

Příloha č. 1: Deníkový záznam GTA Online ze session #56, 12. června 2019

Budoucí akce

Momentálně viz předchozí.

Session #56: GTA Online

12/6/19; přibližně 04:15:00

Úvod

Větší zaměření na budovy a lokace, resp. plnění jednotlivých úkolů.

Aktivity

Freemode

Postřehy

CEO

Lokace CEO budov

CEO budovy je možné mít pouze po Los Santos. Mezi hráči jsou populární 2 lokace: Maze Bank (nejlepší poměr cena/výkon) a Maze Bank Tower (protože se jedná o nejvyšší budovu ve městě). Liší se pouze tím, kde jsou, jiné rozdíly neexistují.

Warehouses existují 3 velikosti, hráči mohou mít až 5 různých. V praxi ale takové množství nemají, neboť není možné je dostatečně dobře ubránit a efektivně doplňovat. Obvykle se hodí mít 2 nebo 3 - menší a větší, střední se nedoporučuje (nestojí o tolik méně, má menší kapacitu). Díky tomu lze obcházet cooldown objednávaní zboží a brzkým doplněním nejmenšího skladu zafinancovat objednávky větších skladů.

Také je dobré mít sklady dobře přístupné vrtulníkem, jako jsou Convenience Store Lockup v Rancho (malý), Derriere Lingerie Backlot v Del Perro (střední) a West Vinewood Backlot ve West Vinewood (velký).

Zdroj: Archiv autora, snímek stránky deníku

Příloha č. 2: Deníkový záznam Fortnite ze session #21, 13. dubna 2019

Úvod

Tato monstrózní session má za cíl pochytit co nejvíce pro Solo mód, ale je možné, že to nebude z nějakých důvodů stačit.

Aktivity

Solo.

Postřehy

Člověk sám je v neuzavřené budově velmi náchylný; zvláště v případě, kdy kvůli vlastním aktivitám neslyší kroky jiných hráčů. Vypadá, že v těchto případech je kruciólní být uzavřený shora a alespoň ze 2 světových stran.

Strategie stavění se mění podle situace: frontální útok na delší vzdálenost obvykle symbolizují rampy a věže s předním a bočním krytím, v případě boje na blízko je strategií "přestavět" soupeře a mít výhodu většího rozhledu i za cenu prozrazení pozice. Na druhou stranu hráči v oslabení, tedy ti, kteří se vyskytují někde pod silnějším/rychlejším soupeřem, mají možnost se skrýt, obestavět se kompletně, umístit past a doplnit si zdraví; často jsou hluboko struktury, ačkoli jsou dohledatelní.

Pozůstatky po jiných soubojích v omezené míře umožňují tajný úkryt; jsou to již postavené struktury, na kterých není znát momentální přítomnost člověka: nic se nestaví, nepřibývá, nemění. Na druhou stranu jsou často rozstřílené, umístěné tak, že úplně nevyhovují stávajícím podmínkám atd.

Ano, hráči mají tendenci stavět na kopcích, ale zdá se, že tolik nezávisí na umístění/velikosti bouře: vždy je třeba se z kopce dostat do nižších poloh, aby bylo možné se posouvat dále různými způsoby (ideálně v krytu) a utíkat před bouří a zároveň je vhodné dávat pozor na pády i bouří. Často je tato dynamika daná tím, kdo z hráčů je více sebevědomý/agresivní.

Stavby je možné použít i jako pasti: nahnat soupeře do výšky a potom zničit věž odspodu se šancí, že se pádem zabije.

Session #50: SC VI

3/6/19; 00:35:00

Úvod

Browsing. Zdá se, že postavy se každý den načítají podle data vytvoření (až na výjimky). Ty, které jsou vytvořené ve falešném datu, zůstávají.

Aktivity

Browsing

Postřehy

Browsing:

Gianluca - Zasalamel - vypadá jako Zasalamel jiné rasy

Yoshimitsu - Yoshimitsu - s fešnou helmou

Miriam - Ivy - princezničková

Cinque - Kilik - takový fantasy orientalizovaný princ

Cassiopeia - Sophitia - zelená křídla a vlasy, rohy, bílé šaty

Seong Mi-na - Seong Mi-na - ale docela bez oblečení

Lilac - Kilik - rouška a podprsenka

Layton - Groh - vypadá jako Darth Maul

Godot - Groh - fancy fantasy frajer s páskou přes oči

Valkyr - 2B - podobně jako Yoshimitsu, hodně přiléhavého brnění (červené), zvláštní helma

