Jak se to stalo

Před pár lety, někdy kolem Párku 2015 jsme si s Míšou tak povídali. Jaký jsou párky a odkud jsou. Vídeňský párek - dokážeš si představit, že uděláš šifrovačku ve Vídni a bude se tak jmenovat? Jasně, že ne. Který idiot by do něčeho takového šel...hahaha.

Fastforward do července 2018. Ondra Skoupý vymýšlí Párek u Moravského Krumlova a my máme víc času na blbiny. Jedeme na výlet do ZOO Vídeň. Máme klasickou orgovskou úchylku, že kudy chodíme, tam vymýšlíme úkryty a trasu pro hru. V zahradách Shönbrunnu se místa vymýšlí dobře. Ale pořád sranda. Po dlouhém chození přečkáváme malý déšť ve Stadtparku. Je tu spousta soch, to by byla dobrá obíhačka do cíle, když by bylo potřeba zabít čas. Hahaha. Cestou na vlak jdem přes fontánu Hochstrahlbrunnen. Opět orgovská úchylka - počítáme věci, co nám přijdou podezřelé. Sloupů na památníku je 26. Ok, tak ten Párek tu bude. Už se nesmějem.

Trasa

Je mi jasný, že nemůžu jen tak naslepo jezdit do Vídně a hledat zajímavá místa, to bych se nedoplatil. Takže přibližně od prosince 2018 googlím věci o Vídni a ve volných chvilkách proklikávám objekty na mapy.cz. Z našeho výletu vím, že musíme cestu vést přes fontánu se sloupy a na 95 procent skončíme ve Stadtparku. Sloupy jsou jednoduchoučká šifra, takže spíš jen bonus na pobavení na konci a ve skrytu duše toužím po tom slyšet “jak jste tohle našli?” Také bych lidem rád ukázal Karlskirche. Náměstí je to otřesný, ale kostel je krásný a v ideální vzdálenosti od fo)ntány a Stadtparku. Takže desáté stanoviště jak vyšité. Zkoumáním map nacházím Schweizer Garten. Z fotek to vypadá jako skvělý start, blízko nádru a bokem od lidí, kteří se ženou do Belvederu. Googlením “interesting places Vienna” nacházím Kugelmugel (https://cs.wikipedia.org/wiki/Kugelmugel). Minirepubliku v Prátru. A koukám, že do Prátru by vlastně nebylo těžké dojít. A že je u něj dokonce roztomilá kóta 170. Krátké tajenky se budou hodit a Kugelmugel vypadá jako dobrá sranda na nějaké využití. Při stejné google session nacházím Uranii. Hned mě zaujme jako krásný barák na soutoku. Vypadá, že by mohl být dost obsazen lidmi, ale jako tajenka se mi to líbí a už mne to nepustí. Při jiném hledání v mapě nacházím pevnosti v Augarten a při prvním pohledu na fotky a obrovský nápis NEVER AGAIN vím, že sem musíme jít. Taky je jasný, že odtud se už musíme zas vracet zpět a nejlíp u toho hráčům ukázat nějakou klasickou Vídeň. Kostely, náměstí, radnici,... Ale zas ne moc klasickou, protože tisíce turistou prostě nejsou dobrá kulisa pro luštění. Takže vybírám z mapy radnici,Votivkirche nebo park u ní a Weghuberpark.
Probíhá Sendvič a šifra Mlha a Willy Fog mě hned inspirují k zadání slova Nebel do mapy. A ejhle, je to místo ve Vídni, kam by ještě trasa mohla jít. Šifra vzniká během pár minut a do návrhu trasy se dostává Esterházypark. Nedlouho poté jedeme na první velký průzkum trasy. Cílem je hlavně potvrdit místo startu (zdařilo se, je tam moc hezky) a vtlačit dvě stanoviště mezi start a Konstantinhugel. Mám vypsaných hodně míst a prostě je budem zkoušet, dokud nevymyslíme první půlku trasy. Hned první zastávka v Leon Zelman parku mě osloví a

stanoviště je hned potvrzeno. Místní Brána nenávratna je něco, co bych lidem “rád” ukázal. Druhé stanoviště je trošku horší. Je víc kandidátů. Nagl park je vážně ošklivé feťácké dupě. Most přes kanál je dost na ráně a u místních kostelů taky není moc luštící prostředí. Vyhrává Bockpark kvůli možnosti schovat obálku (hned po hře byla ukradena btw) a vcelku dobrému luštícímu prostoru. Je to od kóty 170 ještě dost daleko, ale snad to lidi ujdou. Kóta u Prátru je přesně tak super, jak jsme chtěli. V Prátru dáváme párek, zavrhujeme jakkoliv využít Kugelmugel. Je to hnus :-) U Uranie končí první výzkum. S obálkou to tu bude dost problém, ale nacházím místo u pláže přes řeku, kam by to kdyžtak šlo (a na hře to nakonec nebylo naštěstí potřeba).

