

žhoy,

další rok, další vyhodnocení zpětné vazby z Bitvy pod Horou!

Letošní Bitvu pod Horou jsme stavěli výrazně podle zpětné vazby bz loňska. Hra byla zkrácena, ubrali jsme “běhacích střetů” a posílili kapacity dětské linky.

Co následuje, je vyhodnocení změn, vesměs zaměřené na větší data. Pozorně čteme i slovní zpětné vazby, ale rovnou upozorňujeme, že jejich vyhodnocování je často poměrně těžké: lidé mají různé postoje, které jsou navíc často v přímém rozporu s názory ostatních. Naším úkolem je tak na základě významnějšího vzorku dat najít řešení.

Při vyhodnocování dat pracujeme primárně s daty získanými dotazníkovým průzkumem, která navíc rozšiřujeme i o další typy podpůrných informací. Těmito podpůrnými informacemi jsou například detailnější cílené rozhovory s veliteli, namátkové rozhovory s řadovými účastníky a data založená na dalších získaných hodnotách (např. měření počtu kilometrů vybraných účastníků v rámci bitvy nebo za den). Příkladem, jak s informacemi pracujeme, může být stížnost na “moc se chodilo” z ročníku 2023. Podle komentářů na sítích a ve zpětných vazbách by bylo automatické řešení “ale ne, musíme zrušit delší přesuny”. Zároveň tato stížnost byla výrazně vyšší na temné straně než na světlé, a tam jsme začali pochybovat. Pak jsme projeli detailněji data, potvrdili si, že přesuny mezi scénáři byly skutečně krátké a nepodstatné a hledali jsme podstatu problému jinde.

A ukázalo se, že skutečným viníkem jsou prostě příliš dlouhé běhací scénáře s oživením, při kterých se lidé vyčerpají, a pak jim skutečně každý přechod přijde dlouhý, kdežto únavu přímo v těch bojích nepociťovali jako zásadní problém nebo jí tak nechtěli nazývat. V kombinaci s výše uvedeným nepomohly příliš dlouhé pauzy vyvolané hlavně tím, že se na někoho čekalo. Zvolená opatření pak nakonec byla jak lehké ubrání přechodů, ale hlavně výrazná redukce vyčerpávajících scénářů a mnohem direktivnější přístup k “nyní odcházíme a jde se bojovat / klidně zůstaňte sedět”. A podle čísel se to výrazně vyplatilo.

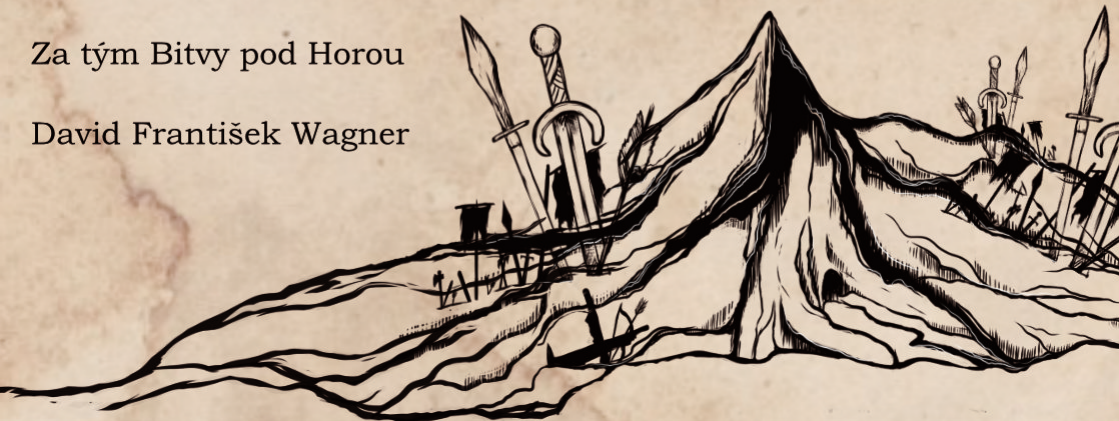
Tyhle změny k lepšímu děláme pro vás - ale děláme je hlavně díky vám. Toto je poděkování všem, co si udělali čas vyplnit dotazník, odpověděli na nějaké otázky nebo s námi na vyzvání debatovali nad vybranými tématy. Ceníme si toho.

