

JUNE'S JOURNEY - podsumowanie analizy wyzwań typu TR - gra na czas

Wykonała Junka AS - Podziemia June's Journey Polska

2021-03-24, wydanie B

I. Opis

Wyzwanie polega na zbieraniu przedmiotów ze sceny w określonym czasie.

II. Zasady

- Każdą scenę przeglądamy w **22 rundach**.
- Czas na wykonanie rundy wynosi **35 sekund**
- W każdej rundzie trzeba znaleźć określoną liczbę przedmiotów wg **tabeli C**.
- Przedmioty pojawiają się w grupach po **3 w jednym wierszu**. Po znalezieniu wszystkich przedmiotów z danej grupy jest wyświetlany następny zestaw 3 przedmiotów.
- Zbieranie przedmiotów w szybkim tempie jest premiowane bonusem tzw. mnożnikiem czyli liczbą, przez którą mnoży się nominalną wartość punktową przedmiotu.
- Mnożnik zależy od czasu jaki upłynie pomiędzy kolejnymi kliknięciami w przedmiot. Jego wartość wynosi od **x1** do **x7**.
- Ostateczne wyniki wyzwania dla klubu i odebranie nagród przez gracza jest możliwe po **2,5 minutach** od zamknięcia okna czasowego na wyzwanie.

III. Parametr sceny

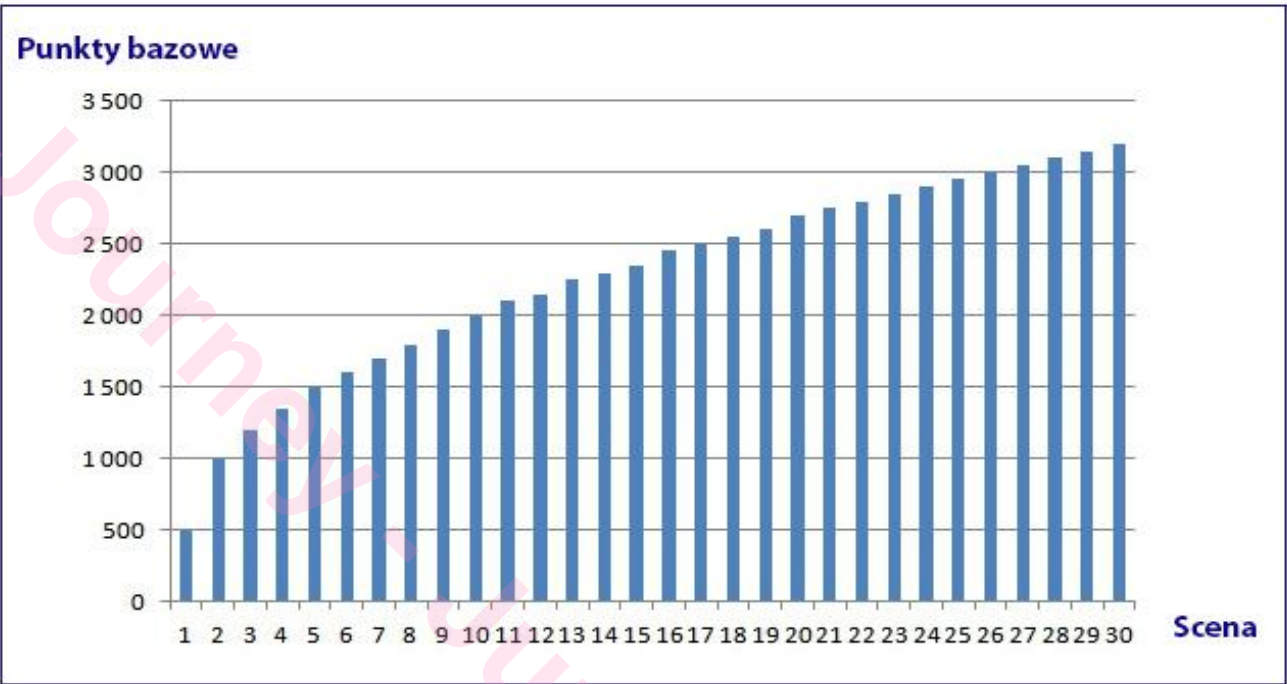
Dla każdej sceny określona jest stała **wartość bazowa sceny** - stan na dzień 2021-03-24

