

Loni jsem si prošel Podzimní se začátečnickým týmem Mrkve z tykve. Zaluštil jsem si dobře, ale neodnesl jsem si pocit, že bych na kolegy dokázal nějak didakticky působit, zapojovat je účinně do lušticího procesu a podobně. Když jsem tedy letos objevil Zkratku, říkal jsem si, že bych to měl pojmut nějak jinak. Pražská, denní, pro začátečníky... lepší podmínky pro sólový pokus těžko hledat. Hra má sice v pravidlech minimálně dva členy týmu, orgové však na přímý dotaz připustí, že jednočlenným nebudou v účasti bránit. Akorát prý nejspíš nepůjde získat všechny body či co.

Bod sem, bod tam.

Říkal jsem si, že by se mi do hry vstupovalo sebevědoměji, kdybych našel tajné předherní heslo. Určité úsilí jsem tomu věnoval, ale zřejmě špatným směrem. Sebevědomí sem, sebevědomí tam.

Na startu je to trochu divné, pozorovat ten šrumec. Támhle se baví staří známí, onde si zase rukou třesou lidé, co se vidí poprvé v životě a hned spolu stráví třináct hodin v kuse. Cítím se od toho trochu oddělený. Batoh a rozložené věci mě kotví na jedno místo, občas zamávám na procházející známou tvář, ale většinou si toho nevšimnou. Čtu si startovní materiály - v obálce budou tři šifry, během hry bude několikastanovišťový turistický bonus - takové ty věci, kde se hodí v týmu paralelizovat.

Hra začíná, trhám obálku, koukám na šifry. Chci něco dát rychle, ideálně hned kouknout a vidět, ať se do toho dostanu. Jenže mám asi trému či co; skoro deset minut čumím do tří papírů naráz a ani jednu věc se mi nedaří dotáhnout do konce. Pak konečně pochopím N/A a všimnu si na houbách některých nenápadnějších červů, rázem mám dvě hesla, tak si je jdu vyměnit za kusy šifry, třeba mě z nich něco napadne. A ono jo. Připadá mi to trochu nevybalancované, ten levý proužek byl pro vyluštění patrně cennější než zbylé dva dohromady. Každopádně vím, kam jít, a navíc to vypadá, že takových tu zatím moc není.

Přišlo by mi vtipné, být na druhém stanovišti první.

Nebo na třetím.

Nebo na čtvrtém.

Jája z Mrkví z tykve píše, že jsem trapnej. Lichotnice.

Nebo na pátém.

Jo, tady se mi dařilo. Šifry byly lehké, nápady chodily hned, navíc ty správné. Ani na přesunech moc neztrácím, navigačně je to jednoduché a krok mám jistý a přímý. Tři sta lidí v zádech! Užívám si závodní opojení. A kromě luštění a chození nestíhám vůbec nic. Ani pití, ani jídlo, o jiných potřebách ani nemluvě. Vlastně nestíhám ani balit vyluštěné šifry a odložené bonusy. Nesu si je v takové pomuchlané hromádce.

“Jé, já myslela, že to bude jinej Ondra,” říká b-týmačka Dita, když mi vydává pátou šifru. Život je plný zklamání.

Rozkládám si věci na nedalekém kanálu. Zafouká vítr a na poslední chvíli zachraňuji šifru, která mi málem vletěla do louže! Uf, to je klika...

Vedoucí pozici bych tu ztratil, i kdyby šifra prvním krokem končila. V polském kříži se trochu motám, trvá mi dlouho, než si všimnu počtu trubek. Místo toho různě porovnávám hladiny (vypadá to totiž, že ve chvíli, kdy je předchozí nádoba plná, další je naplněná buď z 0/3, 1/3 nebo 2/3). Když začnu konečně řešit mezitajenku, kolem už je hromada týmů. No a mezitajenku nevyřeším. Zkouším točit papírem. Zkouším dojít k vodárenské věži. Zkouším si vzít nápovědu. Zkouším scrabblit věci ohledně Chodova. Zkouším znovu točit papírem, nalévat, vylévat, napouštět, vypouštět (virtuální) vodu dalšími divokými způsoby. Zkouším, jestli nepomůže předchozí nápověda. Zkouším dead.