Rovnou také prozradíme to nejdůležitější: na základě vaší zpětné vazby považujeme Bitvu pod Horou 2024 za velmi úspěšnou hru, zlepšení oproti minulému ročníku a budeme usilovat o pořádání dalších. Svou roli masové, snadno přístupné hry, která může sloužit jako vstup do světa bitev i místo setkání, plní dobře a máme připravenou celou náruč zlepšení.

Díky za vše

Za tým Bitvy pod Horou

David František Wagner



Obsah

<u>Obsah</u>	<u>3</u>
<u>Celkové hodnocení hry</u>	<u>4</u>
<u>Produkce, voda, zázemí</u>	<u>6</u>
<u>Schvalování zbraní</u>	<u>7</u>
<u>Kostýmy a rozlišení</u>	<u>11</u>
<u>Délka hry a únava</u>	<u>12</u>
<u>Změny v pravidlech</u>	<u>15</u>
<u>Metodická poznámka</u>	<u>16</u>
<u>Závěrem</u>	<u>17</u>

Celkové hodnocení hry

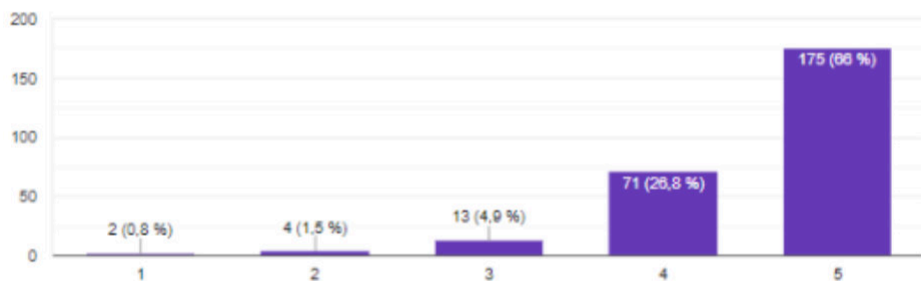
Začneme rovnou tím nejpodstatnějším: celkovým dojmem. Tam jednoznačně převládá “ano, bylo to moc fajn” - z čehož máme velkou radost. Jedná se navíc o další zlepšení výsledků oproti loňskému ročníku. (5 je nejlepší, 1 nejhorší)

2024:

Máš radost, že jsi na bitvě byl?

 Kopirovat

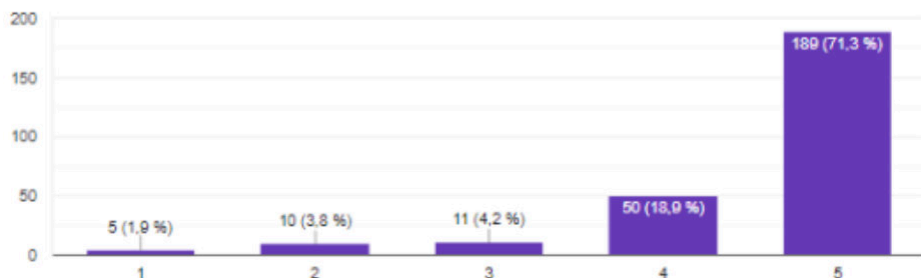
265 odpovědí



Přijel bys na další ročník bitvy?