Tabela A

Scena	Wynik bazowy scena
1	500
2	1 000
3	1 200
4	1 350
5	1 500
6	1 600
7	1 700
8	1 800
9	1 900
10	2 000

Scena	Wynik bazowy scena
11	2 100
12	2 150
13	2 250
14	2 300
15	2 350
16	2 450
17	2 500
18	2 550
19	2 600
20	2 700

Scena	Wynik bazowy scena
21	2 750
22	2 800
23	2 850
24	2 900
25	2 950
26	3 000
27	3 050
28	3 100
29	3 150
30	3 200



Wykres przedstawia krzywą wzrostu wartości bazowych sceny

IV. Przedmioty

Przedmioty pojawiają się na scenach w tzw. odsłonach. **Odsłona** odpowiada gwiazdce w standardowej grze.  
Każdy przedmiot ma określoną **stałą wartość punktową** zależną od odsłony, w której pojawił się pierwszy raz na scenie.

Tabela B

Odsłona - tzw. gwiazdka	Ilość przedmiotów nowych w odsłonie	Ilość przedmiotów na ekranie	Wartość punktowa przedmiotów nowych	Komentarz
1	15	15	46	
2	15	30	51	tj. odsłona 1 + nowe przedmioty
3	15	45	56	tj. odsłona 2 + nowe przedmioty
4	15	60	61	tj. odsłona 3 + nowe przedmioty
5	15	75	66	tj. odsłona 4 + nowe przedmioty

V. Parametry rund ogólnie

Parametry rund są takie same dla każdej sceny w danym wyzwaniu.  
**Baza punktowa przedmiotów do zebrania** to suma wartości punktowych przedmiotów wyświetlonych do zebrania w całej rundzie.

Tabela C

Odsłona	Runda	Ilość przedmiotów do zebrania	Baza punktowa przedmiotów do zebrania
1	1	9	414
	2	15	690
2	3	18	868
	4	18	873
3	5	18	883
	6	18	883
	7	21	1036
	8	21	1056
	9	24	1214
	10	24	1204
	11	24	1209
4	12	24	1264
	13	24	1274
	14	24	1304
5	15	24	1339
	16	24	1369
	17	24	1384
	18	24	1419
	19	24	1419
	20	24	1419
	21	24	1419
	22	24	1419

## VI. Parametry rund z rozkładem przedmiotów

Parametry rund są takie same dla każdej sceny w danym wyzwaniu.

**Baza punktowa przedmiotów do zebrania** to suma wartości punktowych przedmiotów wyświetlonych do zebrania w całej rundzie.

**Rozkład przedmiotów** w rundzie pod względem ich wartości punktowej i ich kolejności pojawiania się na ekranie, dla każdej rundy **jest taki sam!**

Tabela D

Odsłona ----->		1		2		3					4			5										
Runda ----->		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
Baza punktowa przedmiotów do zebrania ----->		414	690	868	873	883	883	1036	1056	1214	1204	1209	1264	1274	1304	1339	1369	1384	1419	1419	1419	1419	1419	
Kolejność przedmiotów	1	46	46	46	51	51	46	51	46	51	51	56	51	51	51	51	51	56	66	66	66	66	66	
	2	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	51	46	46	46	46	46	46	61	61	61	61	61	
	3	46	46	46	46	46	46	56	46	46	46	56	46	46	51	46	51	51	61	61	61	61	61	
	4	46	46	51	51	51	51	51	51	51	51	56	51	51	51	56	56	56	56	56	56	56	56	
	5	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	51	46	46	46	46	46	51	61	61	61	61	61	
	6	46	46	46	46	46	46	56	46	46	46	51	51	46	51	51	51	61	56	56	56	56	56	
	7	46	46	51	51	56	51	46	56	51	51	51	56	56	56	56	56	61	56	56	56	56	56	
	8	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	51	51	51	56	51	51	51	51	
	9	46	46	46	46	51	51	51	51	51	46	51	51	51	51	56	51	51	61	61	61	61	61	
	10		46	51	51	51	46	56	51	56	51	56	51	56	46	46	46	56	56	56	56	56	56	56
	11		46	46	46	46	46	46	51	46	46	46	51	56	56	56	51	51	51	51	51	51	51	
	12		46	51	51	51	46	51	51	51	46	51	56	56	56	56	56	56	51	51	51	51	51	
	13		46	51	51	51	56	46	56	56	56	46	46	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	
	14		46	46	46	46	46	46	51	46	46	46	56	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	
	15	46	51	51	51	51	51	51	51	51	51	46	56	56	56	56	61	61	61	61	61	61	61	
	16		51	51	51	56	51	56	56	56	56	51	56	61	56	61	66	61	61	61	61	61	61	61
	17		46	46	46	46	46	46	51	51	46	51	56	51	61	61	61	56	61	61	61	61	61	
	18		51	51	51	51	51	51	51	51	46	56	51	61	51	61	61	61	51	51	51	51	51	
	19		51	56	46	56	56	56	56	56	56	56	56	61	56	66	61	66	61	61	61	61	61	61
	20		51	46	56	51	46	51	46	51	61	61	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	
	21		56	51	56	51	51	61	51	56	51	56	56	66	66	66	56	66	66	66	66	66	66	66
	22		56	51	56	61	56	66	61	66	66	66	61	56	66	61	66	66	66	66	66	66	66	66
	23		51	46	46	61	61	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	
	24		56	51	61	51	56	56	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

