

Spící Volové na iNule X

Při vyhlášení týmu JÁDRO letos v cíli mi došlo, že jsem taky jeden z těch dinosaurů, co pamatuje všechny ročníky iNuly. Na prvním ročníku nás tehdy JÁDRO společně s Yetim pěkně vyškolo. A o deset let později nás Yeti ještě pořád školí v šifrování, jen z trošku jiné pozice.

Start desáté iNuly vyzývá už od začátku ke spekulacím. Musíme obětovat část týmu. Uvidíme ji vůbec ještě někdy? Budou hrát sólo podle naší navigace? Pošlem jednoho nebo dva lidi? Dita ještě nedorazila z Prahy, tak se rozhoduju vyslat Karla jako jednoho silného hráče a už můžu jen čekat na vypuknutí šílenství.

V obálce máme barevný sedmisegment. Spojíme se s Karlem a já poslouchám instrukce o stříhání drátů. Najednou mi dochází, že vlastně hraju Keep Talking and Nobody Explodes - videohru, kterou jsme hráli s Míšou doma kdysi dávno. A to je fuška hrát v jedné místnosti a bez zašifrovaného textu. Po telefonu je to čiré bláznovství. Přichází Dita a rychle se chytá a pomáhá mi s barvičkami. Míša s Honzíkem řeší brailla, který je taky převzaný z videohry, tak vypadá datelně. Najednou se dozvídám, že Karel jde s manuálem za námi. To podle pravidel jde? Někde bylo psáno, že se máme potkat až po vyluštění, co když nás orgové vyrazí. Karel přichází a uklidňuje nás, že v jeho instrukcích je zmínka, že je to v pohodě. Uff. S manuálem už je start triviální, chvilka hledání v hantecovém slovníku a můžeme odevzdávat heslo.

Nejsem moc shoppaholik, takže i když máme princip šifry odhalen hned, tak nemůžu moc pomoci. Dita odčítá jednu půlku textu, Karel druhou a můžeme vyrazit po věčně rozmlácených brněnských ulicích ke Kraví hoře.

Bagetu vítám s radostí - nemusím řešit první večeři. Gurmánsky prsty šťoucháme do různých hmot uvnitř a Karel sepisuje různé způsoby, kterými pět lidí dokáže pojmenovat pár základních ingrediencí. Shodneme se, že jíst/číst by se mělo od loga šifry. Vybraná písmenka sice nic nedávají, ale ten pomník tam na začátku tak září, že rychle upravíme způsob čtení a můžu vyrazit. Bagetu si kradu pro sebe, vyhazuju bobkový list, aby mne později nepřekvapil, a s Míšou při pohledu na tým Pressburg řešíme, jak asi na Slovensku říkají játrovce nebo debrecince.

Pojídání šifry za tmy mě a Míšu dost brzdí, takže zbytek týmu mizí v dálí. "Naštěstí" u vstupu do parku přehlíží orga a hledá na opačné straně. Takže je s Míšou můžeme zachránit a ani to nevypadá, že neumíme jít a chodit rychle zaráz. S šifrou velmi rychle uděláme očividné, tj. vyškrtání slov, nalezení tajenky a asociace na zelenou a modrou barvu. Ale co dál? Padají návrhy, že může jít o nákres nějakých ostrovů a vodních ploch nebo že máme hledat něco červeného ještě nebo prostě najít dvě ulice, co by se nějak zhuleně daly popsat dvěma barvami. Luštění nám lehce narušuje příjezd sanitky, která parkuje kousek od nás a křísí nějakého rozmláceného spoluobčana. Míša vstává a odstupuje, aby si mohla dát cigárko proti trdomyslnosti. A najednou se ptá, jestli jsme si všimli, na čem sedíme. Vau, hustý. Někdo odbíhá vyfotit pláněk parku, na kterém se dopočítám k 46 lavičkám. Karel to nenápadně (aspoň podle svých běhacích hlasitých možností :-)) kontroluje v reálu.

