

---

# BLAVOU ZADNOU 2021

Sci - fi

---

**ŠIFRY**



# Úvodné pokyny

\* Všetky šifry sú riešiteľné z ľubovoľného miesta na svete, v niektorých prípadoch sa vám však bude hodiť internetové pripojenie.

\* *Texty písané kurzívou obsahujú zaujímavosti alebo doplnkové inštrukcie a nie sú súčasťou zadania šifry. Nie je potrebné ich analyzovať ani v nich hľadať riešenie.*

\* Na zvládnutie šifier nie sú potrebné nadštandardné znalosti sci-fi žánru, tento žáner pôsobí iba ako kulisa, do ktorej sme šifry zasadili.

\* Ak nie je uvedené/naznačené inak, v našich šifrách používame štandardnú 26 písmenovú abecedu, „ch“ nepovažujeme za samostatné písmeno.

\* Ak nie je uvedené inak, riešením každej šifry je slovenské podstatné meno (môže byť uvedené v jednotnom alebo množnom čísle).

\* Pri riešení našich šifier dôrazne odporúčame používať niektoré zo štandardizovaných šifrovacích pomôcok (napr. tie od Chlýtým-u alebo NaPALM-u).

\* Dohľadávanie informácií na internete, v knihách a ďalších zdrojoch, googlenie obrázkov a pod. je povolené a odporúčané.

\* **DÔLEŽITÝ OZNAM:** Počas Blavou Zadnou 2021 každý súťažný tím disponoval špecifickým aliasom, ktorým sa preukazoval pri zadávaní riešení. Môžete teda uvažovať, že váš alias je „vrabec1“.



# Šifra 1

## Titulky

---

*Zaujímavosť: Slávna úvodná sekvencia, začínajúca každý z deviatich dielov ságy „Hviezdne vojny“ bola pôvodne vytvorená za pomoci praktických efektov – drevené písmená boli uložené na čiernom papieri a zblízka snímané kamerou. Neskôr bola táto časť spolu s mnohými ďalšími scénami prerobená za pomoci digitálnych efektov. Okrem samotného procesu realizácie mal režisér George Lucas problémy aj s Asociáciou amerických režisérov, ktorá trvala na tom, aby boli ešte pred spustením slávneho žltého textu uvedené začiatkové titulky. Lucas radšej opustil asociáciu, akoby mal svoju víziu prerobiť a aj vďaka tomu si dnes môžeme vychutnať začiatok Hviezdnych vojen tak, ako ho poznáme a milujeme.*

---

Šifru nájdete na tomto linku:

[https://drive.google.com/file/d/1KeBrwnJmI6\\_WgiYgRW-oel85mDKjNB/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1KeBrwnJmI6_WgiYgRW-oel85mDKjNB/view?usp=sharing)

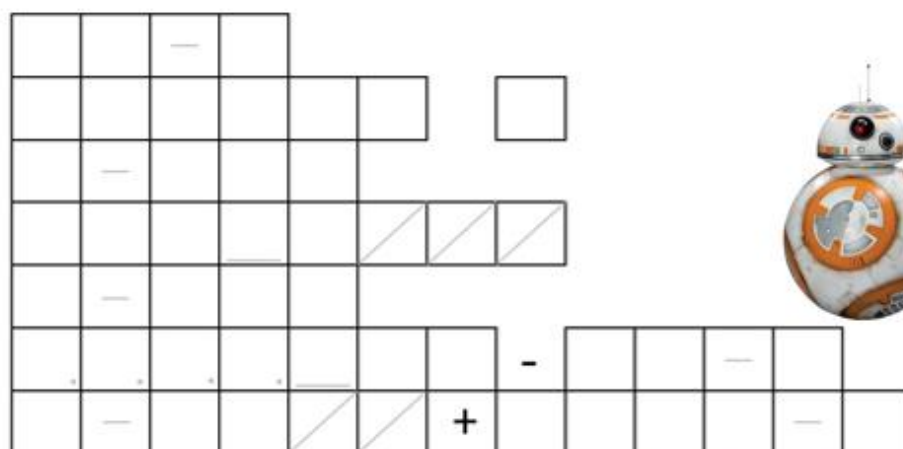


# Šifra 2

## Robotajnička



*Zaujímavosť: Roboti sú už niekoľko desaťročí neoddeliteľnou súčasťou žánru sci-fi. Vôbec prvý, kto použil pojem „robot“ na označenie človeku podobného stroja, schopného vykonávať komplexné úlohy, bol Karel Čapek vo svojej divadelnej hre „R.U.R.“ (Rossumovi univerzálni roboti; 1920). Pre Karla toto slovo vymyslel jeho brat Josef Čapek. Karel pôvodne vymyslel pre budúcich robotov názov „laboři“, ale nebol s ním celkom spokojný, tak sa bratovi zdôveril. „Tak jim řekni roboty,“ odpovedal mu Josef bezmyšlienkovite popri maľovaní. Tak sa zrodil pojem, ktorý dnes už používa celý svet.*







# Šifra 3

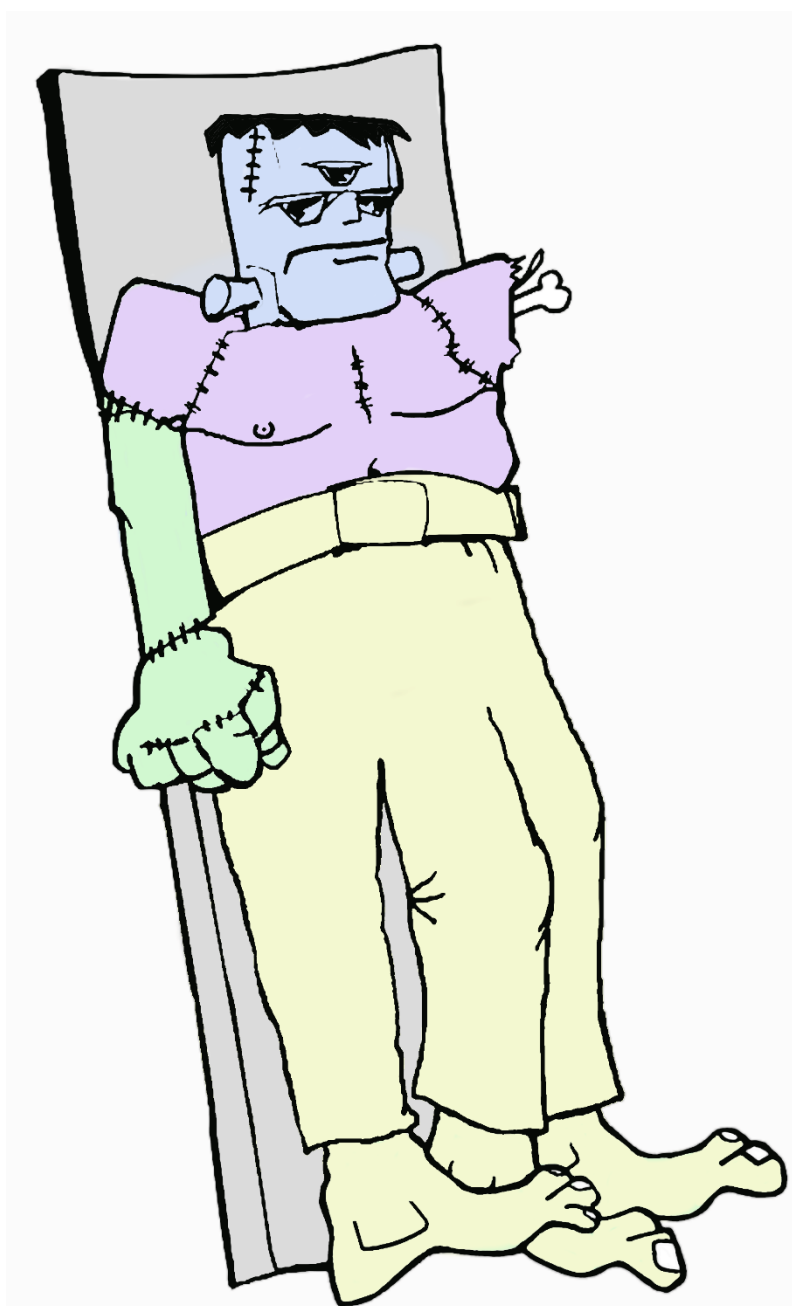
## Monštrum

---

*Zaujímavosť: Román „Frankenstein, alebo moderný Prometheus“ (1818) je mnohými považovaný za vôbec prvé dielo vedecko-fantastickej literatúry. Jeho autorkou je anglická spisovateľka Mary Shelley, ktorá mala len 20 rokov, keď bol román publikovaný. Hlavný hrdina, Viktor Frankenstein, je prvým predstaviteľom dnes už dobre známej postavy tzv. „šialeného vedca“. Ten vytvorí umelého človeka – monštrum, ktoré je v popkultúre často označované menom Frankenstein, Mary Shelley však nikdy tejto postave meno nedala.*

---

\* Upresnenie: heslo nie je jedlé.



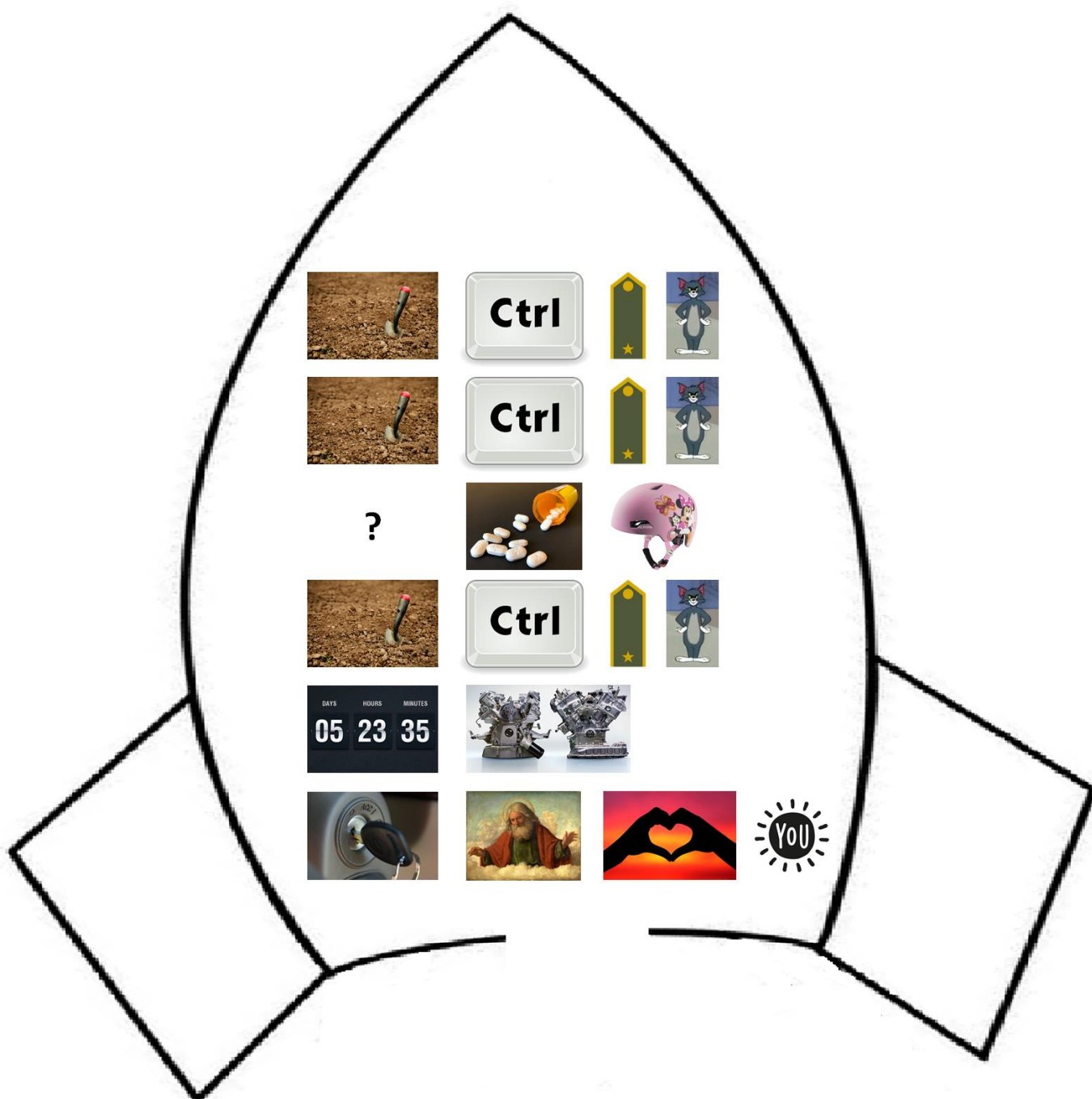


# Šifra 4

## Vesmírne čudo



*Zaujímavosť: Francúzsky film „Cesta na mesiac“ (1902) je považovaný za vôbec prvý sci-fi film, ktorý bol kedy natočený, a tiež prvý film zobrazujúci raketu, vyslanú do vesmíru. Autor filmu Georges Méliès ho plánoval uviesť v U.S.A. a výrazne tak navýšiť tržby z európskych premietaní, ale, na jeho nemilé prekvapenie, filmoví technici Thomasa A. Edisona tajne urobili kópie filmu a odniesli ich za oceán bez jeho vedomia. Na premietaní filmu nakoniec výrazne zarobil Edison, zatiaľ čo Méliès z týchto tržieb nikdy nedostal ani cent.*