(Pozn.: Na letošní Kachnu jsme s týmem Žluté květy šafránu připravili šifru s impregnovanými nálepkami. Vyluštily ji tři týmy. Nemalý podíl na tom měla naše třeskutě vtipná, leč pro mnohé nepochopitelná mezitajenka. Takže ten dead tady byl asi i trochu karmický.)

Na deadu je nepříjemné, že nevíte, jak těžkou šifru jste právě opustili. Jestli hra náhle přitvrdila, nebo jste přitvrdli vy.

V Baarově parku čeká slibovaný bonus, ve kterém nezískám body. Tedy, jsou v tom trochu nejasnosti. Výdejní org to vidí tak, že se mě bonus netýká. Aktivitu provozující orgové však tvrdí, že když si seženu člověka, který se aktivity dosud nezúčastnil, můžu ji odehrát. Což se mi nezdá. Na Zkratku jsem si šel vyzkoušet, jaké to je být v týmu sám, tak z toho nevycouvám jenom proto, že to pravidla lokálně umožňují. A taky je divné nechat si najednou pomáhat od soupeře. Hraju přece proti nim a oni proti mně, proč to najednou měnit a jak se případně vyrovnat s výsledkem? To by nedělalo dobrotu. Nakonec se s orgy domluvím, že si můžu dát jeden výstřel naslepo. Jedna ku devíti, Hail Mary! Výsledek je... ten pravděpodobný.

Protože mi body už stejně tečou mezi prsty, je najednou nějak lehčí si brát nápovědu. Utvrdila mě v tom, že v šifře nemám hledat nic jiného, než co tam hledám. Z čehož má člověk pocit, že si bral nápovědu zbytečně, ale ono je to často ta užitečnější z možných. Vytáhnu mapu, do oka mi padne Labuť, a protože jsem příliš sexy na přeměření půlkilometru od zámku, balím a vyrážím. U Labutě je pěkný západní roh, v něm lehce vyvrácené zábradlí a u něj nic.

Což znamená, že už jsem asi tři a půl hodiny nic nevyluštil. Šifrovací sebevědomí eroduje. Koukám do elektronické mapy a zjistím, že při dostatečném zoomu mají ty drobné čudly vedle zámku také své názvy. Sýkorko, sýkorko, proč jsi o tolik menší než labuť? Potřebuju se nějak otřepat z toho, že jsem si zašel, tak si k Sýkorce kus popoběhnu. Před Zkratkou jsem vlastně zvažoval, že bych třeba běhal všechny přesuny, abych si vyzkoušel, že to jde. Nakonec jsem si to rozmyslel, zejména proto, že bych se styděl. Když na šifrovačkách běžíte, vypadá to, že to moc hrotíte. A hrocení se promítá jen vítězům. Někdy. Jenže běží vlastně hráč na šifrovačce, když ho při tom nikdo nevidí?

U Sýkorky najdu disketu, což by mohla být binárka. A ty jednatřicítky vypadají docela nápadně, co to vzít po dvou? Za chvíli mám tajenku, jenom vůbec netuším, k čemu byla ta tučná čísla. Když připočtu i řadu nejasných řádků v předchozí šifře, mám rázem tři

stanoviště v řadě, kde moc nevím, nakolik se mím s autorskými záměry. Přes docela rychlý postup dál pokračuje vnitřní eroze.

Na přesunu potkávám Rumíčky čekající na autobus, a přestože Pubtran tvrdí něco jiného, Rumíčci jsou si dost jistí, že to za chvíli pojede. A taky že jo! Do autobusu doběhnou ještě Mrkve z tykve a pak už se společně vezeme... akorát špatným směrem. Takže to je jasné, zase poběžím. Tentokrát teda před diváky. Rumíčci a Mrkve, omlouvám se za ten pohled.

