediné dobře, jakýkoliv podvádění kazí hru ostatním hráčům a nemělo by být tolerováno. Každý by měl při zápasu mít stejné podmínky

L: Co si myslíš o přidání kontroly overwatch systémem?

D: To je taky super i když je to komplikované a ne každý má s těma podmínkami na vstup má zkušenost na to poznat cheatera, když to není někdo, kdo se ani nepokouší to zamaskovat.

L: Účastníš se overwatche sám?

D: Jo pro zábavu se někdy mrknu na pár zápasů

L: Hmm už se blížíme ke konci, tak jenom pár otázek. Kdyby se tvůj tým stěhoval, stěhoval do zahraničí, šel by si s ním.

D: Kdybychom měli dobře našlápnuto a uživilo nás to proč ne.

L: Je něco, co by tě donutilo s CS:GO seknout?

D: Asi kdyby vyšlo nové pokračování?

L: To by si začal profesionálně hrát to pokračování, kdyby byla možnost?

D: Asi mi záleží, jak by bylo postavené a hlavně, jestli by do toho šel můj tým.

L: A na úplný závěr jedna oddechovka. Co návrat štítu do CS:GO?

D: S tím je v 1.6 sranda, ale v CS:GO si ho neumím představit.

L: Díky moc za rozhovor a přeju pevnou ruku při noscopech

D: Díky tobě hodně štěstí s psaním a ahoj

## Přepis rozhovoru s Okjazz

L - výzkumník

O - participant

### Úvod

L: Ahoj, než si začneme povídat, dovol abych ti zopakoval úvod do výzkumu a přiblížil ti průběh. Jedná se o sociologický výzkum pro moji bakalářskou práci, která se zaměřuje na profesionalizaci e-sportu. Průběh bude formou rozhovoru. Kdyby ti nebyla nějaká otázka z mé strany jasná, neboj se zeptat. Tebe jsem oslovil jakožto profesionálního hráče, aby si mi pomohl pochopit mechanismy, které v profesionální sféře videoher fungují. Rozhovor bude rozdělený na tři hlavní bloky. Dotazník je zcela anonymní a slouží pouze pro vědecké účely. Já a potažmo moje univerzita ručíme, že tvoje odpovědi nebudou spojovány s tvou osobou. Můžeme začít?

O: Jo

### Úroveň 1

L: Jaké všechny verze counterstriků jsi hrál?

O: Začal jsem už jako malej na 1.5, pak jsem na 1.6 začal hrát první profi zápasy a pak jsem plynul přešel na Source a teďka hraju hlavně CS:GO

L: Která z těch verzí tě baví nebo bavila nejvíc? Hraješ ještě starší třeba pro zábavu?

O: No nejvíc vzpomínám na tu 1.6 to byly moje začátky. Ještě donedávna jsem ji hrál taky profi, ale teď věnuji více času CSGO.

L: Co tě na CS nejvíc baví?

O: Nejvíc mě baví akce a týmová práce. V e-sportu je hodně důležité si uvědomit, jestli chce člověk hrát hry, kde je sám za sebe, nebo se mu hraje lépe v týmu.

L: Hrál si profi nějaké hry, kde si sám za sebe? Napadá mě Hearthstone třeba?

O: Heartstony znám a občas si je zahraju, ale profesionálně bych do nich nešel. Karetní hry jsou fajn, ale chyběl by mi tam ten týmový rozměr.

L: Kolik hodin týdně hraješ CS:GO? Tak přibližně?

O: Tak 30 přibližně

L: Kolik z toho je pro oddech a kolik trénink a zápasy? Myslím tím, počítáš do toho i hraní na turnajích?

O: Hraju hlavně pro trénink a samozřejmě u zápasů záleží, jak daleko se dostaneme.

L: Jak trénujete s týmem? Scházíte se na jednom místě nebo online?

O: Většinou online, pak se pravidelně scházíme na LAN

L: Jaké radši hraješ zápasy?

O: Ty, které jsou vyrovnané, kde se předháníš o vedení do posledního kola.

L: Myslel jsem to trochu jinak. Hraješ radši oficiální zápasy nebo si více užíváš trénink?

O: Oboje, trénink je pro zápasy důležitý a bez zápasů by nebyla motivace trénovat.

L: Když hraješ oddechově spíš hraješ sám nebo s přednastaveným týmem?

O: Nikdy nehraju sám, CS je o týmové spolupráci. Pokud chceš vyhrát, musíš mít dobře postavený tým, ve kterém se navzájem znáš, víš jak hrajou ostatní a oni vědí, jak hraješ ty. Každý má na mapě svoji roli.

L: Můžu tomu rozumět, že nikdy nehraješ čistě oddechově? Pořád si držíš profesionální pohled?

O: Ano, je důležité nevypadnout z tempa. Samozřejmě je to taky zábava, ale k profesionalitě patří, že už se na hru díváš jinak.

L: Jaké mapy hraješ nejraději? Máš nějakou oblíbenou?

