

Organizátorská reportáž - Zkratka 2023

Sepsal Ondra, [doplnil Petr](#)

Rozhodl jsem se to letos udělat trochu jinak - nebudu se snažit dodržet chronologii, ale spíš vývoj každé šifry zvlášť. Za každou šifrou jsou poté zeleně má očekávání psaná před hrou a následně statistiky a reakce po hře ve formátu: počet došedších / vyřešili bez nápovědy / stačila nápověda / postup / dead / skončili na šifře (%nápověd / %postupů / %deadů / skončilo). Procenta jsou samozřejmě zaokrouhlena.

B1

Měl jsem v plánu udělat křížovku odkazující nějak na zbytek průvodce a během výroby jsem si všiml, že název a odstavec pod názvem mají 26 písmen/slov. Chvilí jsem z toho zkoušel postavit smysluplnou tajenku, ale ani s pomocí slovníku jsem to nebyl schopen udělat tak, abych zachoval původní text, takže nakonec vyhrála tahle asociační s použitím jednoho prohozu.

Očekávám spíše těžší bonus, necelá polovina týmů vyřeší.
vyřešilo 52 týmů, méně než jsem čekal, ale pořád v pohodě.

START

Na start jsme původně měli jen čtyřku od Martina, aby dala základ jeho trojici šifer.

Pak jsem jednou přihodil tři šifry od sebe. Bruta, kterého jste mohli vidět v testovacím webinfu, ale po tisku byly znaménka špatně vidět a nakonec jsme se ji rozhodli nepoužívat. Faktoriály, které prošly v původní podobě až na hru. A poláka, který se původně středovému políčku vyhýbal úplně a na podnět Petra (který říkal, že takhle obejitý rámeček mu pak chybí do analýzy, když to luští) jsem doplnil heslo tak, aby obsahovalo středový rámeček, dal si záležet, aby tam byl protipříklad na znovupoužití stejného hned po sobě a tak to prošlo až na hru.

Po zrušení Bruta se nám sešly dvě nové šifry: od Petra ta poslední z testovacího webinfu, kterou jsem sice dal pár lidem otestovat, ale víceméně ji zahodil, protože mi přišla divná a testerům trochu taky, a ode mě ta klávesnicová, která se nakonec dostala na hru.

Startovní šifričky, nejlehčí bude 1 a 4, největší zásekovka bude 2, kde se hodně týmů po opuštění grafiky dostane na kód edygar, protože přehlédnou protipříklad použití dvou stejných rámečků po sobě, a nebudou si umět říct, který rámeček není ani na jedné ze stran. Tvrdím, že první tým bude mít kompletní šifru cca 20 minut po startu, čtvrtou nápovědu nebude potřebovat nikdo.

počet "nápověd": 17/59/12/38

Trojka se ukázala lehčí a čtyřka těžší, jinak ale celkem dle odhadů. Možná jsem čekal trochu větší nápovědovost celkem, ale ne o moc, takže ok.

S1

Původní verze šifry byla 3D - měli jste si složit a slepit trubku (proto takový kód stanoviště), do které vyklápět pacičky a dívat se skrz. Pak se ukázalo, že to neumíme zkonstruovat dost návodně na to, aby to bylo rozumně luštitelné a na start by to byl strašný overkill. Takže po

pár pokusech jsem šifru předělal na 2D, jakou jste viděli na hře. Jo, a ještě se někde po testu změnila hvězdice, aby měla stejně dlouhé a stejně tučné ostny (což trochu blbilo i u finálního tisku, ale ne tak moc jako původně) a nebyly tam ty původní, které vyplní vnitřek, ale delší. Konstrukce byla celkem pain, protože když jsem o ní poprvé Petrovi říkal, tak jsme byli na terénním průzkumu trasy a celou cestu vymýšleli kraviny typu pak se přidá pátá část a bude to binár, pak šestá a bude to braill, pak sedmá a bude to sedmisegment, pak osmá a budou to třeba šachy.. To jsem sice s výjimkou prvního bodu vyrobit nedokázal, ale kombinace s bonusy mi dala pořádně zabrat.

Průměrně těžká šifra, je možné si čtveřice znaků zanalyzovat dopředu ještě během dolučování startu. Věřím, že tvar osmicípých hvězd tým na semafor dostatečně upozorní a vlastnosti si spoustu z nich všimne, plus nebudou ze začátku tolik ochotné brát nápovědy. Čekám cca 50% bez nápovědy.

174 / 118 / 25 / 26 / 5 / 0 (14% / 15% / 3% / 0%)

Tohle týmy zvládly daleko lépe než jsem čekal, možná kvůli krásnému počasí, nebo jen prostě byla lehčí, než jsem si myslel.