# Šifra 5

## Kriminálnici

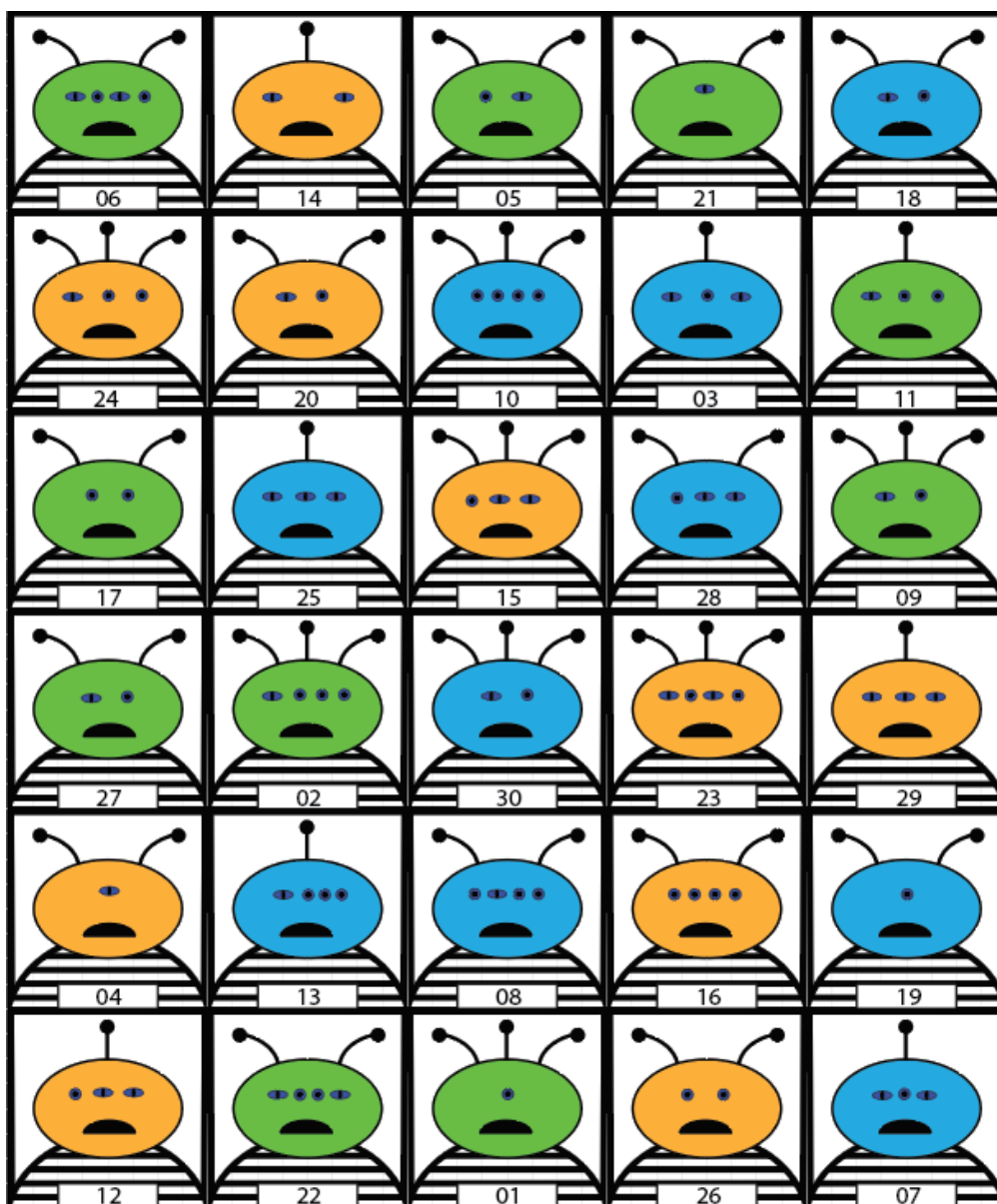
*Zaujímavosť: Vymyslieť ako bude vyzerat svet v budúcnosti nie je ľahká úloha, a niekedy na to nestačí jeden človek. Tak to bolo aj v prípade filmu „Minority Report“ (2002). Režisér Steven Spielberg vytvoril think tank 23 futuristov, keďže chcel mať vo filme čo najrealistickejší svet. Vznikol 80 stranový manuál, prezývaný „2054 Biblia“, ktorý slúžil ako referencia pre univerzum príbehu. Jedna z vecí, na ktorej sa všetci zúčastnení odborníci zhodli, bolo, že súkromie ako také bude v roku 2054 vec minulosti.*

Intergalaktickú banku prepadli 7 lúpežníci. Našťastie máme troch svedkov.

**Matematik:** Pamätám si, že keď som spočítal ich anténky, tak mi vyšlo číslo deliteľné tromi.

**Maliar:** Som si istý, že všetci boli tej istej farby. Zároveň sa stránili ostatných, ktorí mali rovnakú farbu ako oni.

**Psychológ:** Zaujímavé bolo, že neboli nikdy osamote. Vždy mali aspoň jedného partnera v bezprostrednej blízkosti.





# Šifra 6

## Pokyny

*Zaujímavosť: „Vesmírne preteky“ sa začali 2. 8. 1955. ZSSR vtedy vyhlásil, že tiež vyšlú do vesmíru umelý satelit, v reakcii na podobné vyhlásenie USA pred štyroch dní. Spočiatku sa zdalo, že ZSSR má v boji o vesmír technologickú prevahu, keď dňa 4. 10. 1957 ako prvý vyslal na obežnú dráhu satelit Sputnik 1, dňa 12. 4. 1961 vyslal do vesmíru prvého človeka – kozmonauta Jurija Gagarina, a dňa 16. 6. 1963 vyslal do vesmíru prvú ženu – Valentinu Tereškovú. Za jeden z vrcholov vesmírnych pretekov sa však považuje pristátie prvých ľudí na mesiaci – posádky americkej misie Apollo 11, dňa 20. 7. 1969. Hoci sa možno domnievať, že Vesmírne preteky do veľkej miery poháňala ani nie tak samotná idea dobývania vesmíru ako snaha vyvíjať interkontinentálne balistické rakety a získať vojensko-technologickú prevahu nad nepriateľom, nemožno spochybniť, že vďaka vesmírnym pretekom sa do rozvoja vedy a techniky investovalo neuveriteľné množstvo zdrojov a úsilia, a že dosiahnuté míľniky boli inšpiráciou pre generácie nových brilantných vedcov a inžinierov, ktorí priblížili mnohé sci-fi námety reality.*

\* Správne heslo je výnimočne sloveso v neurčitku.

\* Zadanie šifry pokračuje na ďalšej strane.

### Záväzné pokyny pre proviantných dôstojníkov [výňatky]

Z hlásení ľudových komisárov pôsobiacich pri veliteľstve letky “Leninova päšť” s domovským prístavom v Extraterestriálnom soviete Mordor Macula, Cháron, sme sa dozvedeli o neakceptovateľnom stave zásob a nakladania s proviantom. Dosiahnuť sen veľkého Karla Marxa a zvíťaziť nad hrozbou imperializmu, ktorá sa ako tieň rozprestiera nad Slnecnou sústavou, nemôžeme, pokiaľ sa súdruhom vojakom nedodá proviant v takom objeme a kvalite, ako predpokladá velenie ozbrojených síl.

Preto vydávame tieto záväzné pokyny, ktoré budú platiť okamžite:

1. Ponožky sa v podmienkach mrazivého systému Pluto-Cháron musia správne distribuovať častejšie než podľa štandardu, bez ohľadu na to, že našich vojakov hreje myšlienka na hrdinskú smrť za víťazstvo proletariátu. Namiesto pôvodného režimu sa preto uplatní režim podľa výnosu o správnom kasárenskom poriadku 162/2015-6-II. Ponožky sa teda budú vydávať nie každý kalendárny mesiac, ale správne každý lunárny mesiac.

2. V zmysle opatrenia 247d ods. 1 písm. b) zverejneného v armádnom vestníku komunistickej strany č. 300-2005 sa našim vojakom bude týždenne prideľovať víťazný balík, ktorý pozostáva z: uteráka (nepoužívanie sa trestá), výtlačku týždenníka Úspechy komunizmu vo vesmíre (znehodnotenie sa trestá), balíčku cigariet víťazstva (fajčenie v priestoroch stanice a/alebo v skafandroch sa trestá), lósu do lotérie (stratenie sa trestá), fľaše kyslíka (plytvanie alebo kupčenie s kyslíkom sa trestá) a žiletky (porezanie sa sa trestá).

...

19. Mzda sa bude vojakom vyplácať v hotovosti najviac v objeme určenom prítomným ľudovým komisárom. Je neprípustné, aby väčšie obnosy peňazí zvädzali našich statočných vojakov kapitalistickými pokušeniami. Väčšina mzdy sa bude vydávať formou zmeniek a šekov podľa usmernení rady vojenských ľudových komisárov č. 191/1950-77/2.

...

28. Vojakom sa prepláca povinná základná kvalifikácia na raketoplánových trenažéroch technického štandardu č. 44/2016-9/3. Na zmiernenie následného šoku a príznakov ožiarenia sa prideľuje víťazná vodka. Vodka nešetriť, ale veľkoryso motivovať!

...

33. Dodatočné prídely: Nezvestnému vojakovi sa navyše môže prideliť mapa oblasti. Zosnulému vojakovi, ktorý padol pri atómovom výbuchu, sa navyše pridelí veľký kanister kyslíka, ktorý sa použije na jeho kremáciu. Na účel dodatočného zahrievania priestorov nocľahární sa vojakom pravidelne na večeru podáva čiastočne syntetizovaná atómkaša podľa receptúry č. 1 na strane 26 zásad viacúčelovej socialistickej výživy č. 2004(541).

Veliteľom sa ukladá tieto pokyny odovzdať proviantným dôstojníkom a podať správu o ich plnení ľudovým komisárom. Ľudovým komisárom sa ukladá podať správu o veliteľmi podaných správach. Všetky vyššie citované predpisy, výnosy a opatrenia sú dostupné na pansolárnej sieti.

Gagarin bol vo vesmíre prvý a komunizmus zostane vo vesmíre ako posledný!





# Šifra 8

## Kto mi ukáže cestu

---

*Zaujímavosť: Sovietsky režisér Andrej Tarkovský pri natáčaní kultového sci-fi filmu „Stalker“ (1979), inšpirovaného novelou „Piknik pri ceste“ od bratov Strugackých, vyžadoval absolútny perfekcionizmus. Natáčanie prebiehalo v priestoroch opustenej vodnej elektrárne a chemickej továrne. Viacerí členovia štábu dostali alergické reakcie a niekoľkí, vrátane samotného Tarkovského, o niekoľko rokov zomreli na rakovinu pripisovanú práci v týchto zdravotne nevyhovujúcich podmienkach. „Piknik pri ceste“ mal aj československú adaptáciu v podobe filmu „Návšteva z vesmíru“ (1977). Kvôli „nepohodlným myšlienkam“ ho po odvysielaní dobová cenzúra zmazala.*

---

Zóna je nebezpečné miesto plné nástrah, ale aj cenných mimozemských artefaktov. Iba skúsení profesionáli, stalkeri, v nej poznajú bezpečné cestičky a vedia správne odbočiť na každej križovatke.

|   |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |
|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
|   |  |   |   |   |   |   | I |   |   |   |   |   |  |
| V |  | K | J | D | F |   | B | D | X | E | R | C |  |
|   |  |   |   |   |   | J |   | I |   |   |   |   |  |



# Šifra 9

## Hravý chlapec

---

*Zaujímavosť: Seriál „Doctor Who“ neodmysliteľne patrí k britskej televíznej kultúre a našiel si milióny fanúšikov po celom svete. Prvé časti sa začali vysielať už v roku 1963. V počiatkoch vysielať však v BBC nepredpokladali, že seriál dosiahne úspech a kultový status, a preto počas veľkého upratovania v archívoch pásky s mnohými epizódami jednoducho zničili. Vraj nemali žiadnu hodnotu. Keď si však uvedomili, že to tak nie je, ničenie sa zastavilo a začali snahy o získanie stratených epizód. Niektoré boli nájdené na vzdialených miestach ako Hong Kong alebo Nigéria. Z celkového počtu 253 epizód, natočených v šesťdesiatych rokoch, v súčasnosti chýba 97. Ani tieto však nie sú stratené úplne, existujú audiozáznamy, ktoré si v čase vysielať zhotovili prví fanúšikovia.*

---

Z denníka operátora vesmírnej stanice, ktorý sa zbláznil, lebo bol príliš dlho sám:

O rameno stoličky som sa oprel a spadol.  
Vedľa sekery vidím pílku pri strome.  
Z ďalekej Ameriky prišla pani Vtáková pred mesiacom.  
Nielen guľu čiernu von vystrelil, ešte tágo zlomil.  
Rovno do ohňa mucha vletela, aká hlúpa.  
Kadetov sklamalo, že na základni loptu futbalovú nemali.  
Zlodej len otočil pakľúčom a zámok dole zložil.  
Čerstvý langoš mi spadol pod stánok kečupovou stranou na zem.  
Dnešní mladí obľubujú slamkou bobule z bublinkového čaju nasávať až sa dusia.





