

Předmluva

Autor úvodem dne 1. 1. 2012

Zdálo se mi, že se vytrácí hry z papíru a hry na počítači se všemi barvami a animacemi herní svět převálcují. Tedy takové hry, nad kterými si připravíme pomůcky (karty, kostičky, sirky, tužku a papír atp.) a pak je v klidu řešíme. V takové chvíli nejen řešíme problém samotný, ale zároveň si sami hlídáme, že neporušujeme pravidla. Situace je obdobná i u jiných her, bridž či poker. Hra naživo je mnohem pestřejší a rozmanitější. Například bridž hraný na BBO (autorův oblíbený herní server; www.bridgebase.com) nám nedovolí nechtěně porušit pravidla, hlídá nám počet zdvihů atd. Potenciál hry a skutečný záprah na mozkové závity je tedy výrazně omezen.

Před Vánocemi 2011 jsem objevil v linuxovém repozitáři kolekci logických her sgt-puzzles (www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/puzzles). V Linuxu bylo možné hry generovat, řešit a tisknout, a tak jsem toho využil a pustil se do přípravy této knihy.

Sbírkou jsem pak obohatil o bridž (www.rpbridge.net/9p01.htm), bludiště, viz program Daedalus (www.astrolog.org/labyrnth/daedalus.htm) a kakuro miniaturky (www.perlmonks.org/?node_id=550884). Koho by zajímaly například další bridžové situačky, nechtě navštíví www.rpbridge.net či www.doubledummy.net. Za logické hry navštívte například www2.stetson.edu/~efriedma/puzzle.html, www.ihsan.biz či server www.menneske.no.

Již na Vánoce 2011 jsem prvními vygenerovanými vzorky obdarovával rodinné příslušníky a známé a získával zpětnou vazbu. Tuto knihu, a jednu specializovanější na sudoku, loopy a kakuro, jsem dále piloval. Hlavně jsem styl jedna strana zadání následovaná jednou stranou řešení změnil na blok zadání a poté na blok řešení. Navíc je kniha obohacena o pravidla her. Bratr a nakladatel Martin Stríž mi vyšel s vydáním knih vstříc. Patří mu díky.

Příprava mě nesmírně bavila. O to víc, že jsem byl v emailovém kontaktu se všemi tvůrci – Simon Tatham (anakin@pobox.com) za jádro knihy, kolekci sgt-puzzles, Richard Pavlicek (richard@rpbridge.net) a Hugh Darwen (hugh.darwen@doubledummy.net) za bridž a Walter D. Pullen za Daedalus (Astara@msn.com).

Vedle zmíněných programů jsem používal Bash pod Linuxem (Lubuntu a jeho CygWin obdobu pod Microsoft Windows; více viz www.tldp.org/LDP/abs/html), GraphicsMagick (www.graphicsmagick.org; odnož programu ImageMagick (www.imagemagick.org), ten mi však tu a tam zlobil), a to vše završené typografickým systémem T_EX (www.cstug.cz), ve formátu Lua^LT_EX.

Za perličku píši, že jsem se po mnoha letech rozhoupal a zkusil svůj první pokus s vlastními symboly karetních barev. Žádný z existujících návrhů mi nevyhovoval. Hlavně chyběla možnost zapnout/vypnout si kresbu symbolů a rychle si nastavit barvy či si velikost přeškálovat. Použil jsem T_ikZ & PGF.

Do budoucna snad tuto knihu obohatím o několik dalších her, u kterých neexistuje přímá možnost tisku ze sgt-puzzles. Máte-li zájem o rozšíření této knihy či podobnou specializovanou, napište na pavel@striz.cz. Promyslím! Tímto vám předkládám tuto knihu se slovy:

»Objev v sobě talent!«