 Kopirovat

265 odpovědí

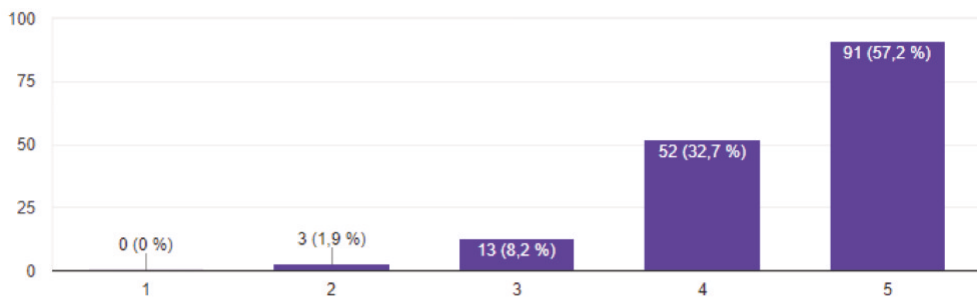


2023:

Máš radost, že jsi na bitvě byl?

[Kopírovat](#)

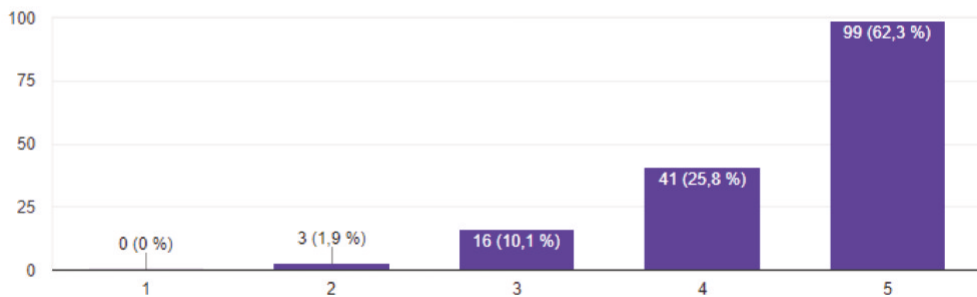
159 odpovědí



Přijel bys na další ročník bitvy?

[Kopírovat](#)

159 odpovědí



Co se výrazně zlepšilo, je počet lidí, co by rádi pomáhali s přípravou bitvy (letos 10, loni 2).

Ale je to stále spíše nedostatečné a budeme řešit, jak tým ještě více rozšířit. Ale pokud se povede udržet trend pětinasobku, do pár let bude uvádět Bitvu pod Horou celá planeta!

Produkce, voda, zázemí

My sami jsme byli s produkcí a zázemím letos výrazně nespokojeni. Něco jsme pokazili sami omylem, velká část byla dána velmi vydatným a intenzivním deštěm, který třeba zabránil toaletám na bojišti, výměně toalet nebo hlavně prakticky znemožnil hrát závěrečné scénáře v těch nejkrásnějších lokalitách, kam jsme soustředili kulisy (škrtnutý scénář 7 a alternativní místo pro závěrečnou bitvu u bran Ereboru).