Na druhý výzkum jedu sám v těch nejhorších vedrech. Aspoň zjišťuju, že Vídeň má všude funkční pumpy na vodu. Z domu už mám prakticky připravenou trasu a jen chci hledat schovky. Cesta od Uranie podél řeky ke kapli je únavná, ale na druhou stranu je nábřeží fakt cool. Kaple je hnusná, ale je tu dobrá schovka a vypadá to, že i klid (ale jak už teď víme, čert mi tu kapli byl dlužen). Poprvé se fyzicky dostávám k pevnosti v parku na severu a je to přesně tak epické, jak jsem si představoval. Obálku za branou snad nikdo neukradne. Po cestě k Votivkirche míjím místní fakultu matematiky, která má skleněnou fasádu složenou z bílých a černých čtverců. Úžasná budova a na fasádě jdou najít všechny braillovské znaky. Hned vymýšlím šifru, ale vzápětí zjišťuju, že fasáda jsou zároveň i okna, která se dají různě odklápět a není zaručený, že ten který znak bude na místě. Škoda. Votivkirche se opravuje, ale i tak je krásná. Mám na sobě tričko párku a po cestě do Weghuberparku se před radnicí dostávám na nějakou odnož Pride Parade a díký párkovskému znaku dost zapadám a mám pocit, že jsem i vpuštěn do nějaké část akce pro organizátory. Cool. Weghuberpark je ideální a cesta z něj do Ester Házy mi přijde zas jako jiná úroveň Vídně. Taková komerčně uličková, ale líbí se mi to. A v McDonaldu jsou záchody zdarma :-) V Ester házy je ale trošku boj najít místo na obálku. Je to tu šílená kombinace bezďáků, feťáků, turistů z akvárka, sportovců a rodičů s dětmi. Vyhodnotím rodiče s dětmi jako nejméně nebezpečné a vybírám místo pro obálku u šedé skříně a doufám, že ještě trošku obroste. Keře v krajích parku jsou opravdu...živočišné.

Cesta odsud na Karlsplatz je ale nasírací. Už teď vím, že Vídeň je město semaforů, ale při tomhle přesunu mi to přijde obzvlášť přehnané. Takže hned v hlavě vymýšlím pravidlo o přesunu MHD a říkám si, že to pro hráče bude třeba zajímavý prvek. U Karlsplatzu jsem měl vymyšlenou schovku u jedné sochy poblíž, ale hned jsem poznal, že pod sochou se bydlí, takže jsem prohledával dál a našel skupinku bříz, která se podle mě vyplatila, i když ta ulička nebyla nějak atraktivní.

Trasa je hotová. Týden před hrou jedeme ještě naposledy do Vídně. Tentokrát autem v sobotu ráno, ať máme co nejbližší odhad toho, jak to může vypadat. A hlavně zjistit ucpanost ulic na parkování. Vše je v neuvěřitelné pohodě a mám velkou radost. Pouze měníme upřesnítko u Votivkirche, protože nám vedrem umřel původní keř (nebo ho údržba zeleně dorazila). Z Ester házy jsem pořád nervózní a rozhodnu se, že tam bude můj cíl, kde budu čekat s obálkou na příchozí, kteří to snad nějak už ohlídají přirozeně sami.

Šifry

Šifry jsem chtěl mít tří druhů. Tematické(tj rakousko/německé), kelímkové (k tomu se ještě dostanem) a pak klasika. Klasiku nechci moc řešit. Šifry vymýšlím všude, kudy chodím, plním šuplík a doufám, že budou dobré. Jediné, o co jsem se snažil letos, bylo mít hodně šifer, které jsou schopné zakódovat jakákoliv písmena a velmi dlouhé texty. Protože jsem si nikdy nebyl jistý, jaký zhulený název budu muset zakódovat nebo popsat. Proto bylo na hře tolik "alternativních abeced".

