

Kdo si chce přečíst věcnou reportáž o tom, co zajímavého kdo kde luštil, ať v klidu počká na jinou, tady o nic nepříjde. Budou to spíš dojmy a poděkování – hru jsme si maximálně užili.

Těšila jsem se hrozně moc. Na tým, na Prahu, na Matrix, který nikdy nezklame. Hltala jsem každou informaci před hrou. **Já jako obvykle nestíhám a čtení Denního věštce věnuji jen povrchní pozornost.** Start je blízko Florence, bezva. Unusually unhappy fortress. Nechápu, neřeším, vypouštím druhým okem ven. Jdeme do Azkabanu, pevnosti, kde není místo pro radost.

Rozbíhá se webinfo, orgové nám přejí magickou noc. Díky.

Na Štvanici luštíme jednu šifru za druhou. Odhadujeme body, pokusným nepovinným zadáním dalšího hesla zjišťujeme, že stovku zatím není šance bez bonusu překročit. Nezbyvá než doložit všechno, mezi posledními i krásné miny. **Krásné miny jsem neviděl, zato jsem si opravdu užil Chytrou Horákyni (to je zajímavý aspekt Matrixu – že každý z členů týmu jde tak trochu jinou šifrovačku :-).**

Plus padesát bodů a rázem jsme venku, dvě minuty za Roflcopterem. Rozběhli jsme se k přívozu – jaká radost. (V lednu jsem si zlomila kotník a nemůžu se nabažit toho, že už je to pryč.) Vstřícný převozník, člověk na pravém místě. Ptá se, kdo kam jede. Výletníkům je to skoro jedno. Hlásíme, že bychom rádi do Karlína a spěcháme. Ostatní nemají nic proti. **Poprvé jedu na šifrovačce na lodi s koženými sedadly...**



(Fotila Lada, díky! **Glamour puzzlehunting.**)

Plachta s ingrediencemi, LEKTVAR¹, cukr káva limonáda, čaj rum bum. Dělíme se. Já s Alčou znovu k přivozu v doprovodu fotografky Lady, loďka je tu jako na zavalanou. Přesto dorazí kluci k pavilonu Expo dřív; my s Alčou šifru ani nevidíme a pokračujeme přes Letnou k Hanavskému pavilonu. Cedula tak akorát kousek jižně. Proč tu nic není? Tady to prostě musí být. Roflové už o kus dál luští, takže nehrozí, že bychom tu byli dřív než šifry. Prostě to tu musí být. V támhletom křoví jsi nic nenašel? Jdu tam taky. Než se všichni na beton ujistíme, že tady opravdu nikde nic není, přichází Pralinky. Voláme společně orgům. Aha. Ve webinfu jsme přehlédli změnu upřesnítky. **Byl by opravdu pro mocného Habsburka takový problém dát na místo původního uložení šifry cedulku, že nová poloha je ve webinfu? Nebo prostě jen s novým upřesnítkem? Přijde mi, že tady už se webinfo z dobrého sluhy stává špatným pánem.** Dvacet minut vy víte kde. Roflové v tahu.

U oválů a černých puntíků máme všechno. Shluky, vypadá to jako “O” nebo nula. Vláda vyslovuje na základě frekvenčky silné přesvědčení, že vzájemná poloha fleků nehraje roli, a správně určuje “A” i “E” – “E” bohužel včetně “K”, takže nám vychází dvě “E” za sebou, což není moc pěkné. Braille byl pochopitelně první myšlenka, ale zbytek k němu nesedí. Nedali jsme to **(a eufemicky řečeno hodnotíme, že tato šifra nesplňuje naše představy o hezké šifře).** Driftujeme až po nápořďě, přesun proti trudnomyslnosti do Mekáče v Mostecké se ukázal být dobrým tahem. Dalibor vyslán pro zadání cizího jazyka, to plynule přeložíme obratem v tabletu a Dalibor pokračuje do Kozí, zatímco my se s batohy probíjíme přes Karlův most. **Načež žertujeme, že příště už si odluštíme Matrix z domova a trasu si oblétáme nějakým dronem.** V reálu ale opravdu představuje elektronické zadání značnou výhodu pro solventnější a technologicky vybavenější týmy. Tablet s mobilním internetem už si nemůže dovolit každý, na rozdíl od jednodenního tarifu na pár megabajtů. Když k tomu připočtu kickstarterové financování, vzniká tady minimálně dojem, že za peníze si lze pořídít hladší průchod hrou. Po procházce městem, o pár stanovišť dál (telefony byly super, Martin ve zdi vtípný) se s Pralinkami zase setkáváme u Jindřišské věže. Od přesvědčivého překupníka fasujeme hůlku a jedeme do chaotické části hry.

Zpočátku trpíme separační úzkostí a přesouváme se všichni všude. Zatím se vlastně ani moc nemáme kam dělit. **A ono to má i své výhody - kdyby nás při přelézání zdi vinohradské nemocnice chytli, tak by se to hádám v pěti vysvětlovalo líp než v jednom či ve dvou.** Alča zná v Praze občas neuvěřitelné zkratky. Na některém počátečním stanovišti si omylem **(mojí blbostí, nazývejme věci pravými jmény)** vyzvedáváme jednu šifru místo tří a chytrého Aleše nosím v kapse do konce hry. Nic.