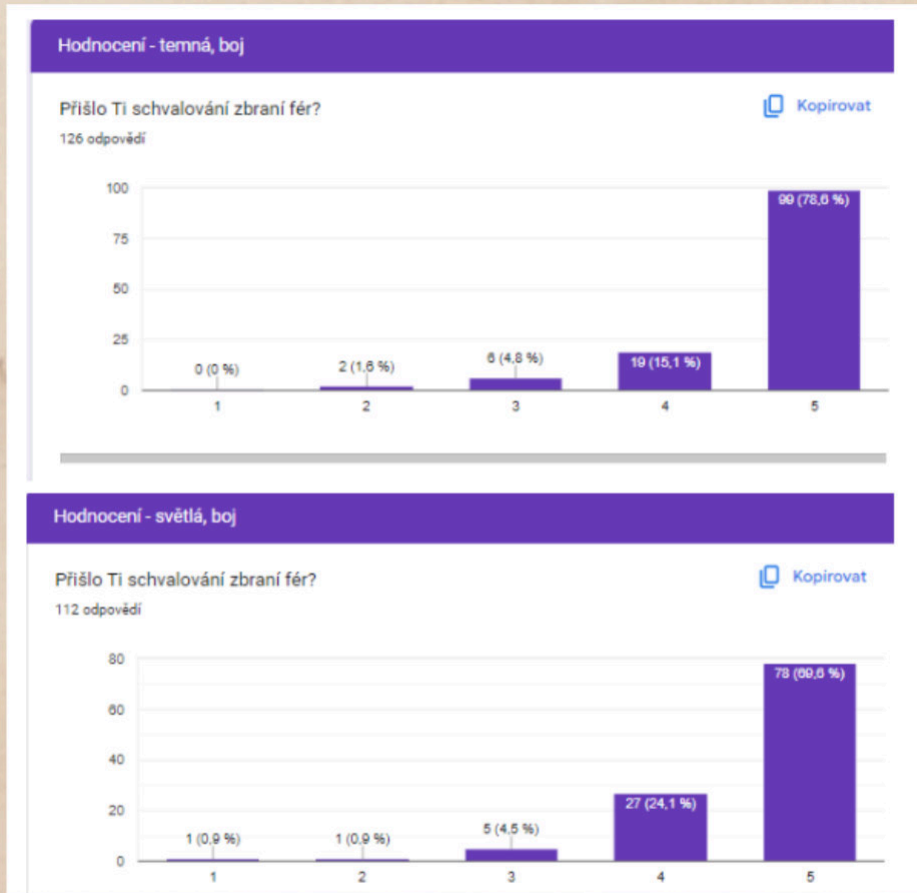
Přesto to v hodnocení zázemí nedopadlo úplně špatně (opět 5 je nejlepší, 1 nejhorší):



Co jste cenili velmi vysoko v textových zpětných vazbách, byla také přítomnost dámských hygienických potřeb na záchodech. Do budoucna víme, co zde zlepšovat, byť nám dělá radost, že velká většina z vás byla spokojena.

Schvalování zbraní

Obě strany považují schvalování zbraní za velmi fér.

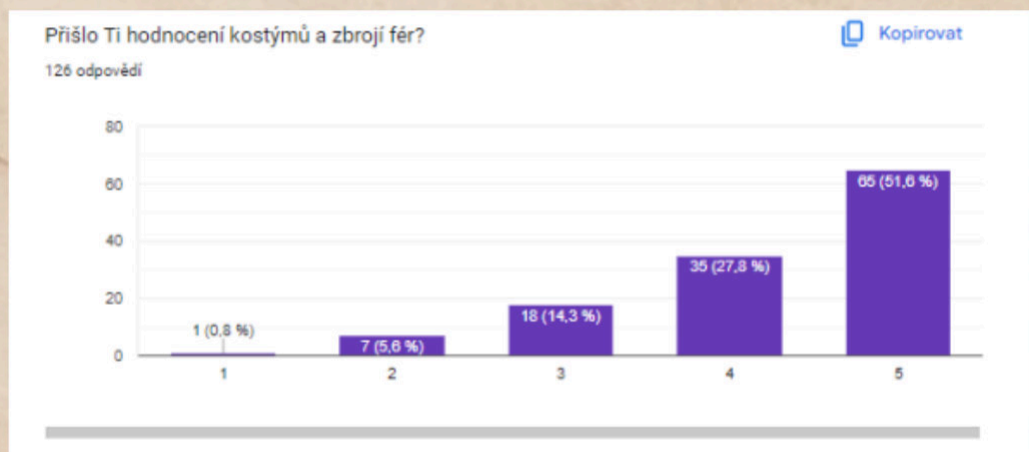


My jsme s ním letos byli spíše nespokojeni: hodně jsme řešili odpady schvalovačů a vytrvalý déšť znamenal jak nějaké nepohodlí, tak hlavně výrazný přesun lidí, co si chtěli nechat schválit zbraně z pátku na sobotní ráno a pak přetížení v sobotu, i když jsme jeli ve čtyřech. To (stejně jako trochu překvapivá situace, kdy množství pásky vyšší než loni došlo) jsou rozhodně věci, které chceme řešit.