Osmá šifra mě nakonec z celé hry mrzí nejvíc. Prošel jsem si nad ní pár špatných nápadů, až jsem dospěl (s přispěním první nápovědy) k tomu, že existuje jediný způsob, jak z toho dostat rozumné řešení. Ten správný způsob, protože nejhezčí, všechno při něm zapadne do sebe, včetně takových detailů, proč je tučná ta vnější část. Jenomže jsem prostě nenašel ty skrývačky. Ani po "Spoj půlky do hada" ne (s druhou nápovědou jsem se tady myšlenkově moc nepotkal). Když mi o den později najednou vytanulo, jak pěkně pasují Sisyfos a Formanské dohromady, bylo to zvláštní. Na jednu stranu blahý pocit, že šifra je tak pěkná, jak jsem si ji při luštění přál mít. Na druhou stranu chuť mlátit hlavou do zdi.

Druhý dead ve hře a je to ten, co mě láme. Během předchozího postupu, ať už úspěšného či neúspěšného, jsem se držel v režimu flow, tady z něj vypadávám. Kladu si blbě otázky a neodpovídám si na ně. Jedu autobusem na blbou zastávku. Neběžím.

U srubu mi nějakou dobu nedochází, co se po mně chce. K poukázce v Turistickém průvodci jsem si udělal myšlenkovou poznámku "aha, tohle se týká toho hesla z webu, to nemáš, zapomeň". Když mě orgové návodně přesvědčí, že poukázku chtějí, vytrhnu ji a bez prohlížení předám. Takže mě zcela mine nápověda s Relaxem.

Ochutnám džusy, citron, multivitamín, kiwi, tohle vypadá jako obyčejná doplňovačka, začíná to HRI, hurá!

HRISIEZUNTIN.

Zafixuji ty příchutě, co mi dávají hřiště. Tím se zbavím kiwi (aniž bych měl použitelnou náhradu), ale bohužel si tím podržím citrón.

HRIS_EZ__T_N a nedokážu se hnout.

Po nějaké době volím přesun proti trudnomyslnosti. A protože trudnomyslnost není malá, přesun je dlouhý. Nacházím pěkně osvětlenou lavičku, беру nápovědu. "Ochutnejte naši duhu." Doteď jsem to nepochopil.

Protože tajenku nemám a další šifry vypadají podle statistik dost neprůchodně, začínám mít strach, že by mohlo jít o bodovou konečnou. Ne, vlastně mám ještě turistický bonus! Lepím kostku, jako první mi do oka padne mapování 27 písmen, nakoneckral, dva body! Napadne mě, že když tady rychle získám všech osm bodů, naberu kuráž znovu se utkat s tou doplňovačkou. Pěkně popořádku, jedna krychle s písmenky, druhá očíslovaná, to bude hned.

Nebude.

Zkusil jsem asi osm způsobů, jak na sebe ty dvě krychle namapovat s použitím informace $\Sigma=7$, ale ani jeden nic nedal.

Jak to? Tohle přece mělo být jednoduché!

Zkusím ještě trojčíslí, ale přiřazení, které mi přijde přirozené (nejdřív vodorovná osa, pak svislá, počátek vlevo dole) mi ani tady tajenku nedá.

Dodroleno.

Je osm, jsem sám, mimo herní území, nedokážu vůbec s ničím pohnout.

Přece nepůjdu domů...

Rozhodnu se, že se ještě vrátím zpátky ke srubu, třeba mě něco napadne tam. A když ne, je to aspoň blízko k MHD.

Před posledním přechodem mě napadne, že jsem se možná příliš upjal na to hřiště. Co kdyby to byl třeba hřbitov? Mrknu do mapy, jestli v okolí nějaký není. Jeden najdu. A u něj ulici, co by šla napasovat na Z____N.