Blackbeard - Cervantes - Černovous, pirát

Kano - Taki - vypadá trochu jako Cyclops z X-Menů

Ms. Japan - Taki - žena vypadající jako gejša

Dio - Azwel - tentokrát už vypadá jinak, nemá sako, ale srdíčko na pásku a keře koukající z bot

Abigail - Sophitia - taková trochu jako z Avatara a Final Fantasy najednou

Silviona - Groh - rytířka v brnění s odhalenými stehnama, so classic

Papyrus - Mitsurugi - kostlivec v hodně výrazných kusech brnění (např. rudé boty a rukavice)

Vince - Xianghua - ušák v pruhovaném obleku a polobotkách

Clownpiece - Tira - ta klaun s křídly

Příloha č. 4: Většinu vozidel v *GTA Online* je možné upravovat: vylepšovat výkon a měnit vzhled na základě přání hráče a možností konkrétního vozidla (na fotografii *Dinka Jester Classic*)



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno 15. července 2019 mimo výzkumné sessions)

Příloha č. 5: Zápis z deníku, *Soul Calibur VI*, session #27, 27. dubna 2019

Aby si hráč mohl vytvořit vlastní postavu, musí pro ni zvolit také moveset a „šablonu“ techniky boje, tedy příběhovou postavu, jejíž pohyby, možné použitelné zbraně, techniku i náročnost přejme. Zde jsou k dispozici všechny postavy hratelné ve hře.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 6: Hráčské stavby ve *Fortnite* mají jen užitnou funkci, krajinu světa spíše hyzdí



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #8, 28. února 2019)

Příloha č. 7: Zápis z deníku, *GTA Online*, session #57, 13. června 2019

„Y'all got Mk. 2's?“ ptá se (na Discordu) hráč, kterému s ostatními pomáháme. Odpovídáme, že ano. Oppressor Mk. II je létající, resp. vznášející se motorka. Nemá kola, jen futuristické pulzní motory a velmi účinné/přesné naváděné rakety (nebo kulomet). Je to ultimativní nástroj, kterým se lze rychle přesouvat po mapě a útočit na nepřitele. Ano, neumožňuje mít pasažera, má omezené množství raket, je trochu nemotorná při klesání, nenavádí vždy na vše, stojí velké množství peněz a pro úpravy vyžaduje ještě větší investice. Na druhou stranu je to ultimátní pracovní nástroj, který používají úplně všichni, kdo na něj mají. Tato investice se totiž naplno vrátí: používá se díky své účelnosti takřka neustále a mezi déle hrajícími hráči bez výjimky.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 8: Zápis z deníku, *Fortnite*, session #3, 25. února 2019

Fatal Fields jsou tentokrát prošpikované obrovskými rampami. Některé mají zvláštní podpěry. Vypadá, že jsou proto, aby se rampa při jednom zničeném bloku úplně nerozpadla. Na konci mohou být i kryté věže nebo třeba zábrany proti nepřítelům v týlu.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 9: Pohled na Fatal Fields



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #3, 25. února 2019)

Příloha č. 10: Bojový styl předvytvořených příběhových postav je rozdělován na útočné/obránné a na dálku/na blízko. Hra navíc rozlišuje obtížnost (pro začátečníky/pokročilé/experty) a typ boje (běžný, silový, rychlostní a technický)



Zdroj: Archiv autora, výřez screenshotu ze hry (zaznamenáno v session #43, 8. května 2019)

Příloha č. 11: Tilted Towers, nejčastěji navštěvovaná destinace na začátku hry, ve které ihned v první fázi zemře přibližně 10-20 hráčů.



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #36, 5. května 2019)

Příloha č. 12: Truhla s vybavením dosažitelná pouze prostřednictvím stavění



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #8, 28. února 2019)

Příloha č. 13: Hráči se při souboji 1vs1 snaží o ovládnutí prostoru a získání výhody většího přehledu nad situací, na snímku hráč běží a staví proti druhému, který je výše



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #28, 28. dubna 2019)

Příloha č. 14: Přestřelka mezi barikádami ve třetí fázi hry



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #30, 29. dubna 2019)

trhaným) ovládním. Hráči mají v oblibě také Starling, drobné, ale velmi flexibilní letadlo, neméně ozbrojené a stejně jako Pyro má neomezené množství raket. Nezapomenout by se nemělo ani na Rogue, štíhlý letoun klasického tvaru, který v ničem nevyniká, ale v ničem ani nepropadá.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 18: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019

Motorkářská doupata mají hráči spíše na preferovaných místech – ať už jde o co nejnižší cenu nebo dobré umístění vůči ostatním budovám. Zcela dominantními lokacemi pro byznysy motorkářských klubů jsou ty nejlevnější, umístěné v poušti Grand Senora Desert. Část hráčů vůbec nevlastní nejméně profitabilní Documents Forgery Office.