S2

Jediná Petrova šifra na hře, která kvůli punkové tajence měla vést na zámek a tedy být na tomto stanovišti. V první verzi, kterou jsem testoval jen já, neměla legendu, nebyla tam vypsaná fixa a byla tam například kapela E!E použité jako tři separátní "slova" (pokud víte jak se šifra řešila, tak si představte jak dobře se vám hledalo "v" oproti tomuhle). Kromě toho jsem ale vyškrtal všechna slova a nechápal jak je spojit, poněvadž žádnou z těch kapel neznám. Petr mi prozradil, že pár z mnou vyškrtaných slov jsou tam omylem a že místo čert mám mít škrtlé čertuf. Vygooglil jsem, pochopil téma, našel všechny na české wiki, pospojoval a zbytek už mi nedělal problémy a jak semafor tak finální tajenku jsem poměrně rychle přečetl a vlastně se mi to líbilo. Doporučil jsem odstranit E!E a slova *navíc*, přidat legendu ve tvaru poštovních známek (protože přece známka punku) a Petr přidal tu fixu. Při prvním terénním testu Voy-a-ger chtěl jít k zámku jen na základě toho, že visací zámek chybí v šifře, tak jsme přidali požadavek na přesné znění tajenky orgovi (hlavně aby týmy věděli, že šifra má exaktní tajenku). Ještě jsme zvažovali přidat nějakou hodně známou kapelu, ale byla stejně dlouhá jako fixa. Během testů se pak odladila nadbytečná slova a nakonec se i ty známky nahradily obyčejnými rámečky, protože stejně sloužily spíš jako zpětné ujištění a kdo neznal písničku, tak mohl začít řešit věci ohledně pošty, startovní obálky a podobně. U posledního testu s Bebem jsme zjistili, že kapela P.U.M. zmizela z wiki a Petr si to někam zapsal, že ji tam vrátíme. Na což si vzpomněl v den hry asi o půl jedné ráno a zjistil, že to neumí. Já si to přečetl cca v půl páté, takže jsem ji tam přidal, aby mi ji wiki za chvíli zase škrtla, protože nesmím informace o kapele prý kopírovat z jiného webu, tak jsem tam dal jen členy a řekl, že na to kašlu, jestli to zmizí znovu. Nezmizelo, ale na mobilu jsme to nikdo neměli, na PC ano, moc nevíme proč.

Jedna z těžších šifer, svojí tajenkou předurčena na toto umístění. Také jediná Petrova šifra na hře. V řídké osmisměrce nejprve týmy nic nebudou schopné najít, ale zejména podle vypsané fixy jim téma dojde a kapely dohledají, zejména s pomocí české wiki. Častou návaznost názvů týmy odhalí a semafor potom spousta týmů vyzkouší, ale buď je odradí trojice slov, nebo si mezitajenku budou řadit dle abecedně řazené legendy. Poslední krok už zastaví málokoho. Čekám cca čtvrtinu bez nápovědy.

174 / 69 / 40 / 29 / 35 / 1 (23% / 17% / 20% / 1%)

Sice byla nakonec dle statistik lehčí, než jsme si mysleli, ale říkám si, že bychom možná měli přestat dávat Petrovy šifry na prvních pár stanovištích 😊 Mělo by tu být něco lehčího. Zajímavé bylo, že někdo to deadnul, a prý se mu ukázala jiná tajenka, než Pali kontroloval - doted' ani nevím jaká nebo proč, nikomu jinému pokud vím ne a přímo na hře jsem to pár minut potom sám kontroloval a ukázalo se mi to správně.

Prvotní nápad na tuhle šifru jsem dostal v průběhu Civilizace poté, co mi Adam nadělal opravdu notnou dávku zázvorovice (realizace samozřejmě mnohem později). Myslel jsem, že si týmy budou bavit podivnými slovy, ale pak si dají dohromady kapely. Přechíst semafor v osmisměrce jsem považoval za rutinu, a to už mi řekne jak dostat zbytek. Že to bez legendy asi nepůjde jsem tušil, ale tak nechcete dávat na první test rovnou lehčí variantu. Z toho se pak vyvinula legenda, která měla místo čtverečků známky punku. Těch je škoda, ale podle testů v průběhu luštění opravdu spíš mátlá. Mělo to být s diakritikou, pak by se slova lépe hledala a šifra by byla trochu jednodušší.

S3

Jedna z prvních šifer, vymyšlena, když jsem zahlédl v mapě $1+1=3$. Zkoušeli jsme vymyslet něco nevyužívající park fyzicky, ale nakonec to nechali takhle. U terénního testu jsme zjistili, že duhový rak je pouze na mapách, ale v realitě zmizel, takže jsme místo něj přidali archu botanicus.

Naopak velmi lehká šifra, ale je potřeba dívat se do mapy. Předchozí šifra na to trochu naváděla svým upřesňákem a kočičí hrádek (i když jiný) je relativně známý. Kdo si všimne míst v mapě, nebude mít se šifrou problém. Doufám, že nám kartičky v parku těch pár hodin přežijí. Čekám 80% bez nápovědy.

173 / 129 / 36 / 6 / 1 / 1 (21% / 3% / 1% / 1%)

Strašně jsem se bál, že se kartičky ztratí nebo uletí nebo je někdo vezme, naštěstí se to nestalo. Snažili jsme se je několikrát kontrolovat a až na konci byl prý kočičí hrádek vyvrácený a jen opřený. Obtížnost víceméně dle odhadu.

B2

Martinova bonusová šifra - připomínka existence barevné šifry ze startu. Ta se během testů mírně opravila a místo sjezdovek, kde zelená je sice na wiki zmíněná, ale s komentářem, že v ČR není obvyklé, tak jsem tam dal radši olympijské kruhy. Někteří testeři to dali autorsky, někteří to brutli a pak zpětně vymysleli proč.

Bonus upozorňující na znovuvyužití startu, nevíme, kolik týmů to napadne takto a kolik až po vyluštění osmé šifry. Lze brutnout. Čekám tak 25% týmů.

vyřešilo 52 týmů

O něco více než očekáváno, ale mohlo to být ještě víc, spousta nevěřila oranžové.