# Šifra 10

## Naháňačka

---

*Zaujímavosť: Film „Bladerunner“ (1982) je jedným z kultových sci-fi filmov 80. rokov a do dnešných dní je medzi fanúšikmi aj tvorcami natoľko obľúbený, že bol prerobený až do 7 rôznych verzií. Jednotlivé variácie sa líšia v prítomnosti vnútorných monológov hlavnej postavy, použití niektorých akčných scén, či rôzneho zakončenia filmu. Hlavnou témou tohto ikonického diela je ľudskosť a otázku „čo robí človeka človekom?“ príbeh pripomína nie len divákovi, ale aj samotným postavám. Koniec koncov, ani režisér Ridley Scott a predstaviteľ hlavnej postavy Harrison Ford sa dlho nevedeli zhodnúť na riešení jednej z hlavných záhad filmu – „je Rick Deckard človek, alebo replikant?“*

---

*\* Roy a Deckard sú postavy z filmu „Bladerunner“ (1982), na vylúštenie šifry netreba o nich ani o filme vedieť nič.*

Roy bol na **Mieste**, no nemal čas sa tam zdržiavať. Vedel, že Deckard beží hneď za ním, takže nemá veľa času. Po ľavej ruke mal dlhý prázdny priestor, po pravej dvoje dvere. Jedny však boli aj priamo pred ním, a tie si vybral. Prebehol troma miestnosťami a vo štvrtej zastal. Cítil, že je to začiatok konca. Zrazu sa vpravo ozval tlmený rachot. Otočil sa tým smerom a vběhol do dverí vľavo. V ďalšej miestnosti sa nezdržal, odignoroval dvere v pravom kúte a vběhol do tých, ktoré boli takmer uprostred náprotivnej steny. Zostal stáť v štvorcovej izbe. Vydýchal sa, otočil sa doprava a znovu sa rozbehol. Minul dve miestnosti, v tretej, stále bežiac, skočil do dverí vpravo a z ďalších dvoch dverí, ktoré sa pred ním vynorili, si vybral ľavé. Zastal. Mal pocit, že v tej izbe už bol. Neďaleko cvakol uzáver pištole, a tak sa Roy rozhodol potichu vrátiť cestou, ktorou prišiel. Prešiel prvou aj druhou miestnosťou, až napokon zastal v tretej. Všade bolo hrozné ticho. Vrátil sa ešte o jednu izbu naspäť a ostal stáť ako primrazený. Jeho čas vypršal.

Deckard vošiel do **Pivnice**, ale ani na moment sa nezastavil. Dverami uprostred náprotivnej steny sa prešmykol do vedľajšej miestnosti. Tá bola prázdna, a tak bez prestávky pokračoval rovno, až zastal v ďalšej izbe. Lov mohol začať. Priamo pred sebou videl ďalšie a ďalšie dvere. Opatrne sa prešmykol štyrmi izbami, no vo štvrtej rýchlo zahol doľava. Zastal a vytiahol pištoľ. Tušil, že Roy je neďaleko. S namierenou pištoľou sa vrátil do miestnosti, z ktorej práve vybehol, otočil sa smerom k pivnici a prešiel ďalšími dvoma izbami. Zastal v tretej v poradí. Po pravej strane mal jedny otvorené dvere takmer uprostred steny a jedny v pravom kúte. Vošiel tými prvými, zahol doprava a prebehol vedľajšou miestnosťou. Znovu zastal v tej ďalšej. Zdalo sa mu, že vpredu zahliadol akýsi tieň, tak sa vydal ďalej rovno a minul tri prázdne izby. Vo štvrtej v poradí zostal stáť. Aj jeho čas vypršal.



# Šifra 11

## Hríby

*Zaujímavosť: Jednou z centrálnych tém klasického diela science fiction „Duna“ (vydané 1965), od Franka Herberta, je látka „melange“. Táto substancia, ktorá sa nazýva aj korenie, umožňuje ľuďom rozšíriť vnímanie svojej mysle natoľko, že dokážu do určitej miery predvídať budúcnosť a navigovať kozmické lode v nadsvetelnej rýchlosti. „Rozširovanie“ schopností ľudskej mysle použitím chemických látok vám môže pripomínať dnešné psychotropné látky. Podľa amerického mykológa Paula Stameta sa Herbert naozaj nechal inšpirovať známymi „čarovnými húbikmi“. Od samotného korenia (spóry) až po mysticismus ženských spirituálnych bojovníčok „Bene Gesserit“ (Maria Sabina a mexický kult húb), veľa nápadov údajne vzišlo práve z tohto podhubia.*

Profesor Fungi vyšľachtil nový druh húb, ktorých kruhové mycélium s polomerom 3 m slúži ako úložisko dát. Je zo svojho vynálezu nadšený natoľko, že doňho uložil aj svoje heslo.

|   |   |                                                                                     |   |   |   |   |   |                                                                                       |   |
|---|---|-------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---------------------------------------------------------------------------------------|---|
| A | O | J                                                                                   | G | L | S | K | H | S                                                                                     | M |
| M | Y |  | U | N | A | Z | T |  | V |
| Y | J | N                                                                                   | D | P | P | B | N | W                                                                                     | S |
| B | C | P                                                                                   | L | A | R | U | H | E                                                                                     | K |
| V | H | E                                                                                   | J | N | M | E | C | T                                                                                     | N |
| J | A | Q                                                                                   | F | B | D | Y | P | J                                                                                     | O |
| E | M | C                                                                                   | I | H | S | Q | F | H                                                                                     | B |
| P | K |  | N | W | L | P | M |  | Z |
| A | R | J                                                                                   | S | E | O | G | D | U                                                                                     | I |
| D | L | D                                                                                   | A | H | X | B | Z | M                                                                                     | U |
| Z | F | E                                                                                   | I | D | H | K | T | M                                                                                     | C |
| H | T | N                                                                                   | C | P | A | R | S | L                                                                                     | B |
| W | B | Q                                                                                   | U | F | K | N | A | N                                                                                     | O |
| N | T |  | Y | M | O | E | W |  | G |
| I | R | G                                                                                   | B | Z | J | D | L | H                                                                                     | Q |



# Šifra 12

## Nebezpečné záhrady

*Zaujímavosť: Rastliny v sci-fi príbehoch málokedy zohrávajú dôležitú úlohu. Neplatí to však pre jedno z najuznávanejších diel tohto žánru „Deň trifidov“ (1951). Ide o postapokalyptický príbeh, v ktorom dôjde k vyšľachteniu rastlín, tzv. trifidov, ktoré sú mäsožravé, sú schopné pohybu a vďaka svojmu jedovatému žihadlu dokážu usmrtiť človeka. Trifidy sú priemyselne pestované pre kvalitný olej, ktorý sa z nich získava a sú ľahko držané pod kontrolou až do chvíle, keď v jednu noc záhadné zelené záblesky pripravia väčšinu ľudstva o zrak. Táto udalosť rozbieha príbeh, v ktorom trifidy zohrávajú úlohu nebezpečných protivníkov ľudstva. Rastlina zohráva významnú úlohu aj v kultovej československej sci-fi komédii z roku 1977 „Adéla ešte nevečeřela“, kde má byť mäsožravá rastlina použitá ako nástroj na zavraždenie nenávideného učiteľa prírodopisu. Mľaskajúce zvuky, ktoré Adela vo filme vydáva, boli údajne vytvorené pomocou namydlených dlaní, vody vo vani, zvonu vo výlevke, namočeného uteráku a jedného litra mlieka v igelitovom vrecku.*

\* Trifidy sú rastliny schopné pohybu, ktoré dokážu usmrtiť človeka, Bill a Suzan sú postavy z knihy „Deň trifidov“ (1951). Pre správne riešenie šifry nie je potrebné o trifidoch, Billovi ani Suzan vedieť nič.

\* Zadanie šifry pokračuje na ďalšej strane.

**Suzan:** „Bill, no konečne! Podarilo sa ti nájsť nejaké jedlo?“

**Bill:** „Žiaľ, ani do jedného z okolitých domov sa mi nepodarilo vojsť. Ale nakreslil som aspoň mapu a vyznačil som do nej každého trifida, ktorého som videl. Je ich tu fakt strašne veľa a tie potvory majú neuveriteľný sluch.“

**Suzan:** „Jediné naše šťastie je, že nevidia a chodia len rovno za zvukom.“

**Bill:** „No veď pozri sama: Keď som sa snažil vojsť do domu č. 3, hneď sa ku mne z druhej strany záhrady privalili dvaja trifidi a tretí celý čas číhal v rohu. V záhrade domu č. 4 boli rovno štyria! Spočiatku som dúfal, že ak ma nezačujú, tak sa cez malý voľný priestor prešmyknem do domu, ale úprimne, neviem čo som si vlastne myslel! Hneď ako som sa trocha priblížil, najprv sa do vchodu napchal jeden a v pätách mal ďalšieho.“

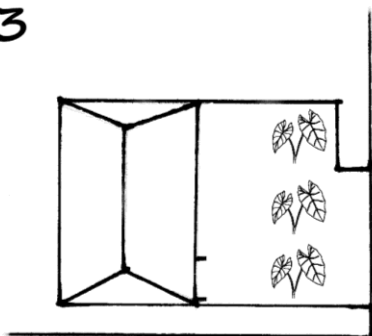
**Suzan:** „A dom č. 2? Tam boli len dvaja?“

**Bill:** „Hej, len dvaja, ale ani tam som nepochodil. Len čo som sa priblížil, trifid čo bol predtým v strede záhrady sa okamžite presunul k bráne. To ma samozrejme definitívne dožralo, a keď som videl, že v záhrade domu č. 1 sú traja trifidi a jeden z nich rovno v bráne, radšej som sa vrátil.“

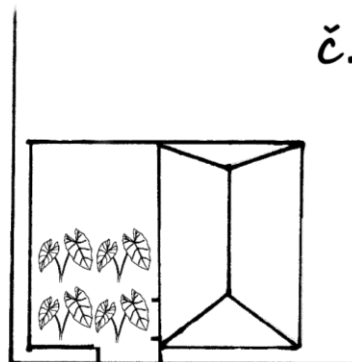
**Suzan:** „Tak čo budeme robiť? Skúsime sa dostať do domu č. 2, keď tam boli len dvaja, alebo skúsime ísť o dedinu ďalej? A kde sme to vlastne? Pulborough?“

**Bill:** „Hej tak sa to tu tuším volá. Vieš čo, Suzan? Skúsme radšej ďalšiu dedinu, mám tušenie, že tam budeme mať viac šťastia...“

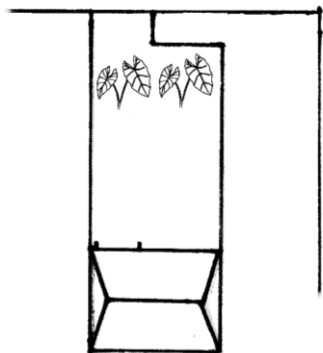
č. 3



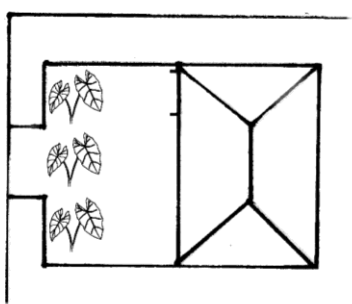
č. 4



č. 2



č. 1



London rd.