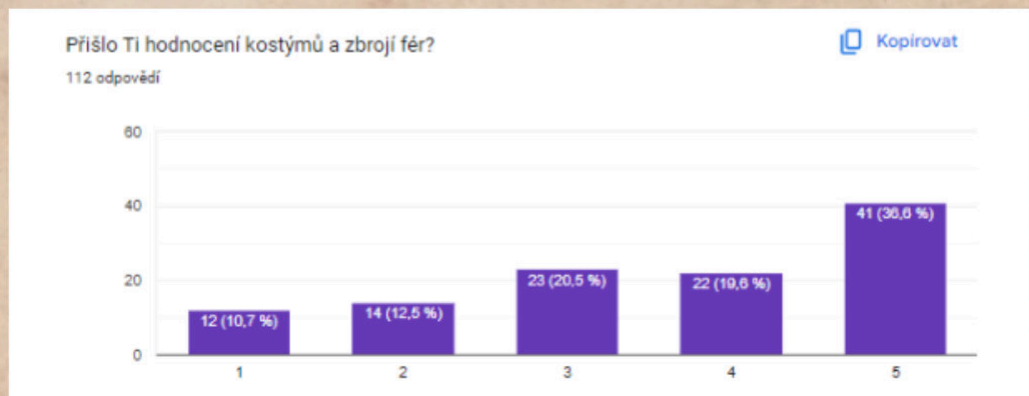
Co naopak nechceme řešit, jsou některé detaily (zájem byl o převažování zbraní). Velmi také nechceme zavádět plně zákaznický přístup - bitvy považujeme za volnočasovou aktivitu, kam bychom velmi neradi přinesli logiku “zákazník - firma”: a tak prvky jako například “po kontrole si šípy označí sprejem vlastník pod dohledem sám” nepovažujeme za nijak zásadní problém.

Zajímavější je situace se “schvalováním” kostýmů. To z výše uvedených důvodů neproběhlo ideálně, byť hodnocení je stále velmi fajn:

Temná:



Světlá:



Opakující se výtky jsou zde hlavně na dvě věci, které bychom rádi trochu blíže rozebrali:

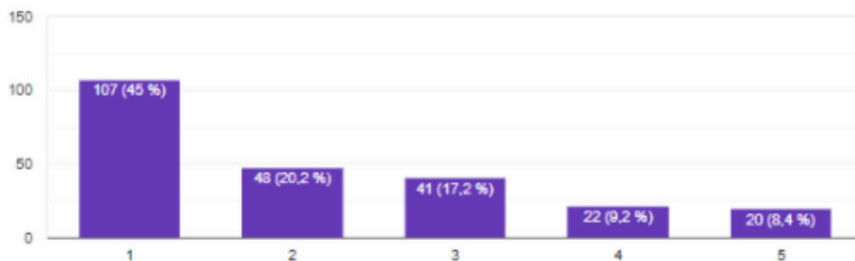
A) Přílišná vstřícnost vůči temné straně. To je něco, co zní jako blbě, ALE je to relevantní předmět sporu. Zvažujeme do budoucna výrazné přenastavení armád, včetně toho, že by například za náročné masky (plná skřeti, vousy) automaticky padal motivační život navíc a naopak skřeti bez masek by prostě nebyli.

B) příliš malá motivace pro zbroje, případně, že “to nebylo nikde napsaný”. Tady je třeba říct, že v pravidlech je struktura životů popsána velmi jasně: 2 základ, 1 za helma + prošívk, jeden za krásu, případně jeden za speciální družiny, které jsou navíc hrozně hezké. Ten poslední budeme do budoucna určitě vypouštět nebo nahrazovat (například životem za velmi náročné masky) a zároveň NECHCEME motivovat k nošení co nejtěžších zbrojí. Pokud je někdo chce, je to zcela jistě možné, ale v průměru je bojovník oděný v prošívkce a helmě chráněn pro podmínky hry ideálně a zároveň nemusí být zcela vyčerpán. Zcela v souladu s přáními hráčů také nechceme životy dále navyšovat. Viz:

Životů by mělo být méně, třeba 1-3.