Z každé rakouské šifry jsem měl vždy radost. Přišlo mi, že to dává hře trošku identity. Předherní šifru má na svědomí Markéta Matulová. Jen o tom neví. Někdy asi kolem Napalmně za mnou přišla a říkala něco jako "Já vám tu Vídeň stejně nevěřím, to bude u té u Ždáru." A nebylo. Ale šifra to byla dobrá a vznikla v mé hlavě hned na tom místě během minutky :-)
Znalostní vznikla taky dost rychle. Pročítal jsem wiki stránku Rakousko a říkal si, že nejvyšší horu nebo největší řeku tady asi každý zná. Během kontrukce mě pak napadl twist s převodem z koruny na euro, takže šifra najednou nebyla tak suchá a bylo.
Nechtěl jsem po hráčích žádnou znalost němčiny, protože ani já ji nemám, ale zároveň jsem si říkal - něco německy tam být musí. A tak vznikla Ja a Nein skrývačka. Opět věc, kterou ví každý. Původní verze šifry byla prostá binárka. V textu se skrývá Ja/Nein, udělají se 1 a 0 a převede se na číslovku 170, což je výška kopce. Problém je, že 170 je 10101010. Tahle pravidelnost vyřídila všechny testery a nikdo šifru nedal. Na Kachně jsem se potkal s Jirkou Slabým, řekl mu řešení a hned jsem cítil, jak je ta šifra blbá. Verze šifry, co byla na hře, vznikla hned tam na Kachně v noci v chatce před spaním.
Šifra Alarm vznikla myslím jako poslední a přišla s ní Míša. Jen vidět slova jejich/jejich/jejich plus číslovku 11 mne v)ždy pobavilo a šifra, která zde měla být původně, hned letěla do šuplíku. Na wiki jsme našli všechny tři verze znělky a vybrali podle nás tu nejznámější. Ale i se znalostí jen části byla šifra dobře luštitelná.
Šifra Kaufland vznikla v mé hlavě na Hradecké sově 2016. Viděl jsem tuhle šifru a písmo: http://sova.osjak.cz/2016/reseni-3 a bylo jasno. Jen jsem se po hře nenápadně zeptal, jestli autor (myslím Gimli) věděl o existenci Kauflandového loga a když řekl, že ne, tak jsem měl hotovo. Tímto autorovi moc děkuju za inspiraci a za font, který vymyslel. Šifra byla v šuplíku a jakmile se rozhodlo o Párku ve Vídni, bylo jasné, že na něm skončí.
Šifra Mlha je ukradená ze Sendviče :-D Všichni to víme. Mlha je Nebel, Nebel byl na mapě jen jeden...šifra vytvořena za dvě minuty :-)
A zbývají šifry Kolo a Uzel, jejichž autorem je Honza Klusáček. I tady mu moc děkuju. Honza mi na jaře napsal, že kvůli rodině Párek asi nezvládne. Ale že při studiu ve Vídni tam vymýšlel šifrovačku a rád by nám nabídl nějaké šifry. A nabídl mi krásné tematické šifry. Na Uzlu jsem neměnil vůbec nic a prošel tak, jak mi ho Honza dal. Šifra kolo v Honzově podání kódovala tajenku Konstantinhugel, což mě v tu chvíli dost pobavilo, ale šifry na tomhle stanoviště už jsem nechtěl měnit, takže Kolu jsem jen změnil tajenku a udělal z ní tematický bonus k Prátru. A bylo skvělé mít na hře jednu šifru, která je hodně jazyková, protože ty já neumím tvořit.