S4

Jednou jsem si říkal, že jsme nikdy nepracovali s trvdými/měkkými/obojetnými souhláskami a přemýšlel, jestli s tím něco zajímavého nejde udělat. Během vymýšlení jsem si všimnul, že první čtyři písmena abecedy patří každé do jiné z těchto kategorií a začla být jasná forma šifry aka milionář. Dlouho jsem přemýšlel, jak to udělat, aby nešlo prostě čtením jednoho ze čtyř písmen vyhaluzit místo z mapy, nakonec vyhrála možnost pevného bodu, na který vede

mezitajenka. I tak to jde vyscrablit, ale nenapadlo mě nic, co by tomu zabránilo a zároveň to bylo použitelné na Zkratce. Výraznými změnami neprocházela, testeři to dávali v pohodě a dokonce nevím o nikom z nich, kdo by nepochopil řazení kategorií dle abcd, což mě potěšilo.

Další spíše lehčí, ale tentokrát pracná šifra. První mezitajenku přečte každý, kdo se bude jen trochu snažit, s kategoriemi hlásek neměl také žádný tester problém. Jediný větší možnost záseku může být pořadí kategorií, které lze ale vyzkoušet. Očekávám 60% bez nápovědy.
172 / 130 / 34 / 5 / 0 / 3 (20% / 3% / 0% / 2%)

Dokonce ještě méně nápověd, než jsem čekal, super! Možná mohla být méně pracná, ale vlastně ani po hře nevím, jak bych tu udělal tak, aby se mi to pořád líbilo.

S5

Jedna z prvních šifer, které jsem na tento ročník vyrobil a rovnou na trasu. Vznikla, když jsme po Napalmně někde v reportáži měli poznámku o tom, že 351 je vlastně známá konstanta pro součet 1-26 a já, jelikož neumím počítat, jsem si myslel, že to je druhá mocnina něčeho, pak zjistil, že jsem se seknul o 10 a napadlo mě tohle. Dal jsem otestovat Petrovi, na základě zpětné vazby od něj otočil tabulku podle svislé osy a nechal to tak. Jediná další změna vznikla po testu s Věšákem, kde jsem doplnil diakritiku (změň si vs zmenši) a jinak už to bylo stejné až do konce. A přiznám se, že tahle šifra se mi opravdu hodně líbí, možná nejvíc na hře, jak matematicko-analyticky, tak finálním čtecím krokem. Snad nejsem jediný 😊

Mezitajenku najde každý, abecedu už ne. Někdo se možná zasekne na myšlence “co budu dělat, až to zmenším” a reálně to bude pořád odkládat. Ale bez práce nejsou..tajenky? Čekám 40% bez nápovědy.

169 / 84 / 54 / 22 / 5 / 4 (32% / 13% / 3% / 2%)

Bez nápovědy zvládlo 50%, asi ideální stav na takovéhle šifře Jsem spokojený.

S6

Tohle už přesně nevím jak a kdy vzniklo, jen vím že to bylo relativně dávno a moc věcí se neměnilo. První změna byla rozdělení na tři odstavce a úprava mezitajenky, pak už si jen někdo při nějakém testu všiml, že počet vyškrtaných nebo nevyškrtaných je na každém řádku 42 (což nebyla úplně pravda, jednou bylo 43, ale stejně jsem tam něco ještě prohodil, aby to nemohlo vzniknout ani jednou chybou, v kontextu mezitajenky “kolik tu vlastně je abeced” by byla 42 docela trojan. Zbytek víceméně zůstal beze změny, mezitajenka se ukázala jako méně pochopitelná, než jsem myslel, vzhledem k tomu, že je to vlastně myšleno jako dost polopatický návod.

Opět lehká první mezitajenka, brailleovo písmo ještě také docela vidět je, ale spousta týmů bude mít problém s mírně krypticky psanou mezitajenkou nebo s finálním krokem.

Očekávám 40% bez nápovědy.

165 / 55 / 44 / 35 / 18 / 13 (27% / 21% / 11% / 8%)

Trochu těžší než jsem očekával, ale vlastně ne tak moc, tady spíš zpětně bráno měla být nějaká lehčí nepracná šifra a tohle mělo zůstat na nějaký další ročník.

S7

Tohle jsem vyrobil po prvním průzkumu trasy a vymýšlení, jak udělat duální šifru, aby byla sice vlastně stejná, ale s nějakým twistem. Plus měla být relativně pracná, aby měly týmy

čas na pivo/limo/jídlo. (I tak si mi tam někdo stěžoval, že ani to pivo dopít nestihl, že jsou to moc průchodovky :D) Soutěž o dělení znaků vyhrál říman, protože jednak natáhne krátkou mezitajenku na dostatečně dlouhou grafiku, druhak se ta tři písmena dají dobře poznat i ze čtvrtin. Původně jsem chtěl mít šedé/černé rovnou ta písmena, jenže v té desítce by se špatně rozlišovalo mezi černým a šedým prázdným znakem. Nečekaně. Takže jsem přidal morseovku na zvedání tužky a pak si asi tak týden v kuse každou cestu metrem kreslil různé tajenky a zkoušel, kde to půjde zkonstruovat přiměřeně čitelné. (protože použití směru v první šifře znamená, že v druhé šifře musí být zachován stejný směr plus mínus odchylka o 45°) Po prvních testech jsem opravil nějakou chybu a pak už to zůstalo stejné.

Mimochodem, věděli jste, že k určení, jestli jde o pravou nebo levou polovinu, lze využít morseovku, vůči které je to centrované? V druhé šifře potom stačí překrýt si papíry z sebe, možná mírně posunuté kvůli nekonzistenci v tisku tolika šifer.

Jedna z lehčích šifer ukončuje tuhle sérii pracovních. Mezitajenky jdou obě v pohodě číst, na grafiku to navádí hodně, jde jen o vytrvalost a pečlivost. Očekávám 70% došedších bez nápovědy.