A tam nakonec i hřiště.

Dvanáctipísmennou doplňovačku jsem zdolal za 138 minut. Jedenáct a půl minuty na písmenko. Ale stejně je to úleva. Divná, nevelká, ale úleva.

Šachovou šifru si nakreslím, s lehkým srdcem bouchnu obě nápovědy. Rasisti na pět? Bílý by mohl být Trump, černý... Obama? Asi ne. Koukám do tabulky postupu ostatních týmů a přiznávám si, že rychlejší než oni (to jsem ještě nevěděl, že to byly všechno deady) tady vzhledem k momentální šifrovací kondici nebudu. A na jedenáctce to bude patrně stejné. Napadají mě dvě možnosti.

1. Všechno rychle deadnout, doběhnout do cíle a urvat nějaké bonusy, co mi tam dají. Třeba ten s alternativní morseovkou tam určitě bude.
2. Rozdat si to znova s turistickou krychlí.

Po krátkém váhání vidím vyšší výtěžnost ve variantě dvě. Svou roli hraje i to, že se dá řešit během cesty domů.

V autobuse si vypíšu všechny varianty písmen (roh/půlka strany/střed) trojčíselné tajenky, v metru si vyznačím možné vazby, najdu použitelný začátek a nakonec heslo česka (asi).

Odesílám jej pět minut před koncem hry. Zkusím ještě střílet BONUS HORNIK, kdyby třeba zůstal v databázi easter egg z testování rozhraní.

Patnáct minut ban, taková pěkná tečka za hrou.

Tak jsem si to tedy vyzkoušel, jít šifrovačku sám. Tady je pár věcí, které mi přišly, že jsou jiné oproti týmovému postupu:

1. Nestíháte. Je to hektické, pořád musíte něco řešit, pořád vnímat. Nejsou tam takové ty malé odpočinkové momenty, kdy třeba na přesunu na chvíli vypnete a necháte se vést. Nebo se na přesunu se spoluhráči bavíte o něčem jiném než o hře. Nebo v klidu balíte věci, zatímco spoluhráč plánuje přesun.
2. Paradoxně, přestože nestíháte a nezastavíte se, zákysy vám připadají delší. Ty dvě hodiny, co jsem strávil na devítce, mi přišly jak půlka běžné hry.
3. Chybí nápady ostatních, samozřejmě. Ale neméně chybí taková ta měkká podpora. Když třeba zmíníte nějaký postřeh a někdo řekne jo, to je zajímavý, v tom by mohlo něco být. Všechno si musíte vyhodnotit sami.
4. Musíte si strašně věřit. Jakmile pochybujete, nedáváte to.
5. Krize jsou hlubší a temnější. Jsou to znatelně jiné pocity.
6. Snáz se hledá místo na luštění. V pohodě se vejdete na všechny lavičky, zastávky MHD, pařezy a podobně.
7. Čekal jsem, že to bude trochu rozdíl i fyzicky; chůze ve skupině plyne příjemněji a pohodlněji, než když jde člověk sám. Ale nepřišlo mi to. I když tohle byla fyzicky hodně nenáročná hra (a neprošel jsem ji celou), takže těžko soudit.

Orgové, díky za hru! S odstupem pár dní mi přijde, že to fakt lehké bylo, teda do devítky, ty další dvě už tak ne. Co jsem postřehl, že se řeší ohledně nápověd, tak rozhodně bych byl pro polopatičtější znění, myslím, že do začátečnické hry se to hodí. Nápad s detailním postupem místo deadu taky stojí aspoň za zvážení. Šifrovačka není jen série nezávislých stanovišť. Přijde mi, že když hráči procházejí hrou, aniž by pořádně věděli, co se na předchozích stanovištích vlastně dělo, mají menší šanci se chytit.

Za tým Ondra does solo

Ondra