 Kopirovat

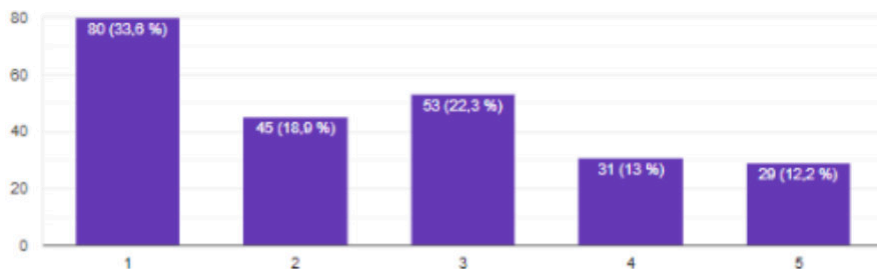
238 odpovědí



Životů by mělo být více, třeba 4-6.

 Kopírovat

238 odpovědí



(1 je určitě NE, 5 je určitě ANO)

Ve zkratce: životování chceme dělat jinak, ještě víc podpořit skupiny, víc podpořit masky. Celkový rozsah životů ale chceme držet na 2-5 (mimo velmi nezdařené kostýmy), čímž se manévrovací prostor na různé bonusování trochu zužuje. Z principu pak také intuitivně podivná situace “jakože chlapík naprosto komplet dokonale zakutý v železe má stejně jako týpek s prošívkou, helmou a brokátovým kostýmem” bude do nějaké míry nastávat i v budoucnu a není kolem toho moc cesta.

kostýmy a rekvizity

Viděli jsme řadu krásných kostýmů, viděli jsme řadu ne zcela povedených. Převážně pozitivní je hodnocení dodaných funkčních kulís (prapory, hradby, vozy...) i přes absenci toho nejlepšího. Tady se chceme držet spíše jednoduchosti: nechceme investovat a hlavně stavět masivní kulisy nebo komplikované rekvizity, hlavní pro nás je funkčnost, resilience, a aby všechno posouvalo hru. V tom jsme třeba velmi spokojeni s mechanismy přenosných stojanů na vlajky a budeme určitě vyrábět více takových věcí.

Pro většinu fajn, pro malou menšinu spíš hloupé je velmi decentní rozlišení organizátorů. A i když to trápilo málo lidí, tak to vidíme jako velkou příležitost k lepší orientaci a změně a děkujeme za tyto podněty, napravíme to.

Oproti loňsku VÝRAZNĚ ubylo stížností na nerozeznatelnost kostýmů. Přesto zde vidíme problémy způsobené primárně tím, kolik družin se muselo přidávat (zvláště lidských, zvláště na temnou stranu) a chystáme výraznější změny v tom, jak jsou strany nastavené, co jak ceníme a povolených barvách. Řada skupin se vyprofilovala velmi hezky a chceme to dále podpořit, naopak budeme dále zpříšňovat základní omezení. Bitva musí být stále hlavně dostupná pro všechny - to ale není důvod mít bojovníky v bílé prošívce a světlých kalhotách u temné a naopak.



Délka hry a únava

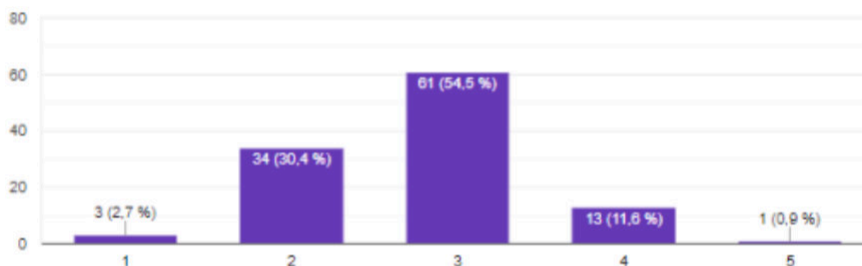
Změny oproti minule jsme již popsali v úvodníku, takže jen krátce: zabrali. Ve sloupcích platí, že 1 je příliš málo/ příliš blízko, 5 je příliš mnoho/ příliš daleko.