152 / 105 / 10 / 18 / 11 / 8 (7% / 12% / 7% / 5%)

Víceméně trefa, dle očekávání. Trochu mě mrzelo, když nás někdo nemohl najít, asi to chtělo napsat lépe upřesnitko, ale co jsem tak pochopil, tak hlavní problém byl, že týmy chodily k jižnímu cípu a ne jižnímu chovu jako celku.

B3

Ten jediný již zmíněný z původního nápadu na sérii hvězdicových bonusů. Měnilo se hintování, kde nakonec nad počtem písmen v řešení vyhrál nápis "101. část".

Bonus zjevně odkazující na startovní hvězdice. Stojednička by měla ukazovat na binárku dostatečně, pak si stačí uvědomit, že mám pět hvězdic a číst v pořadí od spodu (jinak bude tým trochu lost :D). Čekám 30% došedších, možná méně, pokud se slabší týmy nebudou bonusy zabývat.

vyřešilo 51 týmů

cca dle odhadu 😊

S8

Jako obvykle jsem neměl jídelní šifru, protože je neumím vymýšlet. Takže mi je pravidelně dodává Martin s Meggy. Tuhle mi navrhl spolu se zbylými dvěma šiframi (S4 a B2) a mě se to kombo líbilo. Péct linecké jsme ochotní byli, jen jsme nutně potřebovali krátkou tajenku a místo kam budeme schopní sušenky nějak přepravit. Proto vyhrál vleč. Nejdřív jsme chtěli nakoupit tiskátka normálně v obchodě, prodává se i to hovínko, ale bohužel jsou každé úplně jinak velké a blbě by se lepily k sobě. Takže jsem opět poslal prosbu Jezevci, který nám ochotně vyrobil na 3D tiskárně nějaké prototypy, které jsem dal k testům, zadal menší úpravy a finální tisk. Lenka z Voy-a-geru nám vymyslela pořadí přes cukrové kuličky, že by to týmům mělo dojít nejpozději když kousnou do kuličky a nesnědí snad všechny 4. První testy s kuličkami z alberta nezafungovaly dobře - kuličky byly moc velké a sušenky po nich jezdily. Objednal jsem pár balení menších, které se v obchodech neprodávají, odhadl si, že jich v jednom balení může být tak 150-200, potřebujeme jich 1500+, tak jsem koupil asi deset balení, ať je rezerva. No, při výrobě jsme spotřebovali necelá dvě balení, kdybyste někdo potřebovali pár tisíc kuliček, řekněte si 😊 A nebo třeba někdy bude šifra, kde dostanete hromadu kuliček a budete je počítat 😊 No jinak vyráběli jsme to s Martinem a Meggy dohromady cca tři dny, peklo se necelé dva dny a dva dny před hrou pár hodin mazalo marmeládou, protože když se mazalo a lepilo dřív, tak se kuličky i sušenky měly

tendence rozpadat, rozleptávat a podobně. Na hru nám to naštěstí potom převezl Petrův táta, protože jinak jsme byli bez auta a řešilo by se to kdovíjak, asi nějaké taxi.

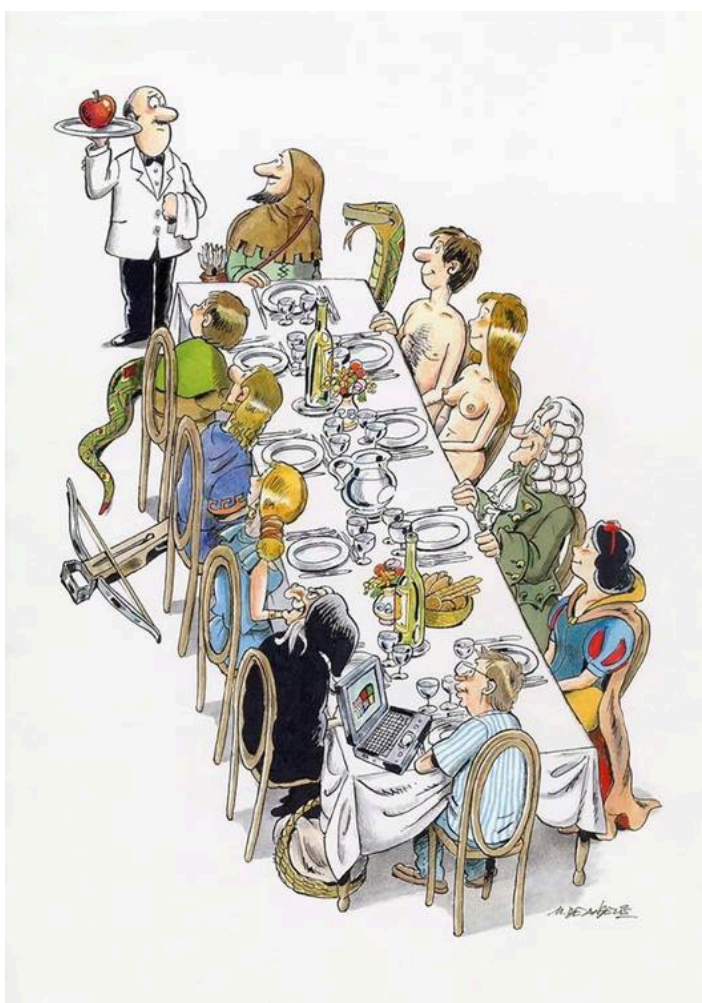
Taková průchodovka a tolik práce. Nevíme, jak vydrží kuličky, ale i bez nich je to v pohodě. Očekávám 90% došedších bez nápovědy a to jen proto, že se mi nikam nechce psát stovka. 144 / 114 / 14 / 8 / 1 / 7 (10% / 6% / 1% / 5%)

Ve skutečnosti o něco těžší, možná způsobené tím, jak si některé týmy zadání snědly ještě před vyluštěním. Velký obdiv a díky Jefferovi, který to vydržel vydávat po celou dobu hry i v tom dešti a vytrhl nám tak trochu trn z paty s nedostatkem orgů.