### Komentarz:

Kolumna druga od lewej strony przedstawia kolejność wyświetlania przedmiotów na ekranie sceny.

Pierwszy wiersz na ekranie sceny to przedmioty oznaczone 1, 2, 3 w kolumnie. Drugi wiersz na ekranie sceny to przedmioty oznaczone 4, 5, 6 w kolumnie itd. aż do przedmiotu numer 24 w 8-mym wierszu.

W środkowej części tabeli, na kolorowym polu, pokazana jest wartość punktowa przedmiotu wyświetlonego na ekr 46 pkt 51 pkt 56 pkt 61 pkt 66 pkt

**Położenie tych przedmiotów w określonym miejscu w danej rundzie i ich wartości punktowe są takie same dla każdej sceny,**

Przykład: w rundzie 14, przedmiot 22 wyświetlony w 8-mym wierszu ekranu, pierwszy z lewej, zawsze będzie miał wartość punktową równą 66.

W trzecim wierszu tabeli zostały zsumowane wartości punktowe przedmiotów w danej rundzie (niebieskie liczby) Wartość ta jest zależna od rundy i jest taka sama dla każdej sceny.

Rundy od 18 do 22 mają taki sam rozkład przedmiotów i tę samą bazę punktową przedmiotów do zebrania.

Runda 5 i 6 ma tę samą bazę punktową przedmiotów, która wynosi 883 lecz rozkład przedmiotów jest różny.

Przedmioty o wyższej wartości punktowej pojawiają się częściej pod koniec rundy i jest ich więcej w wyższych rundach (ciemniejsze pola) chociaż, jak przyjrzymy się tabeli, nie jest to regułą.

W rundach od 18 do 22 nie ma już przedmiotów najniżej punktowanych czyli tych za 46 pkt.

## VII. Wyświetlanie przedmiotów - spostrzeżenia

- Przedmioty z danej puli punktowej wyświetlane są losowo.
- W pierwszych dwóch rundach pojawiają się wszystkie przedmioty z pierwszej odsłony czyli 15
- W kolejnych rundach pojawiają się także nowe przedmioty z poprzednich odsłon.
- Nowe przedmioty mogą być wyświetlane zarówno na początku jak i pod koniec rundy.
- W rundzie mogą w ogóle nie wystąpić nowe przedmioty.
- Nie wszystkie przedmioty, łącznie 75 z pięciu odsłon, muszą się pojawić do zebrania w 22 rundach. Dzieje się tak nawet wtedy gdy bezbłędnie zbieramy wszystkie przedmioty w każdej rundzie.