O: Oblíbenou mapu asi vysloveně ne. Hraju hlavně ty které jsou v rotacích při trénincích

L: Hmm a je nějaká mapa, kterou by si třeba rád viděl v rotaci? Co nějaká z konkrétních operací, napadá mě třeba ZOO?

O: Některé mapy v operacích jsou dobré, ale jsou spíš pro zábavu než aby mohli být oficiální, bývají často nevyvážené.

L: Co říkáš na mikrotransakce? Csko má hodně skinů, pak přšel i update s rukavicema. Kupuješ raději přímo skin nebo bedny?

O: Na začátku jsem kupoval hodně bedny. Ted'kon, když chci konkrétní skin, tak si ho rovnou koupím.

L: Z prvního bloku by to bylo všechno a uzavřel bych ho malou oddechovkou, co tě napadne při tomto obrázku? (Gaben Newell – Zakladatel vývojářské firmy Valve)

O: Valve CEO Gaben Newell.

L: Můžeme pokračovat rovnou dál?

O: Můžeme.



## Úroveň 2

L: Vrátime se do rozhovoru pěkně zlehka. Piješ energetické nápoje?

O: Ano

L: Piješ je i při eventech? Online i offline turnaje myslím.

O: Jo, na **offline eventech** jsou **pro hráče zajištěny s občerstvením** v rámci sponzoringu turnaje. **Online** si dám před zápasem. Jinak mimo hraní je moc často nepiju.

L: U fotbalu nebo hokeje jde často pozorovat s propojením sportu se značkou piva v rámci reklamy a sponzoringu. Myslíš, že by se daly energetické nápoje označit za takové pivo e-sportu?

O: No **pivo k e-sportu**, to k těm offline eventům **taky často patří...**

L:... Promiň, že tě přerušuju, myslím to spíš z hlediska sponzoringu. Hodně značek energetických nápojů sponzoruje e-sportové události. Myslíš spíš, jestli toto spojení vnímáš, popřípadě, jak ho hodnotíš.

O: **Samozřejmě, že vnímám**, **jo je to součást turnajů**. **Kde je poptávka je i nabídka a naopak**.

L: Dál by mě zajímalo, co podle tebe vystihuje profesionálního hráče CS:GO?

O: **Týmový hráč, který nejede na sebe, ale když je to nutné umí vzít zodpovědnost do svých rukou a dokáže si přiznat vlastní chybu.**

L: Vlka samotáře by v týmu asi nikdo neuvítal a měl by krátké angažmá co?

O: Je to tak, **Counterstrike** je **o týmové hře**.

L: Jak vnímáš roli kapitána v týmu? Co musí mít navíc kromě toho, že je týmovým hráčem?

O: **Musí umět motivovat spoluhráče a když jde do úzkých, je ten poslední, kdo si může dovolit ztratit hlavu.**

L: Jak dlouho vlastně hraješ CS:GO profesionálně?

O: **Od vydání hry.**

L: Říkal si, že si hrál profi už od 1.6 že?

O: Ano, už od **jedna šest** jsme s týmem **jezdili po turnajích**

L: Napadá mne, jak moc byla odlišná profesionalita v té době. Dneska má e-sport i CS:GO poměrně velkou pozornost, zápasy můžeme sledovat na internetu, nebylo to v té době spíše poloprofesionální? Z hlediska časové vytiženosti myslím.

O: Hm, jestli to bereš takhle dalo by se to tak říct. **Dneska ta pozornost je sice vyšší**, ale **povaha turnajů je vlastně stejná**. **Pokud se chceš dostat dál**, musí za tebou jít **vidět práce** a zlepšení.

L: Jaká je tvá oblíbená zbraň?

O: **AK 47** to nemá se svým **patternem v profesionální sféře konkurenci**

L: Když hraješ za CT a můžeš ji sebrat posoupeři, bereš jí?

O: Ano, takřka vždycky.

L: Jak by si v současnosti ohodnotil svoji kariéru?

O: Snažíme se co to jde, pravidelně trénujeme. V týmu nám to funguje, se spoluhráči jsme sehraní. Posouváme se dál a to je důležité.

L: Máš plány do budoucna, popřípadě, co je tvůj největší sen?

O: Vyhrát major cup je největší meta, ale to je ještě dlouhá cesta pro kterou je třeba tvrdá dřina a je potřeba dostat se na minor nejdřív. Což je současný cíl

L: Předpokládám, že online zápasy hraješ na jiné sestavě než ty offline, kde jsou počítače předpřipraveny. Nedělá ti střídání sestav problém?

O: Problém mi to nedělá, ty akce tak jsou prostě nastavené.

L: Jak bys okomentoval profesionální CZ/SK CS:GO scénu?

O: Je vidět velké zlepšení a zvýšení zájmu, ale na zbytek světa máme pořád co dohánět

L: Co myslíš, že jsou příčiny toho zlepšení?