B4

Poslední šifra přidaná na hru hlavně proto, že jsem měl pocit, že nám takové šifry letos úplně chybí, tak ať je tam aspoň něco. Vznikla poté, co na mě někdy vyskočil na xichtknize obrázek vpravo. Preferoval bych slovo závin, ale na to tam nebyla písmena, tak zvítězila roláda. Po testech jsme se jen snažili udržet, že systém musí po zadání kódu roláda říct, že tomu ještě něco chybí. Týmový asociační bonus, jelikož nám takové šifry na hře letos trochu chybí. Roládu vyluští většina, uvidíme kolik si všimne hlášky ve websystému. Po tom stejném upozornění zadal štrůdl každý tester, tak doufám, že to nebude letošní pasqil. Čekám roládu od 90% došedších, štrůdl 70%.

vyřešilo 85 týmů, 95 zadalo roláda (ale celkem 134x byla zadána roláda, některé týmy zkoušely opakovaně), 2 týmy zadaly dle systému štrůdl bez rolády, jde o **Radkův tým** a **Jojo**, chválím, dobrá práce 😊



Štrůdl o něco méně než očekáváno, roláda o hodně méně, celkově zajímavé statistiky. To je podle mě dané tím, že některé týmy bonusy vlastně neluští, když mají co dělat se samotnou trasou.

S9

Zaujalo mě, že většina letošních stanovišť jde ztvárnit obrázkem, ačkoli ne úplně nápadným (vlek, jelen, bludiště..), proto jsem z toho udělal tuhle šifru. Číslo 2006 bylo zařazeno jako možná až moc do očí bijící nápověda, ale vlastně se to dost osvědčovalo, protože i tak jsme některé obrázky nahrazovaly, aby nemátly, takhle aspoň většina nestihla zabrousit k

nějakým šílenostem, co by s tím šly dělat (a že se vždycky něco najde..)

Relativně průchozí šifra, protože nápis 2006 dost bije do očí. Možný zásek na tom, že mřížka se nečte zleva doprava, ale je číslovaná. Bez nápovědy cca 60% došedších.

137 / 94 / 6 / 0 / 24 / 13 (4% / 0% / 18% / 9%)

Tohle se celkem potvrdilo, dokonce víc bez nápovědy.

S10

Tohle už je vlastně okomentováno u šifry 7.

Návrat na stanoviště a odpovídající šifra. Chvilku bude trvat uvědomění, že je to vážně skoro to samé, jen přibýly šikmé směry. Pokud tým neodradí zběsilé ježdění po papíře zvedlou tužkou a vytrvá, neměl by být s šifrou problém. Technicky by mělo jít šifru překládat přes sedmou a prosvítat, možno řešit i folií nebo porovnáváním s minulou tajenkou. Očekávám 50% kvůli pracnosti a potřebě přesnosti.

124 / 87 / 8 / 10 / 11 / 8 (6% / 8% / 9% / 6%)

Stačilo daleko méně nápověd, týmy to buď odhadly z pár písmen, nebo jsou pečlivější než bych čekal. (asi to první 😊)

B5

Při vymýšlení, co by na hvězdice ještě mohlo navazovat, jsem vylučovací metodou došel až k tomuhle. Protože bylo potřeba, aby se to dalo kombinovat s binárkou, nemohlo stačit přidat hvězdic, a používat to dál stejným způsobem. Nakonec jsem si navrhl, jak by měla písmenka vypadat, aby si byla co nejvíc podobná, a pustil na to slovník, aby mi našel dvě podstatná jména, která jdou zakódovat. Nenašel nic. Tak jsem chvíli písmenka měnil a když to stejně nešlo, tak jsem mu řekl, at vypíše i dvojice slov, kde nejde zakódovat písmenko. Našel nějaká zvláštní slova a pak i tu zvrhlost a futra, kde stačilo upravit A. Po ještě pár pokusech o něco hezčího jsem tam nechal tohle a vysázel šifru. Po chvíli uvažování jsem odstranil původní začátek "milí účastníci", který by to měnil jen v mapovací práci a to jak jsou si písmenka podobná by nikdo nepotřeboval. S voyager testem jsem trochu změnil její text, aby odkazovala na pátou část, aby to bylo jasnější a v téhle formě už zůstala až do konce, když nepočítám přesázení kvůli změně grafické podoby hvězdic.

Obvious text, který je potřeba přečíst dle podoby písmenek. Někdo zvládá v pohodě, někdo ne. Odkaz na hvězdice by měl být po přečtení mezitajenky zřejmý, ale možná někoho zasekne. Očekávám 40%.

vyřešilo 50 týmů

Říkám si, že vlastně bonusy, kromě čtyřky, vyřešilo cca 50 týmů každý, zajímavé.

S11

Šifra inspirovaná deskovkou Captain Sonar (hmm, kde se asi vzal kód stanoviště?), šifra vypadá od začátku velmi podobně, ale upravovaly se rozměry, v dolním řetězci byla původně slova start a cíl, která ale jen mátlá, měnily se počty zákazů vjezdu, tajenka na obvodu a takhle to vypadalo, že už tam konečně nezbyl žádný další trojan. Vypadalo..