## VIII. Naliczanie punktów za rundę

Na końcową punktację rundy składa się suma poniższych elementów:

- |                      |   |
|----------------------|---|
| Wynik bazowy (scena) | - punkty za scenę wg <b>tabeli A</b>  |
| Wynik bazowy (runda) | - suma wartości punktowych za każdy znaleziony przedmiot *)   |
| Bonus za wskazówki   | - <b>0</b> , prawdopodobnie do wykorzystania w późniejszym czasie   |
| Bonus za dokładność  | - <b>700</b> punktów za scenę bez błędnych kliknięć, za 1 błędny klik <b>70</b> punktów straty. Bonus za dokładność wyniesie 0 przy 10 i więcej błędnych klikach. |
| Bonus za czas        | - <b>60</b> punktów za każdą sekundę poniżej limitu czasu przeznaczonego na rundę z dokładnością do <b>0,5</b> sekundy, 0 gdy nie zmieścimy się w czasie          |

\*) wartość punktowa za znalezienie jednego przedmiotu = punkty za przedmiot (zależne od odsłony wg **tabeli B**) x mnożnik (zależny od szybkości znajdowania kolejnych przedmiotów od **x1** do

## IX. Rozgrywanie scen

Parametry rund mają wartości wg **tabeli C i D**

**Jeżeli w danej rundzie nie zbierzemy wszystkich wymaganych przedmiotów to taka runda jest powtórzona z parametrami ostatniej kompletnej rundy!**

Będzie ona powtarzana tak długo aż znajdziemy wszystkie wymagane przedmioty.

Dopiero wtedy następna runda będzie miała kolejne, nowe parametry

Jednak w wyniku tych przesunięć całkowita ilość rund do rozegrania nie zmieni się i nadal wynosi **22**.

**Końcowe sekundy gry** - jeżeli zaczniemy rundę w czasie poniżej limitu **35s** i nie zdążymy jej zakończyć w czasie pozostałym do końca ważności biletu, to jej wynik punktowy

**NIE** zostanie doliczony do ogólnego wyniku gry.

Przykład: do końca wyzwania zostało **33 s**, rozpoczynamy ostatnią rundę ale nie skończyliśmy jej przed upływem **35 s** (max czas na rozgrywkę) czyli przekroczyliśmy czas ważności biletu o **2 sekundy**  
Wynik punktowy tej rundy **NIE** zostanie doliczony do ostatecznego wyniku rozgrywki.

Tabela E Zestawienie parametrów rund dla gracza Ires scena 1 - wyzwanie 2020-08-04

Odsłona	Runda	Ilość przedmiotów do zebrania	Ilość <b>NIE</b> zebranych przedmiotów	Baza punktowa przedmiotów do zebrania	Baza punktowa zebranych przedmiotów	Parametry rund wg tabeli C	Uwagi
1	1	9		414	414	runda 1	<-- runda kompletna
1	2	15		690	690	runda 2	<-- runda kompletna
2	3	18	6	720	572	runda 3	<-- nie zebrane przedmioty
2	4	18	3	868	720	powtórzone parametry z rundy 3	<-- nie zebrane przedmioty
2	5	18		868	868	powtórzone parametry z rundy 3	<-- runda kompletna
2	6	18		873	873	runda 4	<-- runda kompletna
3	7	18		883	883	runda 5	<-- runda kompletna
3	8	18		883	883	runda 6	<-- runda kompletna
3	9	21	3	1036	878	runda 7	<-- nie zebrane przedmioty
3	10	21	1	1036	980	powtórzone parametry z rundy 7	<-- nie zebrane przedmioty
3	11	21	1	1036	980	powtórzone parametry z rundy 7	<-- nie zebrane przedmioty
3	12	21	1	1036	980	powtórzone parametry z rundy 7	<-- nie zebrane przedmioty
3	13	21	3	1036	878	powtórzone parametry z rundy 7	<-- nie zebrane przedmioty
3	14	21	2	1036	929	powtórzone parametry z rundy 7	<-- nie zebrane przedmioty
3	15	21	2	1036	929	powtórzone parametry z rundy 7	<-- nie zebrane przedmioty
3	16	21		1036	1036	powtórzone parametry z rundy 7	<-- runda kompletna
3	17	21	2	1056	959	runda 8	<-- nie zebrane przedmioty
3	18	21	5	903	806	powtórzone parametry z rundy 8	<-- nie zebrane przedmioty
3	19	21	2	1056	959	powtórzone parametry z rundy 8	<-- nie zebrane przedmioty
3	20	21		1056	1056	powtórzone parametry z rundy 8	<-- runda kompletna
3	21	24	4	1051	995	runda 9	<-- nie zebrane przedmioty
3	22	24	5	1051	939	powtórzone parametry z rundy 9	<-- nie zebrane przedmioty