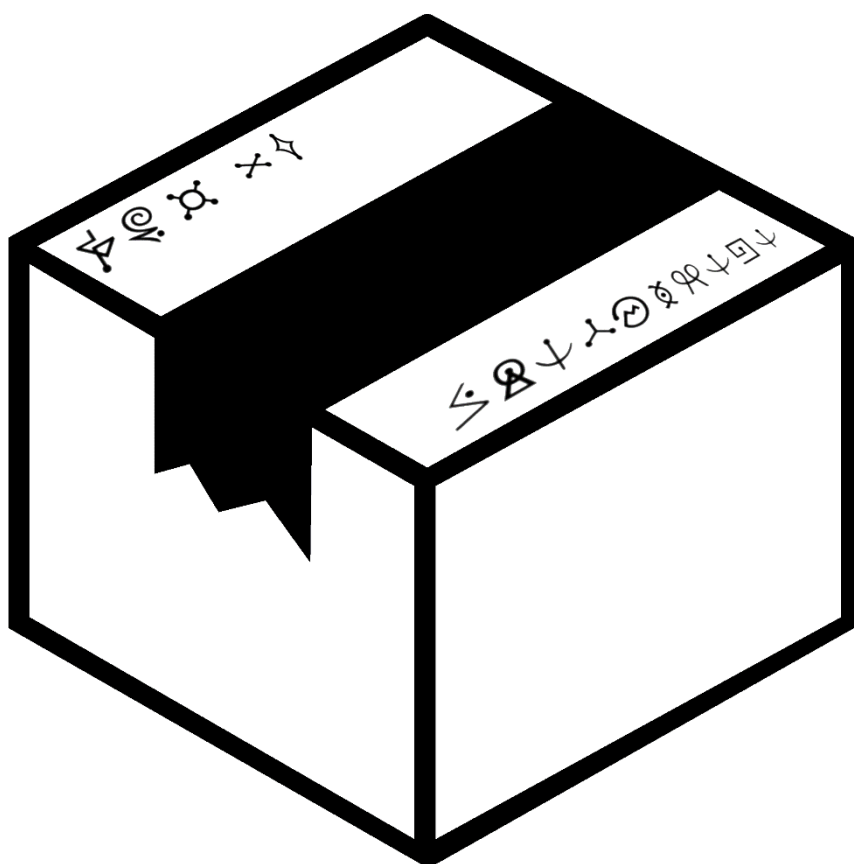
# Šifra 13

## Záhadná krabica

Zaujímavosť: Sci-fi sitcom „Futurama“ (1999) mal spočiatku ťažký štart. Televízna stanica FOX s ním bola nespokojná, viaceré koncepty sa im nepáčili a snažili sa do seriálu zasahovať. Tvorcovia si však nezávislosť vybojovali a seriál sa stal extrémne úspešným. Dej sa točí okolo poslíčka Fry-a, ktorý je nedopatrením zmrazený na 1000 rokov a prebúdz sa v New New York-u v 31. storočí. Seriál sa vyznačuje množstvom „foreshadowing-u“ (napr. už v pilotnej časti sa mihne tieň, ktorého význam sa vysvetlí až o niekoľko sérií neskôr a má zásadný dopad na príbeh) a dôrazom na detaily. To vidieť napr. v časti „The prisoner of Benda“, v ktorej sa dve postavy snažia vysporiadať s problémom, kedy si pomocou prístroja vymenili myseľ a následne zistili, že naspäť to v rovnakej kombinácii tiel už nie je možné. Ďalšie a ďalšie postavy sa zapájajú do výmeny myslí v snahe riešiť problém, z čoho vzniká chaos. Napokon prichádza riešenie – matematická teória, vďaka ktorej sa podarí dostať každú myseľ do toho správneho tela. Spomínaný matematický model skutočne existuje (volá sa „Futurama theorem“ a navrhol ho spolutvorca seriálu Ken Keeler, ktorý má PhD z aplikovanej matematiky) a ukazuje, že bez ohľadu na množstvo výmen myslí, ku ktorým došlo, postačujú dve extra osoby na navrátenie každej mysle do pôvodného tela.

\* Zadanie šifry pokračuje na ďalšej strane.

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |





# Šifra 14

## Dvojzmyselné symboly

**Zaujímavosť:** Vo filme „Hviezdna brána“ (1994), ktorý inšpiroval rovnomenný seriál, nemal hlavný záporák Ra podobu hadovitého parazita, v ktorej ho ako aj ďalších goa’uldských vládcov sústavy poznáme zo seriálu. Pre film bol koncipovaný ako humanoid výrazne nevybočujúci zo štandardného stereotypu filmového mimozemšťana: výrazné čelo, veľké oči, plochý nos, fialovo-sivá farba. Napriek tomu, že počas celého filmu vystupuje v ľudskej podobe, v scéne jeho smrti môžeme zhladiť takúto siluetu.

\* Carterová, O’Neill a Hammond sú postavy zo seriálu „Hviezdna brána“. Na vylúštenie šifry netreba o nich, ani o seriáli vedieť nič.

**Carterová:** Hviezdna brána má 39 symbolov, na špecifikovanie adresy treba zadať 5 z nich, čo spolu dáva...

**O’Neill:** Vieš čo, Carterová, nechcem to vedieť. Aj tak ma na každej planéte chce niekto len zožrať alebo zastreliť.

**Carterová:** No, skrátka veľa možností. Ale nie všetky sú nebezpečné. Minule som s tímom SG-6 navštívila planétu

△ □ ✕ ↗ ↘ , v našom katalógu Gama Ceti c. Príjemná plážová destinácia.

**O’Neill:** Gama Ceti c? Tam som bol a v tejto príjemnej plážovej destinácii na mňa z mora vyliezla obrovská žravá chobotnica. A náhodou si úplne presne pamätám, že adresa bola ▽ ○ △ ↗ ↘ .

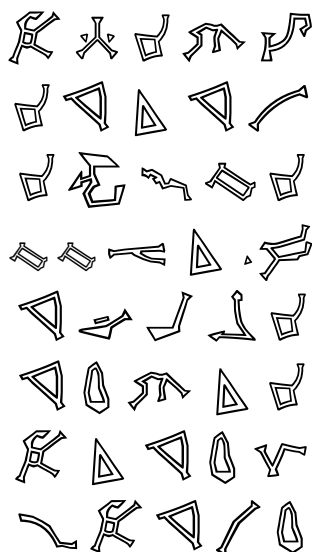
**Carterová:** Obrovská chobotnica? To by sedelo. Na pláži sme našli zdochlinu. Mysleli sme, že ju už mŕtvu vyvrhlo more.

Takže to bola vaša práca? Ale ▽ ○ △ ↗ ↘ ? Ste si istý?

**O’Neill:** Stopercentne. Tak ako tým, že □ ▽ ∇ ▽ ∇ je Epsilon Eridani e. Tam sme zas vošli dopostred občianskej vojny. Strana, ktorá nás privítala, chcela naše moderné zbrane. Ako sa ukázalo, oni boli agresori snažiaci sa nastoliť diktatúru.

**Carterová:** Áno, o tom som počula. A dobre si pamätám, že adresa tejto planéty bola □ ✕ ↗ ▽ ✕ .

**Hammond:** Čo to počujem? Hovoríte o incidente na ✕ ○ ∇ ▽ ∇ ?

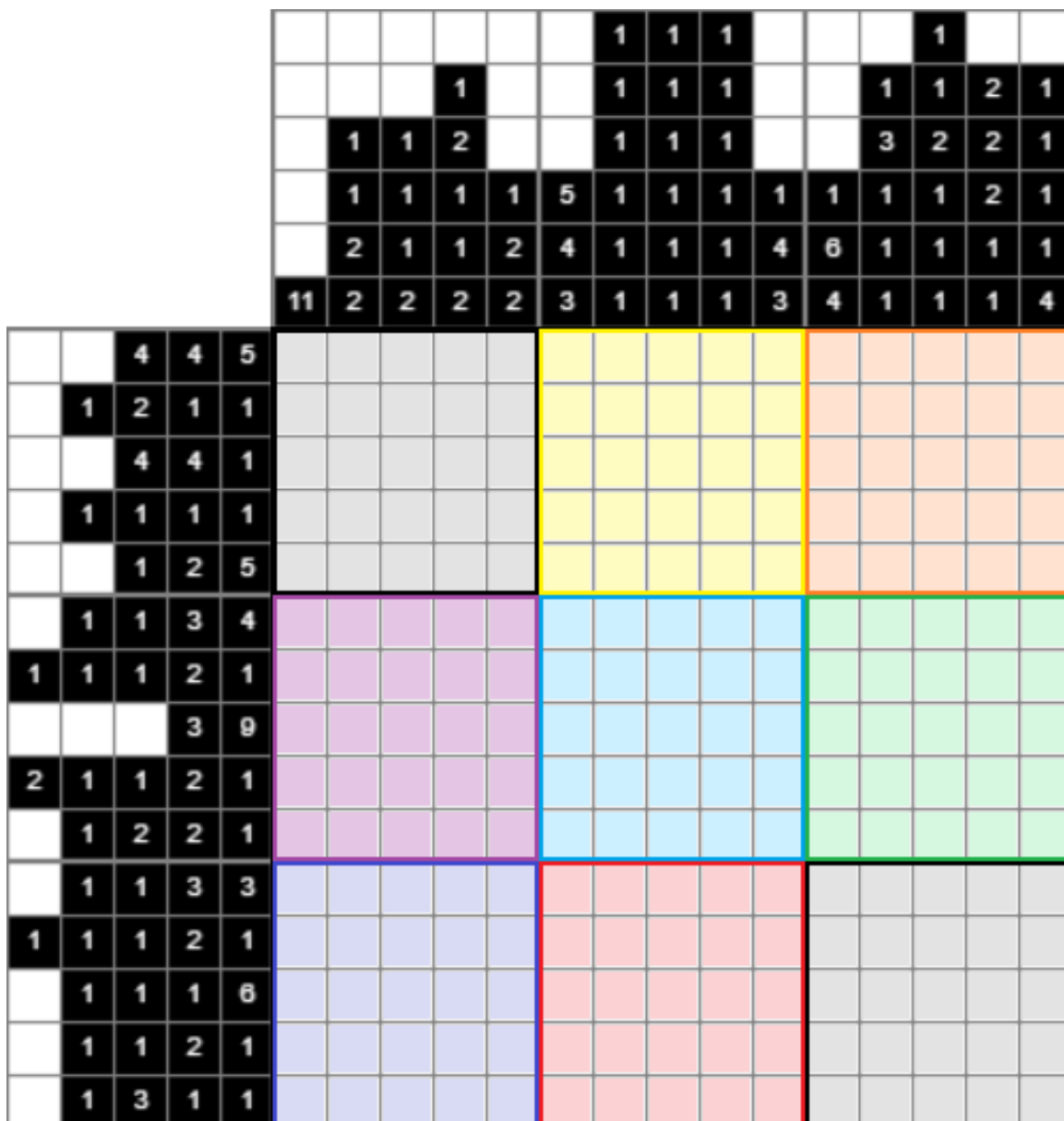




# Šifra 15

## Hrdina

**Zaujímavosť:** V roku 1949 publikoval Joseph Campbell štúdiu v komparatívnej mytológii nazvanú *Hrdina tisícich tvárí*. Campbell pri svojom štúdiu postrehol spoločné črty hrdinských mýtov. Vytvoril teóriu tzv. „monomýtu“, akejsi kostry, podľa ktorej sú klasické hrdinské mýty a príbehy vystavané. Hrdinovo dobrodružstvo začína v „obyčajnom svete“, keď „začuje volanie dobrodružstva“. Hrdina najskôr „dobrodružstvo odmieta“, ale potom „stretne mentora a prekročí prvú hranicu“ do hrdinského sveta, z ktorej niet návratu. Hrdina cestou stretáva „spojencov, nepriateľov a skúšky“ a zoznamuje sa s pravidlami sveta. Hrdina prekračuje ďalšiu hranicu, keď sa „priblíži k najhlbšej jaskyni, či bráne k najväčšej skúške“. Hrdina „zloží najväčšiu skúšku“, pričom často dôjde k jeho prerodu, obrodeniu a získava zaslúženú „odmenu“. Hrdinu, či už je mu to po vôli alebo nie, ešte čaká „cesta späť“ a čaká ho jedna z posledných skúšok – „transformácia“, pri ktorej sa ukáže, či a ako hrdinu jeho hrdinská cesta zmenila. Úspešný hrdina prináša domov „elixír“, kvôli ktorému sa vydal na cestu, a ktorým chce niečo napraviť alebo zachrániť. A tu sa príbeh končí tam kde začal a hrdinu (možno) čaká ďalšie kolo. Tento námet je väčšine z nás tak podvedome blízky, že sa presadzuje nie len v mýtoch a legendách, ale aj v modernej tvorbe a sci-fi. Skúste napríklad pozorne sledovať príbeh Luka Skywalker a Hviezdnych vojen a všimajte si, či nie je len jednou z tisícich tvárí hrdinu.