Poslední těžší a poslední pracná šifra. Hlavní důvod, proč mít folii. Semafor z ní číší, ale spousta týmů bude odrazena nevědomostí, kde začínat. Mezitajenku na obvodu část z nich najde, uvidíme jestli pomůže. Očekávám 20% došedších bez nápovědy, hlavně kvůli časovému presu.

116 / 51 / 25 / 6 / 15 / 19 (22% / 5% / 13% / 16%)

Zvládlo výrazně víc týmů bez nápovědy, ale bolelo to, vzniknul tam nový trojan, na který už nikdo nepřišel, a tím je těch 12 zákazů a 365 vlaječek. Mrzí mě to, ale nenadělám 😞

S12

Lehká šifra na závěr, původní nápad byl, že by tam mohla být fotka Petra se škrtlou čárkou u cedule ZŠ, ale příjmení orgů a rozpoznání z fotky asi není dostatečně obecná znalost. Zaujalo mě, jak stačí konce na jednoznačnou identifikaci písmene, samozřejmě kromě těch bez konce. Na konec se obvykle snažím dát nějakou jednoduchou šifru a letos se to obzvlášť hodilo po těch pracných šifrách a dlouhých přesunech. Existence stanoviště byla stejně hlavně motivací pro týmy jít pěšky hezčí cestou, ale zároveň ne moc daleko pro toho, kdo by chtěl jet autobusem.

Průchodovka do cíle, aby týmy byly trochu motivované jít hezčí cestou, ale nebralo jim to šanci na bus. Vyřeší 95% došedších.

97 / 85 / 5 / 3 / 0 / 4 (5% / 3% / 0% / 4%)

O něco více, zejména časovým presem, nikdo aspoň nebral dead :)

S13

V závěrečném heslu jsem chtěl využít, že máme letos 13 stanovišť, takže jsem do kódů schoval abecedu a vyrobil převodník, ale bylo mi líto, že by se nepoužily směry, tak jsem tam přidal ještě binár. V průběhu testování se ještě měnila mezitajenka a rozšiřoval sloupeček mezi, aby nebyl stejně široký jako ty s písmeny. To se nakonec nepovedlo úplně správně a vlivem zaokrouhlování to pořád vypadalo špatně, ve zdrojáku to vypadá lépe:

R				
---	--	--	--	--

Možná trochu zaskočí ty, kteří jsou zvyklí na průchodová cílová hesla, není úplně triviální.

Očekávám ale, že kdo dorazí s časovou rezervou, tak ji většinou vyluští. Cca 50% došedších bez nápovědy, protože rezervy u některých nebudou.

93 / 47 / 11 / 15 / 7 / 13 (12% / 16% / 8% / 14%)

prakticky přesný odhad, ale spíš díky tomu trojanu se šířkou..

Celkově mám pocit, že je hra lehčí než minulý rok, ale také výrazně pracnější a delší. Uvidíme jak se s tím týmy poperou. Počasí bude zase "spíš napřesdržku" (cituji Aleše z minuloroční reportáže). Na trase je méně míst, kam se schovat, tj. zkažení počasí může mít opravdu velký vliv. Doufejme, že to nebude tak zlé. Tipuji top 10 s plným počtem bodů a nedivil bych se ani třeba top 20. Bonusy jsou letos luštitelné a kdo vytrvá a bude rychlý, ten dopadne dobře, vítěz bude rychlý a bude mít tedy hotovo chvíli po čtvrté, snad se nebude závodit o vteřiny.

Dle statistik vypadá výrazně lehčí než loni a dle komentářů týmů pracnější, takže se to potvrdilo. Hra byla moc lehká pro pokročilé a moc těžká pro začátečníky, přijde mi, že mírně až středně pokročilí si ji více či méně užili. Což zní trochu jako normál a také to tak během testů vypadalo, jen ta pracnost byla too much. Počasí bylo také dle očekávání, mě spíš překvapilo jak krásně bylo dopoledne.

Určitě je potřeba za rok ubrat na pracnosti a trochu snad i na délce trasy. Také doufám, že dokážu vymyslet víc týmových asociačních a podobných šifer, ale jelikož většinu šifer vymýšlím sám, je to dost o mém aktuálním rozpoložení a typu nápadů, snad to nějak půjde.

A já abych začal vymýšlet šifry hned teď, jinak to zase skončí tak, že Ondra dostane záchvat kreativity a během týdne vymyslí celou hru. Každopádně pohledem do statistik to vypadá, že pro top týmy to bylo lehčí než minule, zatím co pro průměrné týmy naopak těžší. Což asi není úplně to co chceme. Trochu mě překvapily stížnosti na délku trasy, protože byla po rovince, a když si vzpomenu na všechny ty kopce co jsme historicky měli, tak bych si myslel že to bývalo náročnější. Každopádně jsme letos neměli moc kde ubrat, to bychom museli zrušit okruh mezi 7 a 10, a to jsme nechtěli.