Pomalu se rozjíždíme. Luštíme všechno, co se nám dostane. Nevíme, která cesta bude ke konci nejprůchodnější a jak drahá upřesnítky budeme muset koupit, hamouníme proto každý bod. V souboji se nám zdá lepší trvale získat navíc dva body, než si zlevnit aktuálně potřebný průchod – ty body se můžou ke konci hodit. Zůstáváme tedy po celou hru věrni svému přesvědčení – DOBRO.

Zábavný byl i stolní famfrpál, Martina elegantně vyhrála 4:2. Lampička orgů reagující na LUMOS a NOX dodávala tu správnou atmosféru.

¹ Lektvar s tabascem byl docela nakopávací záležitostí (aneb řešili jsme to konzervativně, alternativní řešení vzít Xyzal a libovolnou další věc a prohlásit to za LÉK a TVAR jsme zbaběle na orgy nezkusili).

Šifer v chaotické části byla hromada, okomentovat se mi chce následující:

Šifry DRONTE jsem se ujal sám, poté co jsem v ní na první pohled poznal svůj nápad, který dosud dřímával v šuplíku na Bednu. Byl to on (jen v mém provedení je barevný :-), což by se možná luštilo lépe než 50 odstínů šedi, díky bohu/orgům za elektronickou verzi zadání).

Potrápilo nás YTTRIUM, než jsme konečně udělali to, o čem jsme hodnou dobu jen diskutovali – narýsovat kružnici vepsanou...

Líbil se mi DIKOBRAZ pro čistotu a elegantní hraní si s významy "PŘELOŽ MĚ".

O tom, jak si tým může sedět na vedení, svědčí naše potýkání se s PAPRIKOU, kdy poté, co jsme z toho vydobyli názvy států a přemýšleli, co s tím, musel o hodinu později přijít k šifře Dalibor a všimnout si triviálního poznatku, že v každé větě je také číslovka...

TUNDRA a URAGAN byly poslední dvě šifry, které jsme řešili před zdoláním posledního portálu. Obě pěkné týmovky.

Dostavujeme se ještě i na druhý souboj a řešení mrakodrapů odesíláme jako první, ve tři nula nula (ano, práci v týmu máme rozdělenou, Martině trvá vyřešit mrakodrapy přibližně stejně dlouho, jako mně přečíst si zadání a pochopit, jakou část výsledku mám odeslat do systému). Pak už mamonu necháme, asi máme bodů dost i pro nejhorší scénáře. Probíjíme se k portálům. Pořád je co dělat, není prostor nechat na sebe padnout únavu. Zařadit chaotickou část na konec byl vlastně hodně silný prvek – člověk je celou hru naplno zapojený do akce. Jeden portál, druhý. Zbývají dvě šifry, obě vedou ke třetímu portálu. Alča k halmě skoro nikoho nepouští, kluci proto paralelně řeší šachy a obě tajenky získáváme současně. Roflicopter už je v cíli. S miminkem!

Přijde mi, že poslední dobou mají statisticky větší šanci dojít šifrovačku týmy s kočárkem než bez (viz třeba Bedna 2014). Korelace, nebo kauzalita?

Závislost je opačná. Na noční hru vezme za střízliva dítě jen člověk, kterému ještě nezbyvá lepší řešení a šifrovačky fakt žere. A takový člověk na to prostě má. Ne nadarmo byla u pracovní verze jednoho textu pro šifrovačky.cz (podívejte se tam!) poznámka: "Děti spíš nebrat, pokud nejste Rofli." ;)

Rozbízíme třetí portál. Puzzle, events, cherish.

Přichází Pralinky. Po rozbití portálu taktéž setrvávají na místě a na stojáka lámou kódy, čili asi už nemají jinde co na práci. Jsme rychlejší. Tři anglická slova. Skoro stejně dlouhá. Zapsat pod sebe, číst po sloupcích? Nic. Portály je vyslovovaly hodně divně, takže zapsat foneticky? Pazl, ivenst, čerEš... → **** veze blablabla... asi ne. ;) Tři anglická slova... To už jsem někde viděla! Zadáváme je do mapy a čekáme na autobus. A čekáme taky, že zpoza rohu každou chvíli přijdou Pralinky, nastoupí k nám a budeme nuceni cestou do cíle soupeřit. Nestalo se.

Závěr hry nám nastavil věru ostré zrcadlo. Abych uvedla kontext: zastávám názor, že těžké aktivity s potenciálem měnit pořadí se do cíle nehodí. Líbí se mi, když je případná cílová aktivita třešničkou na dortu – možností zhmotnit finální zážitek do jednoho slavného okamžiku, kdy tým splní vtipný úkol, řekne správné heslo, orgové a ostatní týmy mají na co koukat a všichni se radují.