# Šifra 16

## Popletený Shai-hulúd



---

*Zaujímavosť: Jednou z inšpirácií Franka Herberta pre napísanie ságy „Duna“ (vydané 1965) boli piesočné duny v americkom štáte Oregon. Pohyblivé duny spôsobovali miestnym obyvateľom rôzne problémy. Tí začali v dunách vysádzať trávnu a inú zeleň, čím ich ukotvili a nakoniec transformovali. Podobný projekt nájdeme aj na našom území na Záhorí, kde sa krajinným inžinierstvom tiež podarilo ukotviť piesočné duny. Dnes na piesčitej pôde rastú sympatické borovicové lesy, s ktorých výsadbou sa začalo za osvieteneckej uhorskej panovníčky Márie Terézie.*

---

### Hlásenie pozorovacích letiek (tzv. očiek) o pozorovaní neobvyklého správania červa:

Záznam od očka Gamma: Červ zanechal dlhú stopu smerujúcu na východ. Potom zmenil smer na juh a veľkým oblúkom sa otočil o 180 stupňov smerom na sever. Keď dokončil oblúk, prudko zmenil smer a vydal sa na juhozápad. Následne zostúpil do hĺbky.

Hlásenie očka Alfa: Zbadali sme červiu stopu, pohybujúcu sa asi jednu dĺžku červa severozápadným smerom. Následne sa červ prudko obrátil, postupoval na severovýchod a prešiel približne rovnakú vzdialenosť. Potom sa ponoril do dún, vynoril sa o niečo západnejšie a prekonal dve svoje dĺžky po povrchu smerom na juh. Potom sa nám stratil z dohľadu.

Očko Beta hlásilo: Červiu stopu sme vizuálne zachytili pri našom harvesteri. Červ obišiel harvester kol-dokola a potom sa ponoril. Našťastie harvester nenapadol.

Očko Eta uviedlo: Červa sme pozorovali, ako postupuje na východ. Odrazu zmenil smer na sever, veľkým oblúkom prešiel k miestu, z ktorého sa vynoril a zmizol v piesku tesne predtým, než dokončil celý kruh.

Očko Zeta hlásilo: Červia stopa! Červ smeroval na juh, priamo k harvestru. V krátkej vzdialenosti od harvestra sa červ ponoril a vynoril priamo pod harvestrom pri pokuse ho zožrať. K harvestru našťastie zavčasu priletel carryall a stroj aj s posádkou a nákladom zachránil. Červa sme potom stratili.

Očko Epsilon podalo toto hlásenie: Pri kontakte bol pozorovaný pohyb červa po serpentíne: približne dve dĺžky na severovýchod, na juh a nakoniec zase na severovýchod a pod duny.

Hlásenie očka Delta: Keď sme po dlhšom patrolovaní zazreli červa, presúval sa po povrchu na východ. Náhle zamieril na sever a po prejdení približne rovnakej vzdialenosti znovu zmenil smer na západ. Ponoril sa a znovu sa vynoril ešte viac na severe, odkiaľ pokračoval na východ a potom na juh, čím sa vrátil na miesto svojho druhého obratu. Tam sme stratili s červom kontakt.



# Šifra 17

## Nábor posádky

---

**Zaujímavosť:** Vo filme „Interstellar“ (2014) môžeme na obrazovke vidieť do týchto chvíľ vedecky najpresnejšie zobrazenie čiernej diery v histórii filmu. Metóda zobrazenia bola navrhnutá špecificky pre potreby režiséra Christophera Nolana a následne bola publikovaná v uznávanom vedeckom časopise „Classical and quantum gravity“. Podobným spôsobom bola vo filme zobrazovaná aj červia diera, pričom použitá metóda bola neskôr publikovaná v časopise „American journal of physics“. Obe tieto vedecké publikácie nesú vo svojom názve aj odkaz na film.

---

\* Zadanie šifry pokračuje na ďalšej strane.

### Naša vesmírna výprava má svoju posádku!

#### Prvý člen výpravy:

Verte, či neverte, prvý z členov našej pripravovanej výpravy pochádza z Talianska. Jeho rodina patrila do tamojšej strednej vrstvy a štúdium vesmírneho objaviteľstva mu musel zaplatiť miestny bohatý patrón, no našťastie bol nakoniec na štúdiách úspešný. Po skončení školy sa stal popredným talianskym vesmírnym objaviteľom, vďaka čomu bol neskôr aj vybraný do našej misie. Keď sa ho médiá pred časom pýtali, či skutočné odletí s výpravou, označil tieto tvrdenia za „false stuff“, dnes je však situácia celkom iná. Napriek tomu, že odmietol vedeniu misie prezradiť svoje krstné meno, jeho sedem generálskych hviezdíček bude určite veľkou pomocou pre celý tím na vesmírnej lodi.

#### Druhý člen výpravy:

Šum z reproduktorov práve ukončil ďalšiu vynikajúcu správu z nášho veliteľstva! Druhý člen posádky pochádza z Nemecka a predtým, ako sa začal venovať vesmírnemu objaviteľstvu, študoval právo, čo sa v stiesnených podmienkach vesmírnej lode môže hodiť. Pôvodne sa zdalo, že z neho bude prvotriedny objaviteľ, no bohužiaľ, utrpel zranenie ruky, ktoré jeho sny prekazilo. Napokon sa však predsa len zместil do našej nominácie, okrem iného aj preto, že založil karneval. S poranenou rukou to nedotiahol vyššie ako na jednu generálsku hviezdíčku, ale to je stále lepšie, ako by sa mal do vesmírnej lode dostať nejaký nevzdelaný jeliman.

#### Tretí člen výpravy:

Dvojica našich vesmírných objaviteľov môže oficiálne privítať svojho tretieho kolegu. Pochádza z Českej republiky a spomedzi všetkých českých vesmírných objaviteľov ho môžete najčastejšie počuť v médiách. Veľmi rád sa nám prihovára zo starého mesta, ale keď je treba, tak pokojne aj z nového sveta. Očakávame, že so svojimi šiestimi generálskymi hviezdíčkami bude ťahúňom operácie, hoci zatiaľ pôsobí nepresvedčivo – ani ryba ani rak.

#### Štvrtý člen výpravy

Radostnou udalosťou dnešného dňa je zvolenie ďalšieho člena našej vesmírnej výpravy. Pochádza z Francúzska a bol vyhlásený za najväčšieho žijúceho vesmírneho objaviteľa tejto krajiny. Vo svojom voľnom čase sa venuje rôznym tvorivým činnostiam, okrem iného navrhol aj populárny krátky dámsky kabát. Tento štvorhviezdíkový generál ja našou veľkou nádejou a dúfame, že počas misie vydá ne jeden úspešne vykonaný povel.

#### Piaty člen výpravy

„Hay, fellas!“ – Týmto pozdravom sa nám prihovril piaty člen výpravy. Nemôžeme sa diviť jeho slabšej angličtine, keďže pochádza z Rakúska. Najviac informácií nám o ňom prezradila jeho dcéra Sim Phoney, ktorá okrem iného tvrdí, že jej otec vie, čo presne povedal Ježiš Kristus tesne pred svojou smrťou. My zatiaľ nemáme túto informáciu overenú, ale minimálne je isté, že tento generál s dvoma hviezdíčkami si nebude na dobrú noc púšťať Ajron mejdn.

### **Šiesty člen výpravy**

Chodíme už niekoľko hodín okolo horúcej kaše, ale napokon sme sa vám predsa len rozhodli predstaviť aj šiesteho člena výpravy. Pochádza z Poľska a pokiaľ ide o vesmírne objaviteľstvo, hovorí sa, že jeho technickej zručnosti sa nevyrovnal nikto z celej generácie. Medzi jeho najsilnejšie stránky patrí bohatá fantázia a so štyrmi generálskymi hviezdčkami bude patriť medzi opory celej misie. Okrem toho sa zdá, že prítomnosť tohto vesmírneho objaviteľa dodá celej akcii tak dlho očakávaný nový spin.

### **Siedmy člen výpravy**

Možno najdôležitejšími momentami vesmírnych letov sú ich začiatky a konce, ktoré mnohokrát rozhodnú o úspechu, či neúspechu celej misie. Aj preto sme radi, že sériu našich správ zakončíme predstavením skutočného profesionála, ktorý sa venuje vesmírnemu objaviteľstvu už od svojich piatich rokov. Vďaka schopnostiam, ktoré za celý svoj život získal, nebolo doteraz potrebné preňho organizovať zádušnú omšu. So šiestimi generálskymi hviezdčkami bude patriť medzi najskúsenejších členov výpravy a uistujeme vás, jeho účasť je potvrdená, nejedná sa o žart.



# Šifra 18

## Rozhovor plný entuziazmu

*Zaujímavosť: Nemý film „Metropolis“ (1927), ktorého postavy sú vyobrazené aj v zadaní tejto šifry, bol jedným z úplne prvých sci-fi filmov na svete. V čase jeho natočenia bol zároveň najdrahším filmom všetkých čias, keďže pôvodný rozpočet (1,5 milióna ríšskych mariek) sa napokon navýšil až na 5,3 milióna v čase jeho dokončenia. Jednotlivé prvky filmu sa stali inšpiráciou pre mladších tvorcov a odzrkadlili sa v mnohých kultových filmoch, medzi ktoré patria „Bladerunner“ (1982), či „Matrix“ (1999). Jedným z najjasnejších príkladov vplyvu tohto filmu je dizajn robota C-3PO pre filmovú ságu „Hviezdne vojny“, ktorý je viditeľne inšpirovaný vizuálom robotickej bytosti (maschinenmensch), vytvorenej v Metropole vynálezcom Rotwangom.*



- Ahoj, ako sa voláš?
- Anča.
- To je celé tvoje meno?
- Jo.
- A kde bývaš?
- Pri nemocnici v Bratislave.
- A máš malého súrodenca?
- Nepoviem ti o tom nič.
- A čo je tvoje zamestnanie?
- Som vládkyňa monarchie.
- Vládkyňa? A čo máš obuté?
- Do toho ťa nič nie je.
- Kam pôjdeš na dovolenku?
- Pocestujem zo severu Slovenska.
- A kam až by si chcela prísť?
- Pomlčím.
- Čo budeš robiť zajtra?
- Zaobstarám si žlté kvety.
- Ako si ich zaobstaráš?
- Pomlčím.





# Šifra 19

## Ja sa vrátim

---

*Zaujímavosť: Príbeh filmu „Terminátor“ (1984) je jedným z typických príkladov tzv. paradoxu cestovania v čase (time travel paradox). Udalosti filmu totiž vytvárajú uzatvorenú časovú slučku (causal loop), ktorej podstatou je, že cestovateľ v čase (v tomto prípade je ním vojak Kyle Reese) sa stane súčasťou udalostí, ktoré ho predurčia pre uskutočnenie tejto cesty. Samotnú zápletku filmu nebudeme prezrádzať pre prípad, že ste ho ešte nevideli a chceli by ste si ho pozrieť (odporúčame), ale dôsledkom tohto paradoxu je, že neexistuje žiadna spoľahlivá odpoveď na otázku: „Čo by sa stalo, ak by Reese napokon do stroja času nenastúpil?“ Jednou možnou odpoveďou na tento paradox je tvrdenie „čokoľvek sa stalo, muselo sa stať“, ktoré naznačuje, že cestovateľ v čase neprichádza do minulosti aby niečo zmenil, ale naopak, prichádza vykonať veci, ktoré nevyhnutne musia byť vykonané. Z tohto vysvetlenia zároveň vyplýva, že budúcnosť je vždy „osudovo“ nalinkovaná a nikto na nej nemôže nič zmeniť. Našťastie, ak sa vám vysvetlenia tohto typu nepáčia, môžete na ne s kludným svedomím neveriť a na celý paradox cestovania v čase zabudnúť. Pravdepodobne vám to nijako neublíži.*

---

Terminátori sú nebezpeční roboti, ktorí môžu byť prostredníctvom stroja času prenesení do minulosti, aby zabránili niektorým udalostiam ešte pred tým, ako sa odohrajú. Môžu ale zostať aj v budúcnosti, aby bojovali s ľuďmi, ktorí prišli na svet až po povstaní strojov. Tí, ktorí sa majú vrátiť do minulosti, sú poháňaní batériou s dlhou životnosťou, zatiaľ čo tí, ktorí zostanú v budúcnosti, majú obyčajné krátkodobé batérie.