Ještě sem vložím stručnou verzi průběhu hry samotné z orgovského pohledu:

Na start jsem dorazil kolem sedmé a začal shánět nějakého orga gladiátoru, abych jim sdělil, co se tu bude dít a nelekli se párset lidí *navíc* u tratě. Sice většina ještě spala, ale nakonec jsem našel někoho, s kým jsem se dohodl a vyrazil čekat na Petra a Martina. Chvilí před půl osmou přijel Petr se svým tátou, který souhlasil, že nám pomůže odvézt věci na začátku hry a vydávat start. Nabral jsem k sobě desky, které jsem měl mít u sebe (z toho dvojce vrátil, protože bych ten batoh neutáhl a ani se to do něj nevešlo, dohodli jsme se, že mi je petr donese od auta až na místo), vzal bednu s obálkami a průvodci, Petr popadl jedny bloky a otevřeli jsme prezenci. Postupně jsem začal odbavovat první týmy, zatímco Martin s Petrem dořešili předání zbytku desek a dotáhli zbylé bloky. Pak mi začli pomáhat s výdejem, což se moc hodilo, fronta byla neúprosně narůstající, ale stihli jsme to včas. V průběhu ještě dorazil Jeffer a začal nám fotit start, super! Těsně před startem jsem ještě vydal pokyny, kdo má kontrolovat, které heslo, Petr rozmístil papíry s čísly a rozdal nám správné části první šifry. Odstartovali jsme společně hru na všechny strany a během chvíle začly první týmy odevzdávat. Start se choval dle očekávání, což už vlastně víte z dřívějších částí reportáže. Kolem třičtvrtě na deset psal Martin, že mají s Palim první týmy na trojce, takže jsem nechal Petra, jeho tátu, Jeffera a Meggy s Magdalenkou jejich osudu a šel směrem na čtyřku. Cestou jsem nafotil týmy u rozhledny a doplnil z rezervy zadání. Na chvíli jsem se stavil u Paliho, předal jsem mu zbylou rezervu ke dvojce a odešel fotit týmy a zkontrolovat cedulky. Mimo jiné u toho jsem u toho koukal, proč 🏠 luští u cedulek dvojku, zajímavé. Po chvíli začaly týmy dorážet na čtyřku, takže jsem šel taky. Autobus jsem chytl v pohodě, poněvadž měl zpoždění. Dojel jsem na Lázeňku, vylezl na vyhlídku, umístil desky, vyfotil výhled a jelikož bylo krásně, tak jsem si tam dal snídani. Pak jsem vyrazil k sedmičce, kterou jsem později hlídal, ostatní už tam na mě čekali. Petrův táta s Petrem odvezli Jeffera na osmičku a nechali mu tam sušenky a zadání na osmičce, u mě předali deštník, zbylé šifry, které jsem ještě potřeboval, včetně rezerv okolních stanovišť. Dali jsme si u stánku nanuk, chvíli se bavili s obsluhou, která vypadala nasraně už tehdy a potom Martin odjel zpátky na trasu a Petr pomalu vyrazil za ním. Já jsem z nanuku přešel na pivo a čekal. Po chvíli Petr poslal foto aktuálně prvního týmu, že je potkal na cestě. Tým Zajímavá otázka byli nasazení asi 54. a nikdo z nás je nezná. Dlouho čekám, nikde nikdo a najednou jsem zahlédl Toma Tauera. Otázka totiž zabloudila a přišli z druhé strany asi minutu po Trubkách. I tak ale luštěli výrazně rychleji, takže ode mě vyrazili opět jako první a když jsem se na ně díval, přišlo mi, že mají tajenku nakreslenou skoro celou kromě asi posledních dvou písmen. A někdy tady začal slejvák, který trval s občasnými přestávkami skoro do konce hry. Postupně mi tam začaly chodit ostatní týmy, načež jsem se od někoho dozvěděl, kde se vzaly problémy s nalezením stanoviště: někteří si nevšimli druhého chovu jelenů a mysleli, že mají jít k jižnímu cípu. Plus

ty modré deštníky nebyly vidět tak moc a když seděly všude okolo týmy, tak to bylo těžké hledat, i když na každého, koho jsem viděl, jsem mával a myslel jsem, že člověk s deštníkem pod střechou bude divný rovnou. Časem ke mě dorazila Meggy a jelikož Magdalenska zrovna spala, tak mi začala navigovat týmy od ohniště pod střechu. Což se ukázalo jako super, ale i tak byli někteří schopní projít přímo kolem orgyně s naším deštníkem a ignorovat, že jim ukazovala, kde dostanou šifru. Později dorazil ještě Pali, Martin a Medvěd, takže nás konečně bylo dost, tudíž jsem se mohl sebrat a vyrazit rozčvachtanou cestou do cíle. Po cestě jsem se ještě bavil se Spícími voly a Old Fashion a jeli jsme společně autobusem k cíli, jen oni *zkratkou* přes dvanáctku. Průběžně jsme posílali Martina a Paliho, aby jeli zkontrolovat nebo na chvíli pohlídat osmičku, aby měl Jeffer taky chvíli oddech, ale vzhledem k nutnosti alespoň dvou orgů na sedmičce s přibývajícím týmy, deštěm a *tmou*, to většinu času bylo spíše nereálné. Jeffer ale zvládal bravurně, dokonce většinu týmů fotil a ještě nám stíhal posílat info o prvním týmu, který to snědl před vyluštěním a podobně. Já dorazil do cíle, vyřešil s Petrem pár formalit a konečně se mohl začít věnovat týmům, občas těm dokončivším, občas někomu na telefonu a občas příchozím, kteří nám brali dvě zadání (jediné, které jsem nerozřezal, protože jsem myslel, že bude vydávat org, jako jsem to dělal já). Zhruba v sedm dle dohody jsme vyhlásili výsledky, dali i druhému a třetímu místu alespoň jeden deštník a pak různě fotili, bavili se s týmy a dořešovali s Martinem pár organizačních věcí typu co kdy jak sklidit. V deset ukončujeme hru, řešení znát skoro nikdo nechce, takže uklízíme cíl, předáváme a mizíme domů.