Světlá:

Jaký byl podle Tebe počet střetů?

 Kopírovat

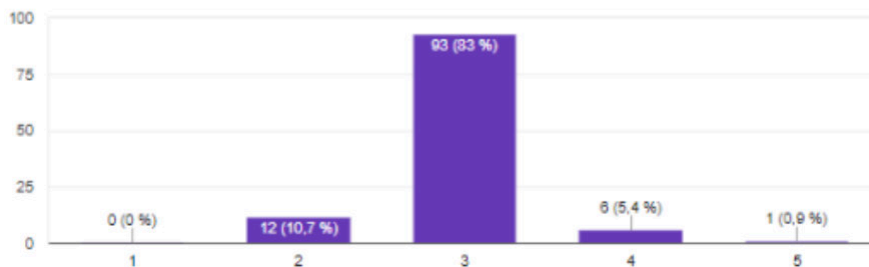
112 odpovědí



Jak vnímáš ve střetech vzdálenost na ožívání?

 Kopírovat

112 odpovědí

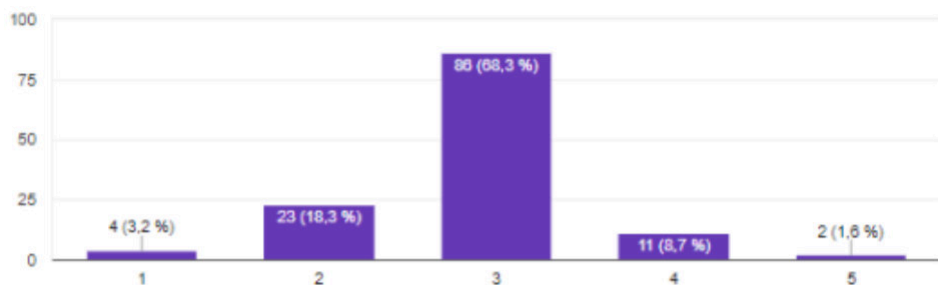


Temná:

Jaký byl podle tebe počet střetů?

 Kopírovat

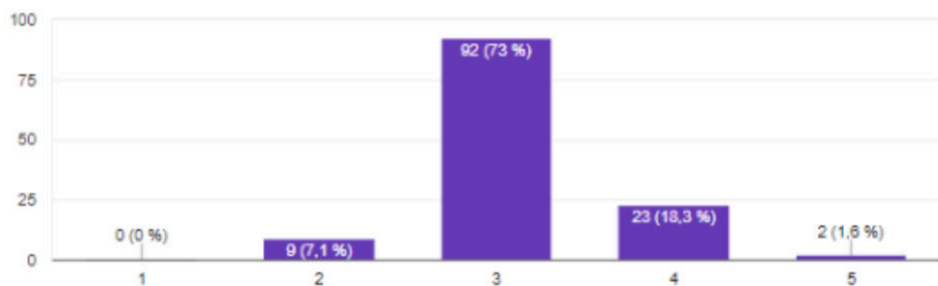
126 odpovědí



Jak vnímáš ve střetech vzdálenost na ožívání?