### Prvá skupina

Terminátor: „OK“

Terminátor: „PUD“

Terminátor: „LKA“

### Druhá skupina

Terminátor: „HAN“

Terminátor: „ÁK“

Terminátor: „VRAZ“

### Tretia skupina

Terminátor: „NÍK“

### Štvrtá skupina

Terminátor: „CTA“

Terminátor: „KLAD“

Terminátor: „TOK“

Terminátor: „AJ“

### Piata skupina

Terminátor: „NES“

Terminátor: „PONA“

Terminátor: „VOJ“



# Šifra 20

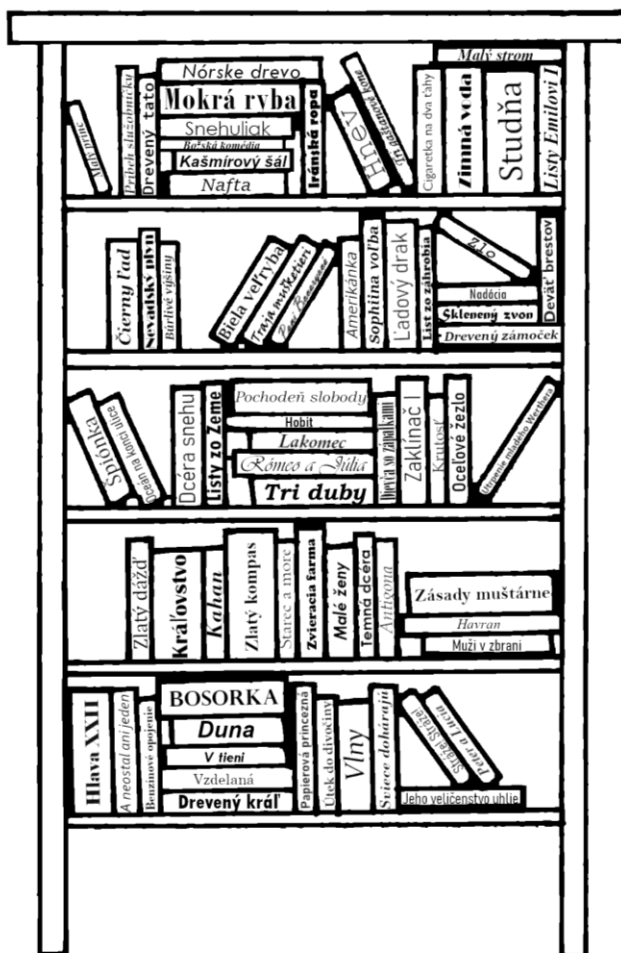
## Dinosaurí chaos

---

*Zaujímavosť: Vizuálne úžasné dinosaury z filmu „Jurský park“ (1993) boli vytvorené kombináciou niekoľkých odlišných prístupov. Asi najkomplikovanejšie boli kompletne robotické dinosaury, vrátane slávneho tyranosaura, ovládané tímom odborníka na špeciálne efekty Stana Winstona. Okrem nich sa však vo filme nachádza aj množstvo menších robotov, pozostávajúcich iba z častí tiel dinosaurov (napr. obrovská hlava brachiosaury inštalovaná na kovový žeriav). Ďalej boli vo filme použité aj tzv. „raptor suits“, dinosaurie obleky, vo vnútri ktorých sa ukrývali niektorí členovia tímu a v niektorých scénach tak priamo stvárňovali obávané velociraptory. Do tretice boli tieto praktické efekty v niektorých scénach doplnené počítačovou grafikou. Keď zvážime obrovskú investíciu do dokonalého zvládnutia týchto efektov, je zaujímavé všimnúť si, že scény s dinosaurami tvoria v súčte iba 14 z celkových 127 minút filmu.*

---

Do tváre mi zadul studený severák, no aj napriek tomu sa mi podarilo zaostriť na ohromného Tyranosaury, týčiaceho sa v klietke pred mnou. Keď som od neho po chvíli odtrhol pohľad a rozhladol sa, všimol som si, že klietka s Velociraptormi sa nachádza hneď vedľa výbehu Stegosaurů. Pavilón Triceratopů, mierumilovne prežúvajúcich trávu, sa nachádzal na rovnakej zemepisnej dĺžke ako priestor pre Iguanodony, vďaka čomu som sa poľahky dostal od jedných k druhým. Prekvapilo ma, že Ankylosaury umiestnili k Tyranosaurovi bližšie ako Stegosauri, ale asi na to mali svoje dôvody. Najbližší Iguanodon sa so záujmom pozeral na obe strany, lebo klietka s Tyranosaurom bola od neho rovnako vzdialená ako klietka Velociraptorů. Aspoň že medzi Alosauri a Triceratopsy umiestnili dve ďalšie klietky. Keďže bolo ešte ráno, hneď som si všimol, že stanica Alosaurů je umiestnená východnejšie ako sektor, v ktorom číhal Deinonychus. V parku mi bolo príjemne, no keď sa deň chýlil k večeru, niečo sa stalo. Na chvíľu vypadol elektrický prúd a kovové ohrady, za normálnych okolností chránené vysokým napätím, stratili svoju silu. Dinosaury to ihneď vycítili a strhol sa totálny chaos. Ako prvý prerazil svoju ohradu Tyranosaurus a ihneď sa vrhol na prekvapené Stegosauri. Keď to zbadal Deinonychus, hravo vyliezol zo svojej klietky a začal pazúre do vystrašeného Triceratopsa. Medzitým Velociraptori preliezli zábrany a napadli zvyšné Stegosauri, ktoré sa pokúšali brániť bodliakmi na koncoch chvostov. Za normálnych okolností pokojné Iguanodony spanikárili a napadli dorážané Triceratopsy. V tej chvíli sa vyslobodil z drôteného pletiva Alosaurus a zahrdúsil posledného Triceratopsa. To mu však nestačilo, tak sa vrhol aj na Ankylosauru, ktorý sa pokúšal ukryť vo svojom výbehu. Korunu celej katastrofe nasadil nenásytný Tyranosaurus, ktorý roztrhal zmäteného Iguanodona, potulujúceho sa po okraji svojho priestoru. Hneď ako som sa prebral zo šoku, utekal som odtiaľ čo mi sily stačili.





# Šifra 22

## Zmätočná správa

---

*Zaujímavosť: Veríte, že astronauti na misiách NASA majú so sebou pilulku kyanidu? Túto informáciu pred časom spopulárnil astrofyzik Carl Sagan vo svojej knihe „Kontakt“. Jedná sa však o hoax, ako bolo potvrdené viacerými astronautmi z misie Apollo 13. V skutočnosti, keď sa nachádzate vo vesmíre, žiadnu špeciálnu metódu na ukončenie svojho života už nepotrebuje. V prípade priameho vystavenia vesmírnemu vákuu dochádza k smrti udusením v priebehu dvoch minút, zatiaľ čo otrava kyanidom draselným trvá dvakrát toľko času. Nehovoriac o tom, že je táto alternatíva výrazne nepríjemnejšia.*

---

Zmätočnú správu, pochádzajúcu zo vzdialeného mimozemského vysielča, nájdete na tomto linku:

[https://drive.google.com/file/d/1uYE\\_UYROBkmsDIOVoGEiz3DqaZIVREOY/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1uYE_UYROBkmsDIOVoGEiz3DqaZIVREOY/view?usp=sharing)

V prípade potreby odporúčame tento softvér na prácu so zvukom: [Audacity](#).





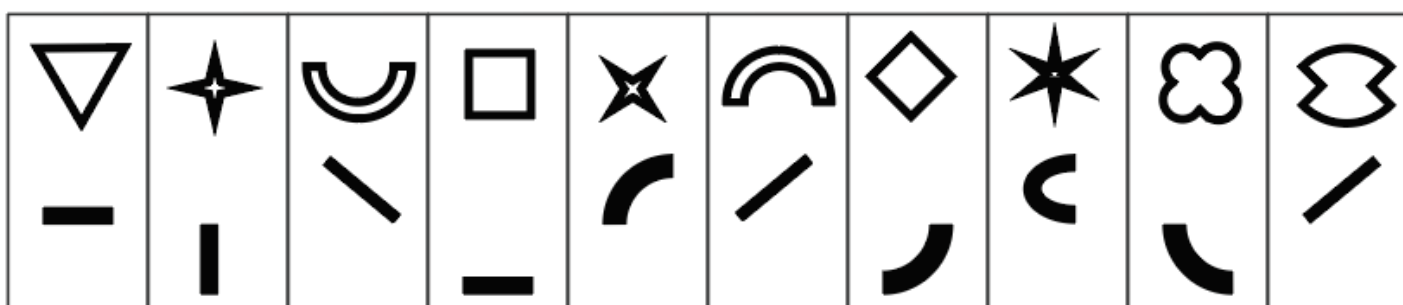
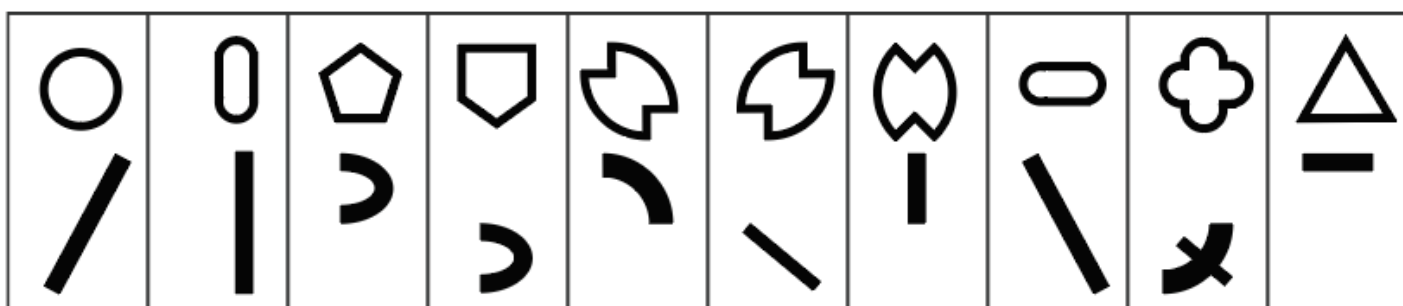
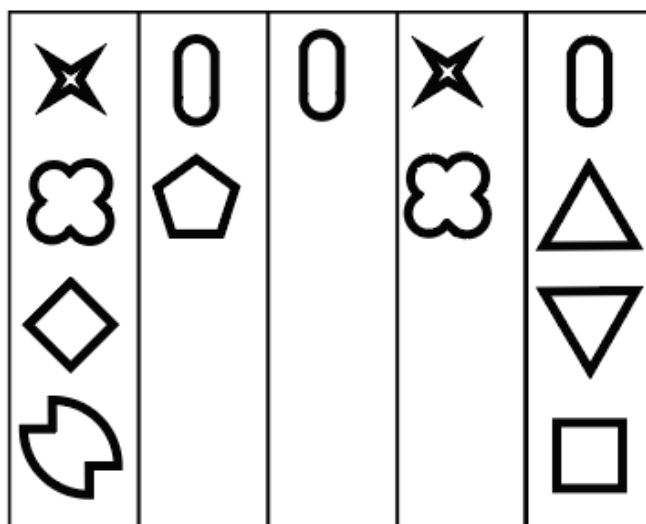
# Šifra 23

## Dekonštrukcia



*Zaujímavosť: Vo filme „Hviezdna brána“ (1994) hlavný hrdina dr. Jackson objaví spôsob ako cestovať vesmírom naspäť domov vďaka tomu, že sa naučí čítať egyptské hieroglyfy. Jeho veta: „Je to jednoduché, ak poznáte samohlásky“, sa na prvý pohľad môže zdať ako slabý pokus o žart, no profesionálni egyptológovia sa pri nej minimálne pousmejú. V staroegyptskom jazyku sa totiž reálne zapisovali iba spoluhlásky a všetky ostatné hlásky boli vynechané. Preto je aj také ťažké zrekonštruovať zvuk tohto jazyka. To, čo sa javí ako vedľajšia poznámka, tak v skutočnosti odkazuje na naše vedomosti o staroegyptštine.*

V jednej jaskyni sme našli tieto krásne hieroglyfy, ktoré jednoznačne dokazujú, že Zem v minulosti navštívili mimozemšťania:





# Šifra 24

## Slávna hra

*Zaujímavosť: Jedným z klišé, ktoré poznáme z mnohých sci-fi filmov a počítačových hier, sú nepretržite hučiace a žiariace hlavné motory vesmírnych plavidiel. Pozemský divák je zvyknutý na to, že ak „nemá nohu stále na plyne“ jeho vozidlo relatívne rýchlo zastaví. Pravdou však je, že vo vesmíre platí, že ak raz vesmírna loď nadobudne nejakú rýchlosť a smer, nemá ju čo spomaľovať. Ak chce kapitán prudko zmeniť smer doľava, nestačí ak loď natočí a zapne motory. Musí tiež zastaviť pohyb lode vpred. Inak síce pôjde aj vľavo ale naďalej bude nezmenenou rýchlosťou „driftovať“ aj vpred. Obratné vesmírne plavidlo preto musí vedieť rovnako rýchlo zrýchliť aj spomaliť. Jednou z výnimiek medzi počítačovými hrami, ktorá s fyzikou vesmírneho letu pracuje správne, je staručká arkádová hra Asteroids z roku 1979.*

Určite ste vždy chceli vidieť, ako prebiehala slávna partia Sabaccu (ktorý sa nelíši od nášho pokru - hrá sa s 52 kartami), v ktorej Han Solo vyhral Millennium Falcon od Landa Calrissiana. Bolo to nejako takto:

Keďže ani jeden neveril, že ten druhý nebude podvádzať, nechali určenie toho, kto bude rozdávať karty na náhodu. Kto si potiahne vyššiu kartu, ten bude rozdávať. Ako inak, Han vytiahol **A♦** a potom Lando **A♠**. Ale keďže podľa konvencie má pri rozstreloch každá karta s ♠ a ♥ vždy vyššiu hodnotu ako každá karta s ♦ a ♣, rozdával Lando. A tak začali.