O: Těch je hodně, vzniklo tady hodně nových týmů, které dávají profesionální smlouvy, je více turnajů. Celkově se zlepšuje prostředí pro CS:GO i jiné e-sporty

L: Máme tady dvě roviny zápasů. Online a pak ty na které cestuješ. Co tě baví víc?

O: Určitě mě baví víc cestovat, je to zážitek a přítomnost na turnajích si užívám, když se na jednom místě potkají hráči a fanoušci. To mě baví.

L: Kde se ti z tvých cest za turnajem líbilo nejvíc?

O: Asi v Německu, to je krátká cesta a to prostředí je o dost jiné, než když člověk cestuje po Česku nebo Slovensku.

L: Když nehrajete offline je na turnaji velká rivalita?

O: Rivalita je v counterstrike vždycky, proto to je jeden z neúspěšnějších e-sportů. Na konci zápasu jsou vítězové a poražení. Je důležité vyhrát a stejně tak být schopný přijmout porážku.

L: Předpokládám, že sleduješ i ostatní zápasy a turnaje pro zábavu. Jaká je tvoje oblíbená platforma na sledování?

O: Sleduju všude možné když něco běží a mám zrovna čas.

L: Máš nějakého oblíbeného výrobce elektroniky nebo produkt, který by si nevyměnil za jiný?

O: Vyloženě ne, ale teďka mě baví sluchátka od SteelSeries.

L: Máš nějakého oblíbeného hráče ze zahraničí?

O: Taze. Je profesionálním hráčem couterstriku od začátku a dokázal tým dovést hodně daleko.

L: I když Taz už není v základní sestavě, zahrál by sis proti Virtus Pro?

O: Určitě! Byla by to výzva.

L: Druhý blok můžeme ukončit a přejít na poslední část. Mám tu ještě jedenobrázek než začneme, co tě k němu napadne?

O: Wall Hack, hack umožňující vidět protihráče skrz zed.

### Úroveň 3

L: Noo... když jsme u toho wall hacku. Nedávno bylo přes VAC zabanováno přes 60 tisíc herních účtů. Co na to říkáš?

O: Super, cheatrů je ve hře nespočet a kazí to jenom hru ostatním hráčům. Je dobře, že se proti tomu bojuje.

L: A co takový overwatch systém, jak by si ho okomentoval?

O: Taky dobrá věc. VAC určitě nezastaví všechny cheaterly, ale když jsou podezřelí hráči reportováni a pak ještě kontrolováni ostatními hráči, pořádně si rozmyslí než ten cheat nainstalují. Je to problém, protože se pořád přichází na nové způsoby jak zakázané programy schovávat, ale dneska se s tím daří bojovat celkem úspěšně.

L: Jaký byl tvůj nejoblíbenější update v CS:GO?

O: Řekl bych M4a1

L: Je něco co ti v CS:GO chybí oproti ostatním dílům?

O: Na začátku mi chyběla M4A1 kvůli tlumiči, ale to vrátili, takže jsem spokojený.

L: Jak hodnotíš vývoj map v CS:GO, myslím tím třeba úpravu Nuke, ubírá se Valve správným směrem?

O: Jsem rád, že jsou mapy upravovány podle požadavků komunity. Někdy se na mapě najde kreativní řešení taktiky, což není nutně špatně, ale u některých kousků to je moc přehnané a mohlo by dát obrovskou výhodu jedné straně.

L: Haha vzpoměl jsem si třeba na boost na Overpassu, kdy CT snižovali Těčka rovnou ze spawnu.

O: Přesně tak, v rámci toho turnaje s tím nevidím problém, ale pak je tu druhá strana, že kdyby to nechali, začnou to dělat všichni a mapa ztratí svůj význam.

L: Jak se díváš na loterii se skiny třetích stran?

O: Párkrát jsem to na začátku zkoušel, ale spíš ze zvědavosti, o co vlastně jde. Má to v CS:GO určitě svoje místo, je to viditelné na turnajích v reklamách, hodně streamerů to používá jako svůj obsah a fanoušci to sledují, ale osobně v tom nemám zálibu

L: V roce 2015 bylo vývojáři nerfnuto AWP a byla mu snížena pohyblivost při scopování, co na to říkáš?

O: To je dobrá otázka... myslím, že kdyby to nechali při starém, udělali by nerf v jiné mechanice. Nebo by si hráči nerf vyžádali později.

L: Kdyby se tvůj tým stěhoval do jiné země, vadilo by ti to?

O: Záleží kam by to bylo a jak by byly nastavené podmínky samozřejmě.

L: Ale taková představa ti apriory nevadí?

O: To ne, ale jak říkám. Musely by být jasné podmínky.

L: Je něco, co by tě donutilo s CS:GO seknout?

H: Kdyby někdo v mém prostředí dělal tajně něco proti CS:GO, třeba to cheatování by mne hrozně zklamalo.

L: No to bude z mě strany asi všechno, děkuji mockrát za rozhovor a přeji hodně úspěchů.

O: Taky děkuji za rozhovor, jsem rád, že je o e-sport zájem.