Kelímek

Ach můj bože...kelímek. Vím, že tenhle text je dlouhý a možná ani není zajímavý. Ale kelímek, to musím sepsat, abych si to aspoň já pamatoval.
Vedle šuplíku šifer vedu i šuplík artefaktů a “gimmicků” (slovo, které Míša nenávidí, ale já ho miluju, protože mi přijde, že přesně popisuje něco, co v češtině není). Chtěl jsem do Vídně zařadit ještě něco cool jako poděkování lidem, že na hru přijeli. Přišlo mi, že udělat “jen” hru ve Vídni je málo a že to chce ještě něco. Tak jsem vytáhl kelímek. V mé hlavě hezký artefakt, který sedí k té představě párku s kelímkem piva a hlavně skvělá památka na hru. V mé hlavě byl kelímek potištěný a měl logo párku. V mé hlavě je spousta věcí, které ale občas narazí na tvrdou realitu. Dlouho jsem dělal výzkum, jak takovou věc provést a mezi nabízeči kelímků jsem vybral Nick-Nack, protože avizovali, že prodávají kelímky od 100 kusů a hlavně jejich klip na kelímku mi umožňoval ten vtípek se závěrečným úkolem. Nedělal jsem si naděje, že mi ho potisknou. Ale dělal jsem si naděje, že mi ho potiskne někdo jiný.
Takže je přibližně konec května a já posílám objednávku na 100 kelímků přes web NickNacku s osobním vyzvednutím ve skladu v Kuřimi. Přichází mi potvrzení a návrh ceny, já potvrzuji zpět a pak ticho. Po nějaké době si najdu kontakt na dotazy a píšu, co moje objednávka. Opět čekání a pak mi odepisuje nějaký člověk, že se omlouvá a že něco něco corporate speak. Pošlete, prosím, objednávku a fakturační údaje znovu. Posílám. Opět se několik dnů nic neděje. Posílám další dotaz, co sakra je. Píše mi jiný člověk, oslovuje mne zkomoleným příjmením a omlouvá se. Mnou požadované kelímky nemají, ale nabízí mi jiné průhledné kelímky a ptá se, jestli to chci poslat poštou nebo osobně na skladu. Ok, beru, hlavně mi je proboha dejte, já si pro ně přijedu, kamkoliv. Opět ticho, opět se připomínám. Píše mi tentokrát slečna účetní, oslovuje mě správným jménem, ale na faktuře má jméno zase špatně a žádá o zaplacení. Mávnu nad tím rukou a zaplatím. Další prodleva, tečou mi nervy. Přichází potvrzení a zaplacení a instrukce, že si za pár dní můžu jet do Kuřimi do skladu, tam kontaktovat další paní a ta mi dá kelímky. Je 10. července a po nekonečných bojích máme konečně doma bednu s kelímky. Míša o tom píše příspěvek na FB.
Teď ale nastává fáze 2. Musím zařídit potisk a protože jsem myslel, že kelímky budu mít už měsíc v ruce a 15ctýho odjíždíme na dovolenou, tak mám poněkud zkrácený termin. Takže následující tři pracovní dny objíždím všechny velké i malé tiskárny s tím, jestli mi můžou potisknout černobíle kelímek. A všechny ty firmy mají společné dvě věci. První - na jejich webu mají nekonečné množství korporátních keců o tom, jak potisknou cokoliv pomocí nejnovějších technologií, tampónů, laseru, gravitačních polí a já nevím, co všechno ještě. Moje oblíbená hláška byla “potiskneme i vaše letadlo”. A druhů věc je, že jakmile jsem jim ukázal kelímek, tak zezelenali a vykoktali, že to nezvládnou. Je 15ctého, odjíždím na dovolenou a sen o kelímcích je v trapu. Budu muset dělat polepky.
Fáze 3. Mnozí z vás ví, že z dovolené jsem se vrátil s rozbitým autem, historkou o debilech v opravárně a odtahovce a naprosto mizernou náladou. A v této náladě řeším polepky kelímků. Nakupuju pár vzorků a zkouším. Vybírám skvělou polepku, kompletně transparentní, která na kelímku není prakticky vidět a jsou jen hezky vidět abecedy. Vymyslím si systém, jak pásky nařezat na stejné délky a začínám mít dobrou náladu. Jedem na Kachnu a já mám s sebou

prototyp kelímku pro testery. Za dva týdny je hra. Testeři kelímky hodnotí pozitivně a přelušťují mi pár šifer. Po návratu z Kachny jdu do papírnictví a nakupuju velká balení stejných polepek. Potiskáváme je. Ja narežu první, nalepím je na kelímek...a ony jsou matný. Nepřál bych vám vidět tu chvíli, kdy celá bedna kelímků málem letí z okna a celý web hry je smazán a na vše je zapomenuto. Nechápu, kde se co stalo, ale předpokládám, že papírnictví mělo chybu v označení těch štítků a protože ty jsou ve stejných obalech, tak jsem prostě dostal jiné. Spousta peněz v háji, ale už není síla a prostředky to kupovat a tisknout znovu.
Nejsem spokojenej, ale hra musí být. Nařezat a nalepit vše na kelímky mi trvalo odhadem tak 20-25 hodin. Dělal jsem to v každé volné chvíli a ve zbytku volných chvil jsem jezdil k Míši do firmy, kde jsme tiskli šifry.
Kdybych někdy v budoucnu mohl, tak bych moc rád tenhle artefakt vyrobil znovu a podle svých představ. Potištěný a přesný. Tak třeba někdy.