Obaja zložili svoju povinnú stávkku a Lando rozdal karty.

Hanovi rozdal **♥7** a **♣A**. „Z tohto mám dobrý pocit,“ pomyslel si Han.

Sebe Lando rozdal **♦7** a **♠2**. „Nevadí, mám predsa doslova eso v rukáve!“ pousmial sa v duchu, ale navonok nemihol ani brvou.

Han dorovnal Landov big-blind a ľahko zvýšil. Lando sebavedomo zvýšil. Vedel, že Han už toho veľa na vsadenie nemá a tak ho skúsil vystrašiť. Bluffoval. Han zariskoval a dorovnal.

Na flope Lando rozdal: **♥A**, **♠9** a **♠6**. Han znovu opatrne zvýšil. Lando opäť okázalo zvýšil. Han (čiastočne hrane) váhajúc dorovnal. Už mu zostávalo len pár žetónov.

Na turne Lando z balíčku vytiahol **♠7**. Han sa takmer viditeľne zamechril, ale nezvýšil. Lando zvýšil o toľko, koľko Hanovi zostalo. „Táto hra bude asi naša posledná,“ povzdychol si po chvíľke predstieraného váhania Han a dorovnal.

Ako poslednú kartu – river, Lando vyložil **♦A**. „Už som ťa obral o toľko, že by si rovno mohol stavať svoju loď,“ zažartoval Lando. „Hmm... to hej. ... A vieš čo, aj to urobím. Zvyšujem o svoju loď.“ Landa to tak zaskočilo, že na chvíľu skamenel. „No ták, celé kolo teatrálné zvyšuješ a teraz na koniec vymäkneš?“, vyzval ho Han. „No dobre, ty si to chcel. Dorovnávam svojím Falconom!“ povedal, záškodnícky sa usmial a vychutnal si šok, ktorý vyvolal v obecenstve. Úsmev mu ale zamrzol, keď jeho nacvičený nepovšimnuteľný pohyb nepriniesol želaný výsledok. Žiadne nachystané esá z rukáva nevytiahol. Han sa v duchu rehotal, lebo vedel, čo Lando robí, a že mu to nevyjde. O to sa vopred postaral. „Tak ukáž karty!“ zavrčal zúfalý Lando.

Han ukázal svoje víťazné karty a domov už letel na svojom novom Millennium Falcone.



# Šifra 25

## Záporáci

*Zaujímavosť: V sci-fi je často prítomný motív cestovania rýchlosťou vyššou ako je rýchlosť svetla (napr. warpový alebo Alcubierrov pohon) alebo cestovania tzv. červími dierami. Oba tieto koncepty sa zatiaľ zdajú byť teoreticky možnými. Neodporujú Einsteinovým rovniciam všeobecnej relativity a zrejme ani iným známym fyzikálnym zákonom. Oba však počítajú s existenciou tzv. zápornej energie, či už na roztiahnutie časopriestoru za vesmírnym plavidlom (ktoré sa prejaví ako odpudivá gravitácia) alebo na udržanie diery v časopriestore – červej diery – otvorenej. Existencia zápornej energie zatiaľ nebola experimentálne preukázaná a nie je známe, ako by sme zápornú energiu mohli získavať.*

| Zlá deviatka                                                                                                                                                                                                                            |                               |                        |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|------------------------|--------------|
| Popis                                                                                                                                                                                                                                   | Predstieranie dobrých úmyslov | Zapredávanie spojencov | Bodov celkom |
| Prvá zlosynka a jej džínsová vesta sú hľadané vo väčšine krajín sveta. Svojej starej vesty sa nevzdá, lebo ladí s jej modrými vlasmi, s náušnicami, ktoré si „požičala“ od jednej princeznej, a s jej novým piercingom.                 | 6                             | 0                      | 6/13         |
| Druhý antihrdina nosí mohutné afro, cit pre štýl mu teda rozhodne nechýba. To ale nič nemení na tom, že keď sa na vás škaredo pozrie, pustíte do gatí nie len obsah močového mechúra, ale aj obličkové kamene.                          | 2                             | 3                      | 5/13         |
| Brucho nášho tretieho vyslanca zla pripomína guľatú plynom nafúknutú loptu. Nadovšetko miluje tmú a od Slnka sa drží čo najďalej, svoje nešťastné obete nabodáva na vidly.                                                              | 4                             | 3                      | 7/13         |
| Štvrtému patrí dôležité miesto v každej dobrej hororovej story. Ako jedného z prvých záporákov ho právom volajú Prastarý.                                                                                                               | 6                             | 1                      | 7/13         |
| Piaty zloduch je skúsený sektár. Vždy mu stačilo, aby jeho „veriacim“ povedal niečo presvedčivé, ponúkol im božskú manu a už aj boli na ceste na onen svet.                                                                             | 5                             | 2                      | 7/13         |
| Šiesta záporná postava na lov svojej koristi používa tér. Ako tá najlepšia sestranica a bratanica zároveň sa stará o svoje dve staručké tety, ktorých sa ujala.                                                                         | 5                             | 3                      | 8/13         |
| Siedmej z tohto výberu zla ide len a len o moc; nič a nikto ju nepresvedčí o tom, že existuje dobro a zlo. Tí, čo to skúšali skončili v špitáli.                                                                                        | 3                             | 1                      | 4/13         |
| Naša ôsma záporáčka svoje nič netušiace obete „íííííí“ vozí tam a zase späť cez celé mesto vo svojom aute. Jej pasažieri si to rozhodne neužívajú, pretože celý čas majú pocit, akoby ich niekto sledoval a v bruchu im lietajú motýle. | 2                             | 2                      | 4/13         |
| Deviaty zlosyn, zubár, povýšil sadistické praktiky pri oprave chrupu na božie ciele. Keby ten jeho vrták aspoň nebol taký otupený!                                                                                                      | 2                             | 3                      | 5/13         |



# Šifra 26

## Astrodroidi

*Zaujímavosť: Do dnešného dňa bolo vytvorených niekoľko rôznych návrhov pre vlajku planéty Mars. Zatiaľ zrejme najúspešnejším dizajnom je vlajka navrhnutá bývalým výskumníkom pre NASA, Pascalom Lee. Vlajka pozostáva z troch rovnako širokých vertikálnych pruhov, zľava doprava červeného, zeleného a modrého. Farby reprezentujú ideu terraformácie Marsu z nehostinnej červenej planéty na planétu plnú zelene pokrytú modrými oceánmi a bola inšpirovaná trilógiou od Kima Stanleyho Robinsona: „Červený Mars“, „Zelený Mars“ a „Modrý Mars“. Vlajka bola už použitá pri označení projektov zameraných na výskum Marsu a bola aj vo vesmíre.*

Vážení diváci! Boli sme svedkami neuveriteľného zápolenia špičkových astrodroidov v mnohých mimoriadne náročných disciplínach. Zo 16tich súťažiacich sa však na stupňoch víťazov mohli ocitnúť len tí najlepší. Oni sa zapíšu do histórie, ostatní upadnú do zabudnutia. A toto sú oni, reprezentovaní svojimi vlajkami, ktoré v elektronickom svete znamenajú oveľa viac, ako ľudské oko v ich fádnych farbách môže postrehnúť (ak si chcete vlajky šampiónov stiahnuť a spraviť si z nich plagát, nájdete ich [tu](#)):

**Prvé miesto:**



## Astrodroid 56-4E

**Druhé miesto:**



## Astrodroid 45-58

**Tretie miesto:**



## Astrodroid 49-41



\* *Upresnenie: správne heslo nemá 6 písmen.*





# Šifra 28

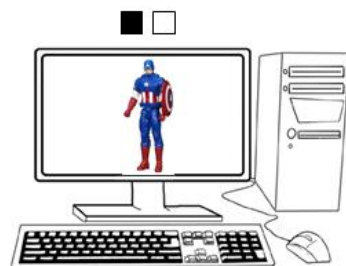
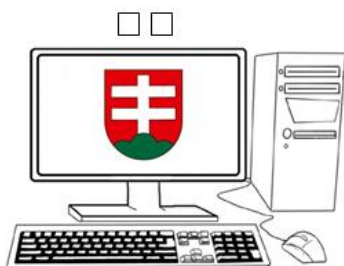
## Počítačové spojenie

*Zaujímavosť: V kultovom sci-fi filme „Tron“ (1982), je hlavný protagonista prenesený dovnútra počítača, kde sa musí vysporiadať s nástrahami v podobe programov, aby nakoniec dokázal utiecť a zachrániť sa. Tento film bol vo svojej ére prelomový použitím kombinácie natáčania v reálnych kulisách, novovznikajúcich počítačových efektov a animácie. Špeciálnou zvláštnosťou tohto filmu je, že režisérovi Stevenovi Lisbergerovi veľmi záležalo na tom, aby sa vo filme neobjavili žiadne napodobeniny reálnych zbraní, ktoré by mohli negatívne vplývať na mladých divákov. Z tohto dôvodu sa v celom filme v súbojoch objavujú namiesto zbraní špeciálne počítačové disky.*

\* Zadanie šifry pokračuje na ďalšej strane.









# Šifra 29

## Súboj mimozemšťanov

**Zaujímavosť:** Postavu slávneho mimozemšťana z filmu „Votrellec“ (1979) navrhol švajčiarsky surrealistický maliar H. R. Giger, ktorého na túto úlohu vybral scenárista Dan O’Bannon osobne. Samotný Giger bol počas práce na projekte dokonca zadržaný holandskými policajtmí, ktorí jeho maľby považovali za fotografie a boli nimi veľmi znepokojení. „Kde by som asi vyfotil niečo také? Možno v pekle?“ reagoval nahnevaný maliar. Ďalší slávny mimozemšťan, nebezpečný lovec ľudí z filmu „Predátor“ (1987) prešiel v priebehu produkcie dokonca zásadnými dizajnerskými zmenami. Pôvodná podoba mimozemšťana pripomínala obrovský druh hmyzu, no režisérovi Johnovi McTiernanovi sa návrh nezdal dostatočne strašidelný. Tvorcovia preto angažovali odborníka na špeciálne efekty Stana Winstona, ktorý predtým pracoval s Arnoldom Schwarzeneggerom na filme „Terminátor“ (1984) a následne prerobil predátora do jeho súčasnej podoby. Zaujímavé je, že nápad pridať do predátorovej tváre veľké hryzadlá Winstonovi priniesol James Cameron, ktorý práve pracoval na druhom dieli votrelčej série – „Votrelci“ (1986). Nemôžeme sa teda čudovať, že obaja slávni mimozemšťania sú takto osudovo spojení a neskôr sa dokonca niekoľkokrát stretli v boji „ufóna proti ufónovi“ vo filme „Votrellec vs. Predátor“ (2004) a jeho pokračovaniach. Bohužiaľ, tieto súboje dopadli najhoršie práve pre nás, divákov, a dodnes vrhajú tieň na vynikajúce pôvodné filmy.



Kvôli nášmu súboju som podstúpil tréning s Louiem.

To ti vôbec nepomôže! V mojich žilách koluje sila Jánošíkova.

Možno, ale vo vode som vo výhode, keďže som sa minule plavil na Níle.

Možno, ale nezabúdaj na to, že môj plameňomet je krásny.

Žiadne strachy, pred ohňom ma ochráni moja veľká hlava. Tento zubatý úsmev jej pristane.

Na rozbitie tvojej hlavy som si zavolať svojho kamaráta Briana.

Tieto rozprávky si nechaj pre tých, čo na Vianoce pozerajú „Bol raz jeden kráľ“.

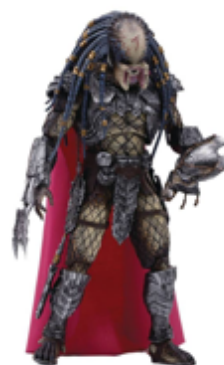
Toto neslušné správanie nebudem tolerovať. Ja som knieža Predátor!

Aj tak sa ťa nebojím. Mne len tak nenasadíš ho hlavy chrobáka.