**Komentarz:**

Jak widać w powyższym zestawieniu gracz wielokrotnie nie zdążył zebrać wszystkich przedmiotów w rundzie. W wyniku tego zakończył scenę na **odslonie 3** z przedmiotami tylko za **56 punktów**. Również maksymalna ilość przedmiotów do zebrania czyli **24**, wystąpiła tylko w dwóch rundach (przy dobrej rozgrywce występuje aż w 14 rundach). Zostały osiągnięte parametry tylko z **rundy 9 wg tabeli C**. Zadecydowało to o niskim wyniku na scenę **70679** (przyjęto punkty bazowe scena=0). Błędne kliknięcia i bonus za czas miały niewielki wpływ na rezultat końcowy..

**Tabela F** Zestawienie parametrów rund dla gracza Pan Trumbulgulator scena 2 przebieg 1 - wyzwanie 2020-12-28

Odsłona	Runda	Ilość przedmiotów do zebrania	Ilość <b>NIE</b> zebranych przedmiotów	Baza punktowa przedmiotów do zebrania	Baza punktowa zebranych przedmiotów	Parametry rund wg tabeli C	Uwagi
1	1	9		414	414	runda 1	<-- runda kompletna
	2	15		690	690	runda 2	<-- runda kompletna
2	3	18	4	720	674	runda 3	<-- nie zebrane przedmioty
	4	18		868	868	powtórzone parametry z rundy 3	<-- runda kompletna
	5	18		873	873	runda 4	<-- runda kompletna
3	6	18		883	883	runda 5	<-- runda kompletna
	7	18		883	883	runda 6	<-- runda kompletna
	8	21		1036	1036	runda 7	<-- runda kompletna
	9	21		1056	1056	runda 8	<-- runda kompletna
	10	24	2	1214	1107	runda 9	<-- nie zebrane przedmioty
	11	24	2	1214	1107	powtórzone parametry z rundy 9	<-- nie zebrane przedmioty
	12	24		1214	1214	powtórzone parametry z rundy 9	<-- runda kompletna
	13	24		1204	1204	runda 10	<-- runda kompletna
	14	24	3	1209	1046	runda 11	<-- nie zebrane przedmioty
4	15	24	3	1209	1046	powtórzone parametry z rundy 11	<-- nie zebrane przedmioty
	16	24	1	1209	1153	powtórzone parametry z rundy 11	<-- nie zebrane przedmioty
	17	24		1209	1209	powtórzone parametry z rundy 11	<-- runda kompletna
	18	24	2	1264	1142	runda 12	<-- nie zebrane przedmioty
	19	24	3	1264	1091	powtórzone parametry z rundy 12	<-- nie zebrane przedmioty
	20	24		1264	1264	powtórzone parametry z rundy 12	<-- runda kompletna
	21	24	1	1274	1218	runda 13	<-- nie zebrane przedmioty
	22	24	2	1274	1157	powtórzone parametry z rundy 13	<-- nie zebrane przedmioty

**Komentarz:**

W rozgrywaniu tej sceny gracz kilkakrotnie nie zdążył zebrać wszystkich przedmiotów w rundzie. W wyniku tego zakończył scenę na **odslonie 4** z przedmiotami za **61 punktów**. Maksymalne parametry osiągnął wg **rundy 13 w tabeli C** i dlatego aż w 13 rundach otrzymał do zebrania po **24** przedmioty. Wpłynęło to na wyższy wynik mimo wielu rund niekompletnych, który wyniósł **93727** (przyjęto punkty bazowe scena=0) Błędne kliknięcia i bonus za czas miały średni wpływ na rezultat końcowy..