Výjimečně se hráči pokouší standard pouštních lokací obejít a vybírají si část lokací v poušti a část ve městě Los Santos. Je to strategie střídavých prodejů (z Blaine County do Los Santos a následně naopak), která teoreticky dává smysl, avšak prodeje začínající v Los Santos trpí nutností urazit při prodeji mnohem větší vzdálenost. Zdá se, že pro všechny budovy sloužící k výdělku platí, že čím více od středu mapy, tím delší vzdálenosti hráči musí cestovat pro doplnění zásob/prodeje produktů.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 19: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019

Existují 2 primárně lokace pro CEO kanceláře: nejlevnější Maze Bank (1 000 000 GTA\$) a nejdražší Maze Bank Tower (4 000 000 GTA\$). Ostatní lokace nejsou mezi hráči populární, neboť oproti těmto lokacím nesplňují ani ekonomický, ani statusový faktor. Maze Bank Tower je sice nejdražší lokací, ale zároveň nejvyšší budovou Los Santos.

Vehicle Warehouse (sklad vozidel pro přeprodej) mají hráči prakticky na jediném místě, v La Mesa. Je to proto, že je nejlevnější a dobře přístupný z velkých silničních tahů: městského okruhu i hlavní cesty přímo do centra města. Díky tomu lze rychle a bez poškození přivázet i odvážet vozidla.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 20: Interiér multifunkčního operačního mobilního centra *Terrorbyte* s uskladněným motocyklem *Oppressor Mk. 2* a dotykovým panelem, ze kterého lze spouštět mise pro získávání zboží a vozidel na prodej – díky tomu hráči nemusí cestovat po mapě, aby tuto misi spustili v konkrétní nemovitosti



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno 15. července 2019 mimo výzkumné sessions)

Příloha č. 21: Úryvek z deníku, *GTA Online*, session #56, 12. června 2019

Zcela nevýhodné jsou nejlevnější bunkry a noční kluby, kvůli kterým hráči musí cestovat větší vzdálenosti; obvyklou volbou je poměrně dostupný bunkr Lago Zancudo (1 550 000 GTA\$) a nejdražší Farmhouse Bunker (2 375 000 GTA\$), z nočních klubů preferují hráči Del Perro Nightclub (1 645 000 GTA\$), Los Santos International Airport Nightclub (1 135 000 GTA\$) a Strawberry Nightclub (1 525 000 GTA\$), které jsou v blízkosti důležitých silnic a lokací.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 22: Mapa *GTA Online* s označenými byznysy umístěnými blízko u sebe (růžové symboly na mapě)



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno 15. července 2019 mimo výzkumné sessions)

Příloha č. 23: Zápis z deníku, *GTA Online*, session #52, 9. června 2019

Při spouštění prodejů motorkářských byznysů zůstávají uvnitř budovy pouze prezident a viceprezident, ostatní odchází ven. Pokud je v byznysu někdo navíc, čeká se na něj a v Discordu se používá příkaz !bags, který generuje následující zprávu: „MC President and MC Vice President in the business only please. Everyone else step outside so that only 2 people will have a bag. VP should be someone with an Oppressor MKII or aircraft. Check the map to be certain that every player has loaded into or outside of the business before beginning to ensure the sale does not become glitched and impossible to finish. If this happens the President or helper with the glitched bag must leave the lobby.“ Přítomnost pouze 2 hráčů uvnitř byznysu je tak ochranou proti chybám hry i zvýšením šance v jednodušší verzi prodeje a tedy i hladší a rychlejší průběh.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 24: Postava AryaStark



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #45, 9. května 2019)

Příloha č. 25: Postava Charizard_X



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #46, 1. června 2019)

Příloha č. 26: Postava *BARAKA* reprezentující stejnojmennou postavu z *Mortal Kombat*