Na závěr nějaké shrnutí:

Je tu samozřejmě ten letos často se objevující argument se začátečnickou hrou. My se prezentujeme jako **hra pro začátečníky až středně pokročilé**. Pro mě to znamená, že se snažím, aby středně pokročilé týmy došly většinou bez nápověd a ideálně tak 10% týmů s plným počtem bodů. Tedy aby měly co luštit po cestě, nebyly v cíli ve dvě a neluštily tam zbývajících deset hodin přestřelené bonusy. To už jsme si myslím jeden rok vyzkoušeli a stačilo. Důsledek tohoto je ten, že tým z opačného konce, pro který je hra také určena, tedy takový, ve kterém je pět lidí poprvé (nebo podruhé..) na hře, asi nikdy neprojde hrou bez nápověd a asi by to neměl čekat. Nemyslím si, že by začátečníky mělo odrážet brání nápověd na většině šifer, já to tak na své první hře měl taky a šifrovačka má být výzva. Nechci, aby to vyznělo nějak, že tam začátečníky nechceme, jen prostě nechci, aby hra byla výhradně pro ně. Pro ně je tam ten systém s neomezeným bráním nápověd, na které se nemusí čekat ani pro jejich získání nějak pracovat a podobně, jako na jiných hrách, jsou tam pro ně některé z našeho pohledu "průchodovky", kde se ale začátečník může snadno seknout a nejsou rozmístěny jen na začátku, takže se k některým je potřeba nějak probojovat. Když to přeženu: ne že bych tedy chtěl, aby celá hra byla brutálně těžká a zachraňoval to systém, ale také z toho nechci takovou tu skautskou hru, kde bude jen prostě nápis morseovkou. Takže abych to nějak shrnul:

Co bych rád změnil do příštího ročníku :

- Zlepšit dramaturgii ve smyslu víc lehčích šifer ze začátku, aby začátečníci měli jednodušší rozjezd
- Zařadit méně pracných šifer
- Zařadit více šifer, u kterých mi přijde, že jsou nějak asociační/týmové/hravé atd a ne tolik matfyzácké

Co si myslím, že zůstane zachováno:

- bodový systém hry
- nutnost mít plný počet bodů k výhře - ten, kdo nabere na začátku nápovědy, už téměř nemá šanci vyhrát a je mu to jasné, možná ho to demotivuje, ale jinak to být nemůže (tohle je důsledkem účasti silných týmu a nesplnit by to šlo jen zařazením něčeho typu šachy z prvního ročníku)
- šifry kódující lokace a ne hesla do systému, pokud to nebude nutné
- existence bonusů - je tam nějaká možnost použít šifry, které jinak dát nejdou, ať už na heslo nebo využívající něco ten konkrétní ročník, co se nám nehodí na hlavní šifru. To, že s nimi někdo skončí v cíli až do konce je důsledek systému a asi mi to nevadí tak moc, abych kvůli tomu chtěl měnit systém. Celkově se ale snažíme nastavit obtížnost bonusů tak, aby top týmy daly všechny. Což se letos až na výjimky podařilo. A za mě jsou tu pro ně i další argumenty: dramaturgie - bonusem na začátku hry upozorníme na něco, co se ještě využije později, aby se na to nezapomnělo; boj proti trdomyslnosti - když mám zásek, můžu se věnovat něčemu jinému; celkově troška výchovné nelinearity (spolu se startem) - ať si začátečníci zvykají na nějakou tu paralelizaci; Tradice - zejm. startovní křížovka už k nám prostě patří a nechtěl bych o ni přijít; A nakonec i trochu rozhození týmů v cíli - bez bonusů by to byl imho větší sprint a víc týmů s plným počtem, což není ideální.
- existence vícekrokových šifer, když má šifra nějakou volnost, líbí se mi do ní schovat mezitajenku a nemyslím si, že mě tohle opustí, jen to zkusím omezit, aby nebyla každá šifra vícekroková

Samozřejmě nevím, jak se mi věci výše povede uskutečnit v realitě, neorganizuju sám, třeba za rok Petr vymyslí víc než jednu šifru (pokusím se), nebo budu mít vymýšlečící krizi a Zkratka třeba nebude, nebo se mi sejde moc lehký ročník a všichni budou v cíli ve tři odpoledne, co já vím. 😊

Celkově jsem měl ze hry napřed skvělý dojem, protože nám chodily týmy s plným počtem bodů hodně postupně a i když jich bylo dost co dali všechno, nebyl to sprint kde by se rozhodovalo pár minut. Postupně ale vyplavaly na povrch buggy, které jsme neodchytili (11ka a 13ka, která mě obzvlášť mrzí, protože jsem na to Ondru upozorňoval, a tím jsem to měl za vyřešené... ale bohužel zjevně ne dost :(). Jsem rád že jsem hned v zárodku zabil tu úplně nejpracnější šifru a přesvědčil Ondru ke zjednodušení 9ky, která měla původně ještě jeden krok navíc. Ale chtělo toho ubrat víc, protože pozitivní dojem z cíle se tak trochu rozplynul pohledem do statistik na střed startovního pole. Udělat šifru, která není triviální pro top tým, ale zároveň není neprůchozí pro začátečníky, je těžké, a pracnost zjevně není tou cestou. Všem se zavděčit nemůžeme, na to je rozptyl skillu moc velký. Ale pár jednodušších šifer to na hlavní trasu chce. Pokud jde o délku trasy, asi bych se chtěl vrátit k tomu co bývalo dřív (12 šifer, cca 15 km, konec v 9), ale uvidíme co se podaří naplánovat, ono to nezáleží vždycky jenom na našich preferencích, ale taky na realitě Prahy.

Každopádně díky všem za účast, za případné komentáře, reportáže a další formy zpětné vazby a také za přečtení téhle reportáže.