**Tabela G** Zestawienie parametrów rund dla gracza DL scena 2 - wyzwanie 2020-08-04

Odsłona	Runda	Ilość przedmiotów do zebrania	Ilość <b>NIE</b> zebranych przedmiotów	Baza punktowa przedmiotów do zebrania	Baza punktowa zebranych przedmiotów	Parametry rund wg tabeli C	Uwagi
1	1	9		414	414	runda 1	<-- runda kompletna
	2	15	4	552	506	runda 2	<-- nie zebrane przedmioty
	3	15		690	690	powtórzone parametry z rundy 2	<-- runda kompletna
2	4	18		868	868	runda 3	<-- runda kompletna
	5	18		873	873	runda 4	<-- runda kompletna
3	6	18		883	883	runda 5	<-- runda kompletna
	7	18		883	883	runda 6	<-- runda kompletna
	8	21		1036	1036	runda 7	<-- runda kompletna
	9	21		1056	1056	runda 8	<-- runda kompletna
	10	24		1214	1214	runda 9	<-- runda kompletna
	11	24		1204	1204	runda 10	<-- runda kompletna
4	12	24		1209	1209	runda 11	<-- runda kompletna
	13	24		1264	1264	runda 12	<-- runda kompletna
	14	24		1274	1274	runda 13	<-- runda kompletna
5	15	24		1304	1304	runda 14	<-- runda kompletna
	16	24		1339	1339	runda 15	<-- runda kompletna
	17	24		1369	1369	runda 16	<-- runda kompletna
	18	24		1384	1384	runda 17	<-- runda kompletna
	19	24		1419	1419	runda 18	<-- runda kompletna
	20	24		1419	1419	runda 19	<-- runda kompletna
	21	24		1419	1419	runda 20	<-- runda kompletna
	22	24		1419	1419	runda 21	<-- runda kompletna

**Komentarz:**

Gracz tylko **jeden** raz nie zebrał wszystkich wyświetlonych przedmiotów i spowodowało to, że nie osiągnął maksymalnych parametrów rund (**runda 21 wg tabeli C**). Nie jest to jednak zbyt duża strata ponieważ zakończył scenę na **odslonie 5** z przedmiotami za **66 punktów**. Wynik końcowy wyniósł **115482** (przyjęto punkty bazowe scena=0), który dodatkowo jest wyższy o osiągnięte bonusy czasowe za kompletne rundy zakończone przed czasem.

Tabela H

Pozycja				Przedmioty				Baza				Punktacja							
Scena	Odsłona	Runda	Przedmiot z odsłony...	Przedmiot	Nazwa	Mnożnik	Wartość punktowa przedmiotu	Wartość punktowa przedmiotu zebranego	Punkty za przedmiot	Baza punktowa runda	Baza punktowa runda - gracz	Kliknięcia złe	Do końca czasu zostało [s]	Wynik bazowy scena	Wynik bazowy runda	Bonus za dokładność	Bonus za czas	Wynik rundy	
2020-08-04 Ires, scena 2																			
2	2	4	1	1	skrzynka na narzędzia 1-46	1	46	46	46	868	720	0	0	500	1 874	700	0	3 074	
2	2	4	1	2	czapka 1-46	2	46	46	92										
2	2	4	1	3	kanister 1-46	3	46	46	138										
2	2	4	2	4	młotek 4-51	3	51	51	153										
2	2	4	1	5	wózek 1-46	2	46	46	92										
2	2	4	1	6	opał 3-46	2	46	46	92										
2	2	4	2	7	suseł 4-51	3	51	51	153										
2	2	4	1	8	klapa 3-46	4	46	46	184										
2	2	4	1	9	znak przejazdu 1-46	4	46	46	184										
2	2	4	2	10	numer 1920 4-51	3	51	51	153										
2	2	4	1	11	szlaban 2-46	3	46	46	138										
2	2	4	2	12	ławka 4-51	2	51	51	102										
2	2	4	2	13	plaszcz 4-51	2	51	51	102										
2	2	4	1	14	metalowy kanister 2-46	2	46	46	92										
2	2	4	2	15	łopata 4-51	3	51	51	153										
2	2	4	2	16	megafon 4-51	0	51	0	0										
2	2	4	1	17	zadaszenie 1-46	0	46	0	0										
2	2	4	2	18	wiadro 4-51	0	51	0	0										
2020-12-04 gracz Ires, scena 1																			
1	4	21	2	1	puszka farby 3-51	1	51	51	51	1264	1264	2	2	500	4 775	560	149	5 984	
1	4	21	1	2	odcisk dłoni 1-46	2	46	46	92										
1	4	21	1	3	plakat 1-46	3	46	46	138										
1	4	21	2	4	pies 5-51	3	51	51	153										
1	4	21	1	5	witraż 2-46	3	46	46	138										
1	4	21	2	6	latarnia 5-51	4	51	51	204										
1	4	21	3	7	kratka wentylacyjna 11-56	3	56	56	168										
1	4	21	1	8	wiszące kwiaty 2-46	4	46	46	184										
1	4	21	2	9	motyl 3-51	4	51	51	204										
1	4	21	3	10	orzeł 12-56	4	56	56	224										
1	4	21	2	11	sikorka 3-51	5	51	51	255										
1	4	21	2	12	wrona 4-51	4	51	51	204										
1	4	21	1	13	naczynie termiczne 1-46	4	46	46	184										
1	4	21	3	14	transparent 8-56	4	56	56	224										
1	4	21	3	15	szufelka 10-56	4	56	56	224										
1	4	21	3	16	rękawiczki 10-56	4	56	56	224										
1	4	21	2	17	kapelusz 3-51	4	51	51	204										
1	4	21	3	18	gogle 8-56	4	56	56	224										
1	4	21	3	19	ważka 9-56	4	56	56	224										
1	4	21	2	20	jaszczurka 6-51	5	51	51	255										
1	4	21	4	21	rogalik francuski 15-61	5	61	61	305										
1	4	21	4	22	ręcznik 16-61	4	61	61	244										
1	4	21	4	23	sztylet 17-61	4	61	61	244										
1	4	21	2	24	papierowa torba 4-51	4	51	51	204										