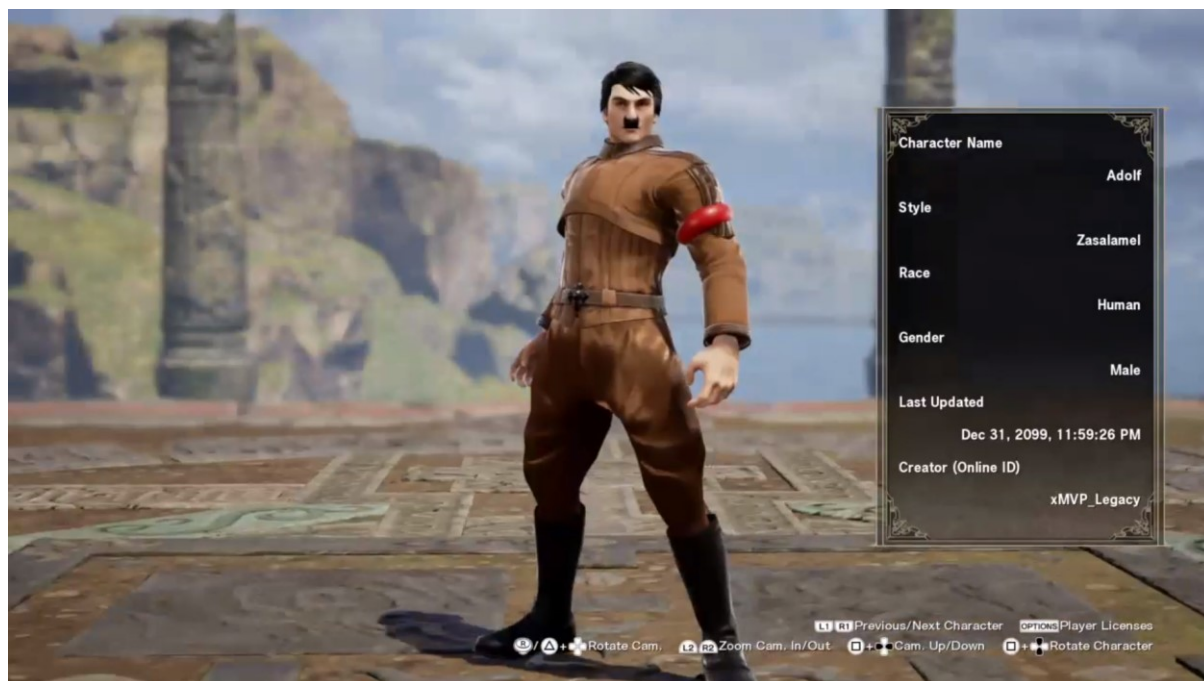
Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno ve všech sessions od 28. dubna do 5. června 2019)

Příloha č. 27: Postava *Shinigami* inspirovaná japonskou mytologií



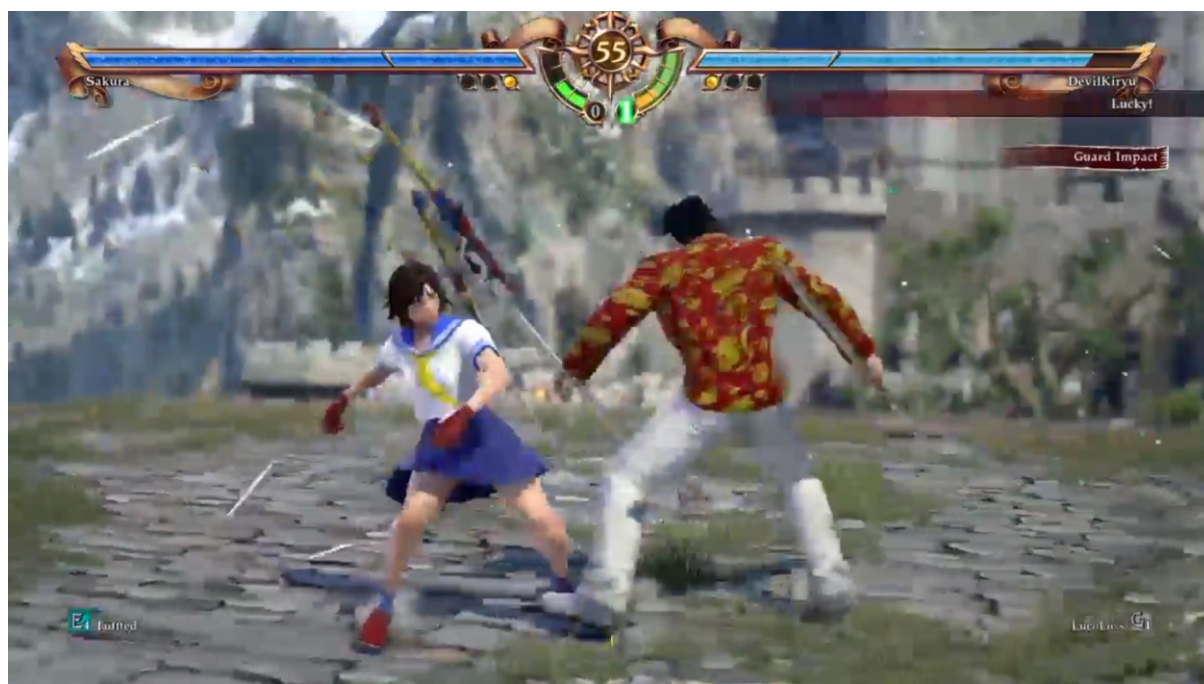
Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #42, 8. května 2019)