 Kopírovat

126 odpovědí



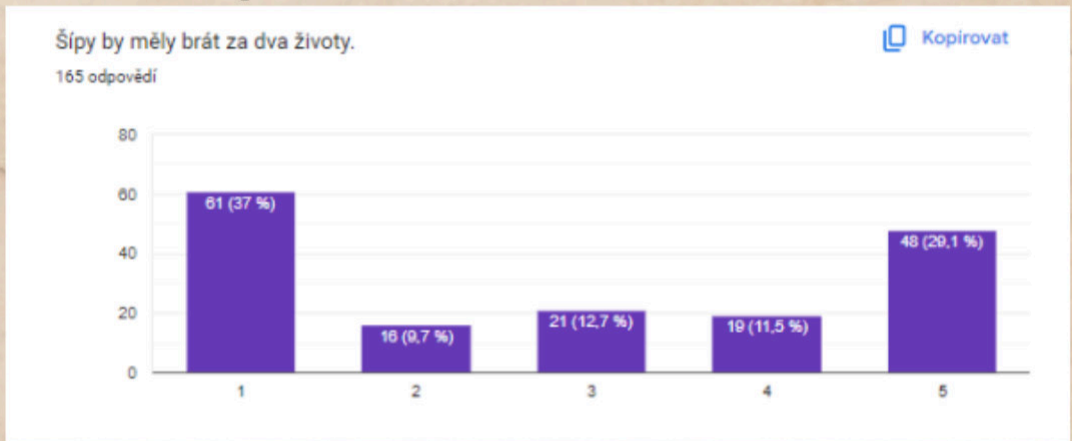
Po této stránce je spokojenost a dobré, stejně tak vzdálenost mezi střety je v pořádku. Co je výrazně vyhocenější, je názor na lokaci a na nutných 1500 metrů pochodu z tábora na bojiště. Vnímáme samozřejmě, že to je neideální a tuto vzdálenost jsme jako organizátoři jak najezdili, tak hlavně našlapali opravdu mnohokrát, a také bychom si rádi poradili bez ní. Zároveň platí, že možnosti lokací jsou v Česku spíše vyčerpány a v kombinaci “můžeme získat pronájem/ vodu/ všechna povolení/ je tam nějak zajímavý terén” (z něj letos díky přívalovým deštům nebyla většina vidět samozřejmě) a nevidíme tak variantu přesunu někam, kde bude bojiště hned vedle táborové louky a příjezdová cesta bude zpevněná a bezpečná za každého počasí příliš optimisticky. Ale snažíme se samozřejmě hledat náhradní lokace.



Změny v pravidlech

V dotazníku jsme nahodili i nějaké změny v pravidlech. Vezmeme to velmi rychle. Prvně to vypadá, že velikost štítů, přítomnost pik i nastavení počtu životů výrazně většině stále vyhovuje.

Loni byla hrubě konfliktní otázka “šípy za dva životy”, kde jsme měli dva jasně dělené tábory. 1 znamená “vůbec nesouhlasím”, 5 znamená “naprosto souhlasím”.



Letos jsme dali šípy za dva a...vypadá to jako masivní úspěch.



Pro budoucnost zvažujeme ještě dále experimentovat se zmenšováním štítů pro dosažení rychlejších a dravějších bitek, ale zároveň chápeme, že všichni už mají svoje vybavení.

Metodická poznámka

Vycházíme z dat ve chvíli, kdy dotazník zpětné vazby vyplnilo lidí z více než sedmi set účastníků. Považujeme to vzhledem k velikosti vzorku už za reprezentativní. Hlavní také je, že všechny trendy se od začátku sběru vyvíjejí dost rovnoměrně.

Snažili jsme se také v maximální možné míře přihlédnout k poznámkám v kategorii “ostatní”, ale tam často nacházíme ostré nesoulady mezi jednotlivými pohledy. Přesto je možné říct, že převážná většina textových komentářů je velmi pozitivní, ty méně pozitivní jsou i vesměs konstruktivní. Díky za ně.



Závěrem

Pokud jste dočetli až sem, tak vám nejspíš záleží na tom, aby bitvy byly hezké. A vypadá to, že díky vaší zpětné vazbě z loňska jsme to letos zvládli zase o kus lépe: a už vidíme nové výzvy.

Díky za pozornost a připomínáme, že nejlepší možnost, jak ovlivnit podobu bitvy, je... podílet se na její přípravě:)

Za Bitvu pod Horou se s vámi loučí

David František (hra, hlavní organizátor)

Rzacze (rekvizity, produkce)

Matěj (produkce)

Siny (dětská linka, hra)

Kristy (admin, komunikace, registrace)

Michal (dětská linka)

Motlík a Zorka (dětská linka, registrace)