Sepisujeme řadu barev, řadu písmen a Janáček už kouká. Po zkušenosti z Krůty si říkám, že jestli půjdou Hrošící luštit do hospody a tohle minou, tak bude zle :-)

K divadlu jedem jedničkou šalinou a těšíme se jak malé děti. Že to bude šifra ve fontáně, že jo? Že jo? ŽE JO? Musí přeci, proč tam jinak jet. Už je tam dlouho, MUSÍ to být ono. Vystupuju na Moraváku a už z dálky vidím krásný duhový květ iNuly ve vodě. JOOOOO. Jdem k orgům, lepíme se jako první. 10 000 litrů vody? Tak tip máme špatně, ale komu by to teď vadilo. Naším jucháním rušíme pár romantických rande, natáčíme šifru na telefon a pomocí mapy a faktu, že s Míšou žijeme prakticky na trase šifry a všichni jsme byli na letošním Dnem, dáváme rychle dohromady další stanoviště. Za 5 minut jede šalina od Maliňáku a k fontáně přichází enigmatie. Ideální.

Kluci nám zas o fous utíkají napřed, takže nejsem u vyzvedávání šifry a burčáku, kde možná padly nějaké instrukce o tom, co se má pít a co ne. Takže první nápad - otevřít zkumavky a přidat burčák. Reakce žádná, takže druhý nápad - vypít. Šifru, ne burčák. Na to mám lidi. První zkumavka chutná jemně po citrónu a má pěkně ošklivý JARový dojezd. Ok, tak rozlepovat a pít ne. S Karlem zapisujeme náhodné barevné skupinky zkumavek, aby nám o pár trapných minut později došlo, že jsou prostě po třech. V tu chvíli už Míša razí svoji štěrchací teorii a po upravení stavů 0 a 1 na 0 a 1 a 2 můžeme vyrazit. Na odstranění pachutě po jedné zkumavce padá celé balení miňonek. Rozhodně nejsme tým, co by se bál pojídat šifry (zdravím autory perníčků na Kachně, moc dobrý, ani jedno písmenko).

O dalším stanovišti stejně jako o ulicích k němu vedoucích prakticky ani nevím, že existují. Nakonec ale záhadné nádraží nalézáme a šifru taky. Letáky s ovocem, které tu ale měly viset, bohužel ne (flashforward o hodinu - DOP*DELE). V symbolech identifikujeme oddělovač a píšeme si, které symboly jsou v tabulce ze startu kde. Přicházím se svou pařanskou znalostí, že ve zmiňované videohře jde jen o to pomocí sekvence minima znaků určit jednoznačně tu šestici. To sice nefunguje hned pro první znak, ale když to Dita hrubou silou zkouší dál, tak je tam ten BE_CH fakt hodně vidět. Proč je A takové jaké je a souvislost s braillem zjistíme až doma po hře, nevádí. Za 5 minut nám jede bus, což se tady pekelně hodí.

Po cestě busem si taky začínáme s Míšou hodně pochvalovat trasu. Pořád jsme v Brně a co víc, jsme v Brně na místech, která úplně neznáme. Snad to vydrží. Na exotické ovoce se lepíme druzí pár minut za voy-a-gerem. Tady se nám lehce nevyplácí naše známost s hlavním šifrotvůrcem iNuly. Jen těžko se nám věří, že by po nás chtěli identifikovat všechny ty blbiny na papíře a ještě navíc změřit jejich vzdálenost od "těžiště". Než se vrátíme po velkých obloucích ke správným nápadům a měřením, tak uplývá hodně času. Pořád zkoušíme věci pojmenovávat jednodušeji nebo radši vůbec a spíš než měření na centimetry přes papír se nám líbí padání uzrálého ovoce na čáru. Naštěstí Karla trápí ananas v centru papíru natolik, že se k správným měřením vracíme. Tahle šifra nebude naše oblíbená.

Po cestě podél řeky samozřejmě ignorujeme zákaz vstupu pro chodce, bohužel železnou bránu a nefunkční most už ignorovat nemůžu. Na alternativní cestě nás zastavuje jakýsi chlap v autě a radí, že máme jít na Zvonařku nebo kam. Ten nemá vyluštno. U lodi se nám

naopak znalost autora hry vyplácí, takže grafiku víme hned a po chvílce Karel dokáže psát písmenka prakticky bez přemýšlení.

Po cestě ke kostelu vedem diskusi o tom, jak už přitahuje, jak tady na chodníku leží opilec v triku a kraťasech a je úplně v pohodě a jak kolem projíždí auto policie a jsou taky úplně v pohodě a ani nemusí zastavit. U šifry se já osobně dostanu do pastí grafik a převádění kuliček na morseovkové znaky. Dita propaguje teorii o tom, jak jsou některé znaky na svém místě a jiné ne, ale nikdo z nás ji nedokáže uchopit. Naštěstí svou teorii nepustí a za chvíli hlásí, že tu nějakou tu GARAZ má.