Šifry na kelímek byly vcelku jednoduché na vymýšlení a myslím, že to byly takové přímočaré nápady, které by dal každý. Můj cíl byl hlavně využít kelímek různými způsoby. Nejvíc se měnil start. Napřed jsem chtěl, aby každý párek dostal láhev vody,na které bude etiketa se zadáním a na láhvi samotné budou nějaké rysky v různých hladinách vody. Po čase mi ale došla ta triviální myšlenka, že i jen 0,5 litru vody pro každý párek je víc než 20 kilo věcí na přenášení, takže myšlenka velmi rychle opuštěna a nahrazena myšlenkou “párky si pomůžou samy”, která mi stejně přišla zajímavější a hravější. Šifra externí měl být hydrofobní sprej na povrchu kelímku, takže po ponoření kelímku do vody by bylo něco vidět (proto externí a interní...podle toho, kde je voda). Ale tohle vzalo za své kvůli nálepkám a vymyslel jsem asi tři šifry na využití kelímku jinak a zvítězila jednoduchá grafika. Chtěl jsem párky dostat ze startu pryč rychle.
Šifra Šejk byla původně dost složitá, vyhledával jsem různé vrstvené alkoholické drinky a naštěstí jsem tyhle pokusy opustil.
Pásky měly mít jinou formu a to formu kruhových děr v papíru, ve kterých by se kelímky zasekly. Ale bylo by nutné to udělat na velkém tvrdém papíře a vyřezávání děr by byl opruz buď pro nás nebo pro párky.

Den hry

Den hry je vlastně dost nudné vyprávění z mé strany. Díky Indexovi, který byl ochotný osadit prvni stanoviště a hlídat Uranii, mi odpadla spousta starostí a hlavně jsme mohli vyjet z Brna o hoďku později (tj v šest). Všichni se dostavili, včetně místní policie, takže jsem s větší nervozitou a větším počtem slov “tak” a “takže” oddrmolil svoje a hra začala. Míša šla fotit první půlku hry a pomoct na Uranii, já přesunul auto k cíli a šel k Uranii také. Tady jsem počkal na Indexe a první tým. Pak už jsem se jen držel stejné taktiky - posunout se a osadit dvě stanoviště a počkat na tým a pak znovu a znovu a byl cíl. První párek (Míla s Kájou) byl v cíli mnohem dřív, než poslední párek prošel přes Uranii. Takže vlastně polovinu hry jsem seděl v cíli. Nůžky mezi párky doširoka otevřené.
Na hře se staly tři krpy.Jedna velká, jedna menší a jedno co podle mě není moje vina :-) Ta velká bylo celé to hledání špatné kaple Jana Nepomuka. Věděl jsem, že je jich víc, a proto byla na šifře hláška o hledání u vody. Původě tam byla i hláška o vzdálenosti, nad kterou mají párky

hledat. Ale jak blbec jsem ji nakonec vypustil, protože jsem věřil, že to o vodě stačí. Takže když mi pak první párek zavolal, že nemůže najít kapli, tak jsem hned věděl, že to bude špatný. Hned jsem řekl děckám na Uranii, ať párkům potvrzují řešení na mapě, ale i tak se ještě aspoň dva párky vydaly hodně jinam a to mě mrzí.
Menší krpa bylo označení stanoviště pevnost jako pevnost a ne nějak odborněji. Něčím, co by šlo vyhledat. Pak se stalo, že lidi prstem v mapě hledali různé věci a ne tu, kterou jsem myslel, že najdou rovnou, protože je nejblíž a největší. Obecně s mapy.cz v městě natřískaném objekty se pracuje tak špatně, že jsem měl mít některé úvodní tajenky lepší.
A poslední krpa - nějaký párek šel k Nebel KG a pak do špatného parku. Ale to není moje chyba, to je chyba Sendviče, že vymýšlí takový divný šifry a já jsem je nucen divně kopírovat :-)

A to bylo pro mě prakticky vše. Večer jsem na pokraji spánku odkecal vyhlášení, jako vždy naprosto zmateně vysvětlil šifry a musel koukat na zmatené tváře některých párků (ty šifry fakt nebyly těžké, se mnou je to těžký). Pak jsme se pokusili uklidit nějaké obálky,jedna byla odfouklá, jedna ukradená a zbytek snad posbírá Míšina kolegyně, co teď žije ve Vídni. Během hry nikdo nic neukradl, což je malý zázrak. Možná Rakušáci nesahají na divné objekty.

Pak už jsem jen vypil 0,7 litru energeťáku naráz, dvě hodiny řídil v dešti domů, čímž jsem ohrožoval život svůj, Míšin a všech ostatních na té silnici, ale nějakým zázrakem žiju a můžu tohle vyprávět.

Pokud toužíte orgovat šifrovačku...fakt to nedělejte. Nestojí to za to, je to na zabití……..……...tak za rok čau.