Bez obecných řečí: do cíle se prostě nesmírně těším. Hra je téměř za námi, odpočinek a kamarádi na dosah, právě jsme vyluštili polohu nějaké té základní školy nebo podobné instituce a v těle se probudí energie, jako by žádná probdělá noc neexistovala. Přicházíme druzí.

Těšíme se... a dostaneme dvě á čtverky textu. Něco jako loni s podpisem.

Jako proč? Dynamika pryč, radost se odkládá. Cesta, která se zdála končit, se vleče ještě kus do kopce, a přitom už tady potkáváme ty organizátory, se kterými je tak snadné ztratit pojem o čase a předčasně sdílet zážitky. Naše chyba.

Mně se naopak závěrečné úkoly líbí, i když z nich už taky mám pár traumatizujících zážitků. A tenhle úkol byl moc pěkný a obtížností tak akorát. Kvůli chybějící finálové lineárce jsme si moc neužili takového toho závodního dramatu a ve srovnání s tou horou papírových (i když vesměs velmi povedených) šifer trochu méně vynikly aktivity nešifrové, týmové, komunikační. Takže já jsem si to užil i s tou marností a prohrou s Que Friem, jsem rád, že jsme se dokázali dát dohromady a opravdu to vymyslet a ne jen umlátit Pandoru kouzly.

Studujeme pravidla a jdeme hrát. Každý máme svoji představu o tom, jak na to. Počítat, na kolik jakých kouzel máme body? Plánovat finální tah porážející Pandoru a podle něj doladit kouzla? Hlavně už proboha rychle něco zkusit, ať zjistíme, o čem to je, dokud nám nikdo nedýchá na záda? Ledacos z toho by samo o sobě fungovalo, kombinace všeho však rozhodně ne. A my kombinovali nadmíru nemožně.

Při konci druhého pokusu-omylu, který ještě neměl velké ambice skončit vítězně, avšak nepřiměřeně se vlekl, nám bylo řečeno, že nastává doba důsledného střídání po deseti minutách, protože už je s kým se střídat. Provedeme tak nesmyslný tah, že Pandora při nejlepším vůli nemůže dělat nic jiného, než nás podruhé porazit. Nastupuje Que Frio, my jdeme stranou promyslet příští pokus. Tohle jsme nechtěli. Nechci v klíčové fázi hry s nikým soupeřit tváří v tvář, hrát "kdo s koho", kdy radost jednoho přichází na úkor druhého. Nechci být ani jeden z těch dvou. Chci si prostě jen užít závěr a vstoupit do rajské zóny "máme to za sebou". Teprve teď nalézáme bezpečnou vítěznou strategii, jenže během jejího ladění zaslechneme vítězný povyk Que Fria – uspěli na první pokus. Můžeme se bezprostředně radovat se s nimi, jak by nás normálně těšilo? Nedává to smysl. Věru neuniklo mi, že jsme hráli jako ponocní, tohle byl nanejvýš férový výsledek, citelného zklamání nás však toto vědomí neušetřilo.

Alespoň že už jsme tu zase sami. V klidu promyšlená neprůstřelná strategie je skutečně neprůstřelná a ve třetím pokusu jsme Pandoře nedali šanci. Gratulace k dokončení hry se v první chvíli mívá účinkem – bronz je prima, jenže my byli před chvílí druzí.

Ze závanu deprese mě vzápětí vlídně dostává Míla (Que Frio). Prostě tomu rozumí. A já taky perfektně rozumím tomu, že moji preferenci symbolických cílových aktivit nesdílí zdaleka všichni. Po chvíli už Que Frio druhé místo ze srdce přeju. Nevím, kde se vzali v cíli a kde jsou Pralinky s Bazingou, ale Pandoru i zbytek hry zvládli zjevně skvěle. A jsem

vděčná i za tu zkušenost s naším plácáním se v bahně – kdy už si dnes člověk, po stovce odehraných her, podobnou marnost užije?

Ovšem celá Pandora je toho rána malichernost ve srovnání se třemi anglickými slovy. Brzy vidíme z webinfa úplně přesně, kde jsou Bazinga a Pralinky. **Je suis Síba**. Do konce hry u nich k žádnému progresu nedochází, Bazinga na tom sedí od páté ranní, čímž jako kandidát na titul "Tragéd Azkabanu" ztrácí konkurenci.

Jedeme domů. Obvykle usínám před Nuselákem a probudí mě zatáčka za sjezdem z dálnice. Dnes spím jen mezi desátým a sto sedmnáctým, plná dojmů. Děkuji za ohromnou propracovanou hru, atmosféru a kopu pěkných šifer, neustálý pokrok (šifry ve webinfu), vaše nasazení, nápady, odvahu a společnost. Matrix byl jako vždycky pecka.

Vzhůru dál, do jara plného punkových týmů. Já se tak těším.

Před Matrixem jsem měl po zimě už velkou chuť jít na šifrovačku. Po Matrixu ji mám pořád :-), což je myslím dobrá vizitka hry.

Zapsali Martina, **Vlád'a** a **Dalibor**.