Příloha č. 28: Postava Adolf



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #29, 28. dubna 2019)

Příloha č. 29: Postava Sakura v uniformě seifuku



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #49, 2. června 2019)

Příloha č. 30: Postava 2B v pozměněném oblečení



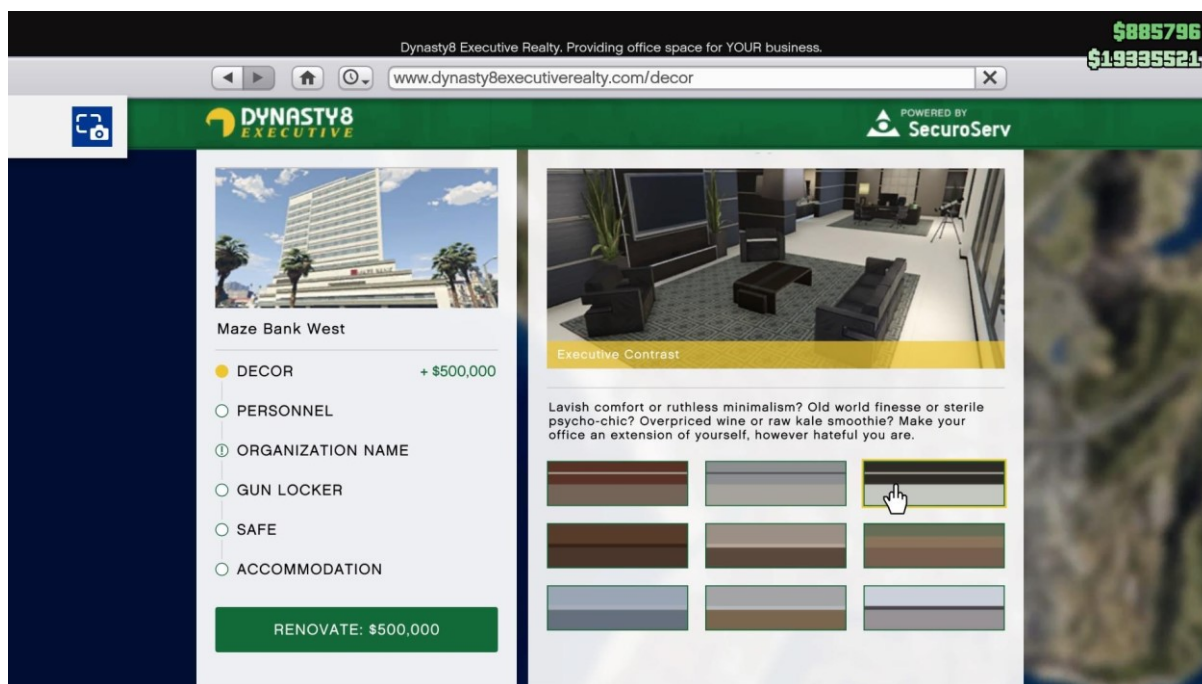
Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #29, 28. dubna 2019)

Příloha č. 31: Postava Kisame, prototyp mužské postavy s mohutným hrudníkem



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #50, 3. června 2019)

Příloha č. 32: Úpravy vzhledu hráčovy kanceláře v *GTA Online*, vybraný dekor je naceněn na 500 000 GTA\$, tedy na ½ základní ceny celé kanceláře