Na promrzlém stanovišti u říčky taháme Yetiho ze stanu, ať si taky užije čerstvý vzduch. U šifry vcelku rychle analyzujeme, že musíme vymyslet způsob římského placení a nejspíš využít na morseovku. Mne na chvíli zarazí fakt, že pod šifrou je čísel přesně 26 a přemýšlím, jestli v tom bude zrada nebo ne. Naštěstí Miša v textu přečte z hlavy “předtájenku” a utvrdí nás ve správném postupu. Nějaké písmenko stále sem tam neseď, asi jsme moc nebo málo kreativní při vymýšlení kombinací platidel, ale umlátit se to dá.

Na nejzásekovější stanoviště docházíme pořád v první trojce týmů, ale takový voy-a-ger vypadá, že už tu sedí fakt dlouho a že sebevražda takhle ve čtyři ráno je lákavou alternativou. I my jsme si tu pěkný rozbřesk prožili. Za těch pár hodin možná i občas padly nějaké správné nápady, tj. že podtržítka mají unikátní čísla slovních druhů a že zbytek asi říká, co dělat, ale jak jsou kódovaná písmena, k tomu jsme se ani nepřiblížili. A po nápořádě jsme věděli jen to, že uprostřed je fakt uprostřed a to bohužel nikam nevedlo. Takže první nápořádě, první dead. Můžeme jen doufat, že kombinace téhle šifry a laviček vyřadí zbytek pole (nope...).

Na tvrdé/měkké šifře máme morální a fyzické dno, ze kterého se dlouho nemůžeme vyhrabat. Po dlouhé době se dostáváme k řešení IR a MV, ale naši radost kazí poznámky ze startu, že přesně sem se dostat nemáme. Naštěstí poctivé vypisování a zaznamenávání absolutně všeho o výskytu Y/I nakonec odhalí patnáctice znaků a po pár různých grafických pokusech i ten správný nápis.

U základky se stejně jako Pressburg dostáváme na nějakou dobu do pastí “je to jen popis cesty”, ale naštěstí nás to brzo přestane bavit a padnou i ty správné otázky “proč to vypadá tak blbě”. Po cestě šalinou začínáme řešit cílové heslo. Mně se líbí myšlenka dostat z fotek nějakou známou tragédii, třeba krále Oidipa v tom vidím doted’.

V cíli jsme prozatím třetí a to znamená jediné - gril je plný masa a je jen pro nás. Pojídání špekáčku aspoň umlčí moje pitomé teorie o kontinuálním příběhu a Dita tak se zbytkem týmu může vylustit klasickou semílačku. Z druhého místa nás ještě do dvanácti hodin úspěšnější týmy vyšoupnou na čtvrtou příčku, ale to nevádí, ten příděl špekáčků mi vzít nemůžou :-)

iNula X byla skvělá. Osobně nejvíc oceňuji trasu, doted’ mám pocit, že jsem viděl snad celé Brno během té jedné noci. Takových tras jen houšť zas chvilku, prosím. A co šifra, to

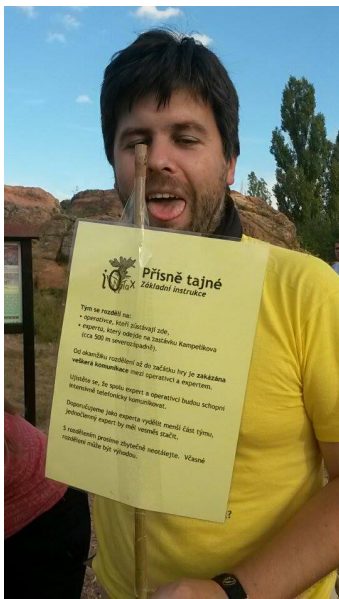
originál, ať už na papíře nebo mimo něj - úžasný. A hlavně - fontána, tohle prvenství už iNule nikdo nevezme.

Takže zvedám číši saponátu na zdraví a na dalších deset let dobrého šifrování.

Autor reportáže



A org hry



Intelligence, kam se člověk podívá :-)