**Komentarz:**

Przedmioty są wpisywane do tabeli w kolejności wyświetlania na ekranie, od lewej do prawej

skrzynka na narzędzia 1-46	----> taki zapis oznacza, że przedmiot <b>skrzynka na narzędzia</b> pojawił się po raz pierwszy w rundzie 1 i ma nominalną wartość punktową 46
plaszcz 4-51	----> kolorowym tłem zostały wyróżnione przedmioty, które pojawiły się po raz pierwszy w danej rundzie

W pierwszej rozgrywce, runda 4, widzimy, że na 18 przedmiotów do zebrania mamy aż 8 nowych, które nie wystąpiły we wcześniejszych rundach. W drugiej rozgrywce, runda 21, nie pojawiły się żadne nowe przedmioty. Z tego wniosek, że nie ma reguły co do pojawiania się nowych przedmiotów z danej odsłony. Pojawiają się one losowo. Może też być tak, że były już wszystkie wyświetlone w poprzednich rundach conajmniej jeden raz.

**XII. Maksymalny wynik punktowy**

Maksymalny wynik punktowy sceny został obliczony na podstawie wyzwania TR rozegranego przez gracza Junka AS w dniu 2021-02-06 scena 1  
Jest wynikiem hipotetycznym, praktycznie niemożliwym do osiągnięcia, ze względu na następujące założenia do obliczeń:

- runda wykonana w 0 sekund, max bonus za czas tj. 35 s x 60 pkt = 2100 pkt
- runda wykonana bezbłędnie, znalezione wszystkie wymagane przedmioty
- runda wykonana dokładnie, nie ma straty z powodu złych kliknięć
- wynik bazowy runda - dla pierwszych 6 przedmiotów bonus za szybkość tzw. mnożnik, wynosi odpowiednio od 1 do 6 a dla następnych przedmiotów ma wartość max czyli 7

Wyniki dla kolejnych scen liczymy zmieniając wartości **Wynik bazowy scena** wg tabeli A

Tabela J

Runda	Wynik bazowy scena	Wynik bazowy runda	Bonus za dokładność	Bonus za czas	Wynik rundy
1	500	1 932	700	2100	5 232
2	500	3 864	700	2100	7 164
3	500	5 095	700	2100	8 395
4	500	5 100	700	2100	8 400
5	500	5 170	700	2100	8 470
6	500	5 200	700	2100	8 500
7	500	6 191	700	2100	9 491
8	500	6 411	700	2100	9 711
9	500	6 346	700	2100	9 646
10	500	7 417	700	2100	10 717
11	500	7 327	700	2100	10 627
12	500	7 832	700	2100	11 132
13	500	7 907	700	2100	11 207
14	500	8 092	700	2100	11 392
15	500	8 342	700	2100	11 642
16	500	8 532	700	2100	11 832
17	500	8 587	700	2100	11 887
18	500	8 642	700	2100	11 942
19	500	8 642	700	2100	11 942
20	500	8 642	700	2100	11 942
21	500	8 642	700	2100	11 942
22	500	8 642	700	2100	11 942
					225 155

**XIII. KONIEC**