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno 15. července 2019 mimo výzkumné sessions)

Příloha č. 33: Velice zkušený hráč *Fortnite* s nativním skinem



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #19, 8. dubna 2019)

Příloha č. 34: Létající motocykly *Oppressor Mk. 2* před jedním z motorkářských byznysů v *GTA Online*



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v průběhu session #56, 12. června 2019)

Příloha č. 35: Postava *Sango* s kočkami na ramenou



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v průběhu session #51, 3. dubna 2019)

Příloha č. 36: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #28, 28. dubna 2019

Avengers mají tendenci kameny obestavět, aby se k nim dalo hůře dostat; ovšem jedna rána granátometem to řeší a naopak to spíše umožňuje Chitauri nepozorovaně kámen sebrat (to trvá několik vteřin). A nepomáhá ani to, že se kámen po čase respawnuje, např. pokud je v bouři. Má to však výhodu v momentě, kdy je Avenger samotný u jednoho kamene, lze trochu prodloužit obranu do příchodu posil.

Zdá se, že Avengers mají velice obtížné možnosti pro vítězství; Chitauri poli poměrně dominují a minimálně v této session nikdy neprohráli. Ačkoli je pravda, že Chitauri dostávají damage poměrně jednoduše, jakmile se Avengers seskupí na jednom místě.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 37: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #30, 29. dubna 2019

U Endgame je skutečně zbytečné za Avengersy masivně obestavět kameny... několikrát se mi stalo, že se soupeř proplížil a kámen vzal. Druhý den tohoto módu se začalo více využívat krytí na obou stranách. A poprvé jsme jako Avengeri vyhráli! Těžko říct, jestli to bylo větším počtem Avengerů (14:12) ke konci hry nebo rychlejším útokem na Chitauri, ale skutečně se tak stalo.

Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 38: Úryvek z deníku, *Fortnite*, session #33, 1. května 2019

Každou další session se trochu mění způsob, jak hráči hrají Endgame – mnohem více se přibližuje Team Rumbly zejména množstvím stavění, ale s rozdílem, že budovy vydrží minimum času. Ramp je čím dál více, ovšem 1v1 souboje tu nenajdeme – vše je mnohem více zaměřené na létání/skákání. Zmenšuje se „důvěra“ v poskytnuté zbraně a hráči se spíš vrací k tomu, co již znají z ostatních módů -> Avengers tak získávají vítězství snadněji, protože nemají takovou hrubou sílu jako Chitauri a nemohou jít do všeho frontálně.

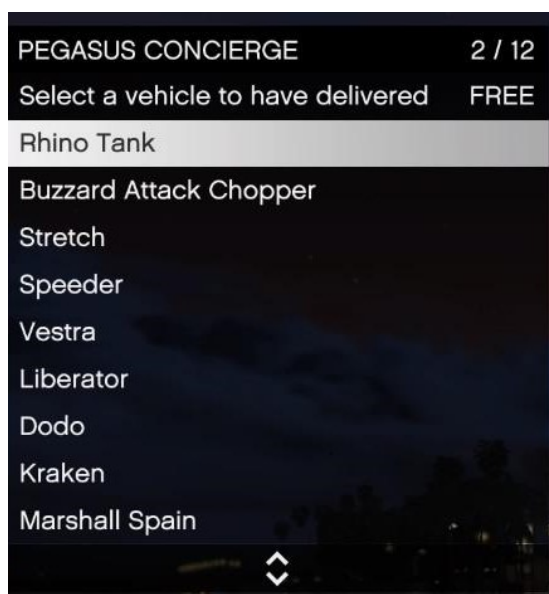
Zdroj: Archiv autora, zápis z deníku

Příloha č. 39: Masivní konstrukce ve *Fortnite* na konci herního módu *Team Rumble* s limitem 150 zabití



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #50, 3. června 2019)

Příloha č. 40: Nabídka autorem zakoupených nadrozměrných vozidel, letounů, lodí a tanků v *GTA Online*, které lze službou *Pegasus Lifestyle Management* přivolat na nejbližší stanoviště – dnes se jedná o prakticky nepoužívané vlastnictví, které nelze prodat



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno 15. července 2019 mimo výzkumné sessions)

Příloha č. 41: Stavby nejsou bouří ovlivněny, pokud nejsou zničeny, zůstávají ve hře až do úplného konce



Zdroj: Archiv autora, screenshot ze hry (zaznamenáno v session #21, 13. dubna 2019)