To nevadí. Potom ako ťa zabijem, ulovím pár krásnych srncov.

Mňa nikdy nezabiješ! Skús to a máš po živote.

Rozhodne to skúsím. A aj to spravím. Boj je mojím remeslom!







# Šifra 30

## Posádka plná hrdinov

*Zaujímavosť: Seriál Battlestar Galactica bol kultúrny fenomén, ktorý to dotiahol až na pôdu OSN. Okrem pútavého príbehu a neuhýbania pred vážnymi témami si fanúšikov získal aj drobnosťami, ktoré mu dodávali charakter. Jednou z nich bol šesťuholníkový dizajn všetkých papierov, či už to boli prezidentské nariadenia, manuály alebo knihy. Šesťuholníky vzišli zo žartu narážajúceho na provizórne riešenia (anglicky cut corners – odrezané rohy), ku ktorým sa tvorcovia v začiatkoch museli uchýľovať. Papiere im však trochu prerástli cez hlavu a neskôr im strihanie rohov papierových rekvizít zaberalo veľa času. Ak si túto šifru budete tlačiť, pokojne papieru odstrihnite rohy (s riešením vám to síce nepomôže, ale aspoň sa budete cítiť akoby ste boli v sci-fi seriáli).*

Do posádky vesmírnej lode Battlestar Galactica sa infiltrovali cyloni – humanoidní roboti, rozhodnutí zničiť posledné zvyšky ľudstva prežívajúce na lodi. Preto je dôležité zistiť, kto z členov posádky je človek a kto je cylon. Žiaľ, cyloni sú biologickí roboti normálne nerozoznateľní od ľudí. Našťastie, dajú sa odhaliť aplikovaním logiky. Cyloni totiž kvôli chybe svojho programovania vždy klamú. Naopak, ľudskí členovia posádky sú hrdí na svoj náročný tréning a status poslednej bašty ľudstva a ako takí vždy hovoria pravdu.

Šiesti členovia posádky, dokonca niekoľkohviezdičkoví dôstojníci, u ktorých hrozí, že sú v skutočnosti cyloni, takto vypovedali pred admirálom:

|                                                                                     |                                                       |                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Presne piati z nás sú ľudia.</p> <p>★★★★★☆☆</p>    |                                                                                      |
|                                                                                     | <p>Aspoň traja z nás sú ľudia.</p> <p>★★★★★★★☆☆</p>   |  |
|  | <p>Najviac traja z nás sú ľudia.</p> <p>★★★★★☆☆☆☆</p> |                                                                                      |
|                                                                                     | <p>Presne dvaja z nás sú ľudia.</p> <p>★★★☆☆☆☆☆☆</p>  |  |
|  | <p>Presne jeden z nás je človek.</p> <p>★☆☆☆☆☆☆☆☆</p> |                                                                                      |
|                                                                                     | <p>Nikto z nás nie je človek.</p> <p>★★★★★★★☆☆</p>    |  |



# Šifra 31

## Hudobná

---

*Zaujímavosť: Úspešný seriál stanice HBO „Westworld“ (2016) v sebe kombinuje niekoľko žánrov, ktoré spolu prekvapivo dobre fungujú. Ide o dystopický sci-fi western, ktorý sa odohráva v budúcnosti (okolo roku 2058) v zábavnom parku zvanom „Westworld“. Park je plný androidov, vďaka ktorým sú westernové dobrodružstvá zákazníkov nesmierne realistické. Seriál je založený na rovnomennom filme z roku 1973, ktorý napísal a režíroval Michael Crichton (autor knižnej predlohy, ako aj scenára k filmu „Jurský park“ (1993)) a je pretkaný premyslenými detailmi a „easter egg“-mi. Napríklad v scéne odohrávajúcej sa v skladiisku vyradených modelov androidov je možné medzi desiatkami robotov nájsť aj Yula Brynnera – predstaviteľa hlavného hrdinu pôvodného filmu z roku 1973. A že to myslia autori s dôrazom na detaily vážne človek precíti, keď zistí, že mucha ležúca po tvári herečky v jednej zo scén nie je vytvorená pomocou CGI. Živú muchu mierne podchladili, aby sa nehýbala, priložili na tvár herečky a s točením scény čakali, kým sa mucha neohreje a nezačne loziť. Dôležitou zložkou seriálu je aj prepracovaná hudba. Autorom skvelej úvodnej znelky je Ramin Djawadi, ktorý skladal aj hudbu k seriálu „Game of thrones“ (2011). Aby diváci nezabúdali, že dej sa odohráva v budúcnosti, pianola (automatický klavír) v miestom salóne hráva westernové cover verzie moderných skladieb napr. od Radiohead, Soundgarden alebo Rolling stones. Znova nejde o žiaden trik - v scénach je použitý skutočný funkčný automatický klavír, hrajúci moderné skladby podľa perforovaného papiera, ktorý vyrobila jedna z posledných dvoch firiem v USA, ktoré sa tomuto remeslu ešte venujú.*

---

Hudobný motív zo sci-fi seriálu „Westworld“ v našom podaní si môžete vypočuť na tomto linku:

<https://drive.google.com/file/d/1-6ZPEHajaaOosRX60KIQurZ0LLzX4SwV/view?usp=sharing>

Ak by ste sa chceli daný motív naučiť zahrať, tu je v pomalšom tempe:

[https://drive.google.com/file/d/1MqoV\\_JoClVnIvTROXKzbTYtkBHj1\\_c2O/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1MqoV_JoClVnIvTROXKzbTYtkBHj1_c2O/view?usp=sharing)

Popri počúvaní a hraní môžete samozrejme aj vylúštiť túto šifru.



# Šifra 32

## Pristávací manéver

---

*Zaujímavosť: Francúzsky krátkometrážny film „La Jetée“ (1962), vyskladaný prevažne zo statických záberov, si získal napriek svojím 28 minútam pevné miesto v sci-fi kinematografii. Tretia svetová vojna v ňom zničila Paríž aj zvyšok sveta. Preživší sa skrývajú v katakombách a tuneloch, nádej vidia iba v ceste do minulosti. Hlavný hrdina, vybraný spomedzi niekoľkých testovaných subjektov ako jediný, ktorý zvládne cestovanie časom, má za úlohu zabrániť tragédii. Film inšpiroval mnohé ďalšie diela, vrátane slávneho filmu „12 opíc“ (1995), ktorý bol pôvodne koncipovaný ako remake „La Jetée“ a túto inšpiráciu priznáva v úvodných titulkoch. Názov „Jetée“, znamenajúci mólo – vyhladku na parížske letisko Orly, na ktoré sa vracia hlavný hrdina, je slovná hračka s výrazom „j’étais“ – bol som.*

---

**Samo:** Mayday, mayday. Tu Samo P., android riadiaci loď Orol. Veža, počujete ma?

**Operátor:** Jasne a nahlas, Orol. V čom je problém?

**Samo:** Všetci členovia posádky odpadli a loď riadim ja. Neviem s ňou ale pristáť. Môžete ma navigovať?

**Operátor:** Spravím, čo môžem.

**Samo:** Diktujem, čo mi hovoria prístroje.

**Operátor:** Počúvam.

**Samo:** Madonna dubstepom parodovala hamburgery CIA.

**Operátor:** Prosím?

**Samo:** Pekári shareovali selský candrbál.

**Operátor:** Ako?

**Samo:** Istrijský ankylosaurus SSH-disk istil.

**Operátor:** O’rly?

**Samo:** Vieme britvu tiahnuť.

**Operátor:** Čo som komu urobil?

**Samo:** Laxní bisexuálni atléti mexického LGBT.

**Operátor:** Idem podať výpoveď...



# Šifra 33

## Picception

---

*Zaujímavosť: Film „Matrix“ (1999) nie je len jednoduchý akčný film, ale jeho príbeh je založený na ideách z viacerých filozofických kníh. Režisárska dvojica (v tom čase ešte) bratov Wachowských požadovala od každého herca, aby si naštudoval knihu „Simulacra a simulácie“ (zaoberá sa vzťahom medzi realitou, symbolmi a spoločnosťou), predtým než vôbec otvorili scenár filmu. Predstavitel hlavného hrdinu filmu, Keanue Reeves, bol tak ku koncu natáčania schopný vysvetliť základné princípy viacerých kníh, týkajúcich sa evolučnej psychológie, či „Out of control“ od Kevina Kelly-ho, ktorá sa zaoberá podstatou a organizáciou inteligencie.*

---

\* Neo a Trinity sú postavy z filmu „Matrix“ (1999), na vylúštenie šifry nie je potrebné o nich ani o filme nič vedieť.

\* Na prípadnú analýzu a úpravu obrázkov odporúčame použiť softvér [GIMP](#), ktorý je dostupný zadarmo, alebo iný šikovný softvér podľa vašej chuti.

**Trinity:** Neo, poslala som ti svoju fotku z minuloročného maškarného plesu. Videl si ju?

**Neo:** Nič mi neprišlo. Čo je to za fotka?

**Trinity:** Táto fotka: ([Súbor](#)).

**Neo:** Aha, už mi prišla, ale neviem si ju pozrieť. Vždy keď ju chcem zobraziť, ukáže sa mi iba kód matrixu s akousi čudnou koncovkou.

**Trinity:** To je zlé. Agenti pravdepodobne odpočúvajú našu sieť.

**Neo:** Tak mi ju skús poslať zabezpečenou linkou.

**Trinity:** V poriadku, posielam ti ju znova: ([Obrázok](#)).

**Neo:** Už ju mám. Veľmi ti to na nej pristane, aj keď... máš na nej nejaký nezdravý odtieň v tvári.

**Trinity:** Nezdravý odtieň? Nepreháňaj. A čo hovoríš na to tetovanie?

**Neo:** Veľmi pekné... ale... niečo nie je v poriadku.

**Trinity:** Čo sa stalo?

**Neo:** Nie je to tá istá fotka, čo predtým. Niečo sa zmenilo.

**Trinity:** Čo sa zmenilo?

**Neo:** To agenti. Pridali do nej sledovací kód.

**Trinity:** Dokážeš ho odstrániť?

**Neo:** Skúsím to, ale nemám veľa skúseností s úpravou obrázkov.

**Trinity:** Musíš to zvládnuť, inak si po nás prídu.

[illegible]



# Šifra 35

## Vecička

---

*Zaujímavosť: Kultový film „Vec“ (1982) a najmä jeho záverečná scéna sú nekonečným zdrojom diskusií medzi fanúšikmi a divákmi. Vo filme je posádka výskumnej stanice na Antarktíde napadnutá zvláštnym typom mimozemského organizmu, schopného rýchlo meniť svoju podobu a premieňať sa tak (okrem iného) aj na jednotlivých protagonistov. Na stanici čoskoro zavládne klaustrofobická atmosféra nedôvery a všetko nevyhnutne speje ku katastrofe. V protiklade s tým je práve záverečná scéna filmu, v ktorej sa stretnú poslední preživší, pričom nikto (ani postavy vo filme, ani diváci) si nemôžu byť istí, kto je človek, a kto záhadná „vec“. Režisér filmu John Carpenter napriek naliehaniu fanúšikov nikdy neprezradil oficiálne vysvetlenie, hoci pripustil, že on sám má v danej otázke jasno. Záver filmu tak s najväčšou pravdepodobnosťou ostane navždy záhadou a témou pre diskusie nadšených fanúšikov.*

---

*\* Dr. Copper, MacReady, Blair, Palmer, Childs, Nauls a Norris sú postavy z filmu „Vec“ (1982). Pre vylúštenie šifry nie je potrebné o nich ani samotnom filme nič vedieť.*

**Dr. Copper:** „Vec“ je smrteľne nebezpečná mimozemská forma života. Dokáže na seba vziať podobu čohokoľvek, s čím sa dostane do fyzického kontaktu a pri stretnutí s ľuďmi je agresívna. Prosím, dávajte na seba pozor, pretože sa môže ukrývať kdekoľvek.

**MacReady:** Myslím, že dnes nám najviac hrozí, že sa premení na nejaký nebezpečný hmyz. Vtedy nám zrejme nepomôžu ani dvaja páni z Anglicka.

**Blair:** Podľa mňa by sa skôr mohla premeniť na niečo s pásavou hlavou. Vtedy by som si na dve minúty pustil nejakú hudbu z New Orleans a pripravil sa na smrť.

**Palmer:** Ja sa najviac obávam, že sa premení na to, čo mám položené v obývačke na zemi. V tom prípade by som si ešte naposledy pred smrťou chcel v Česku zahrať karty o tri eurá.

**Childs:** To by nebolo nič v porovnaní s tým, čo by nás čakalo, ak by sa premenila na tvora, ktorý nás bude naháňať a zabíjať. Nemyslím, že by sme jej ušli ani na štyroch maďarských koníkoch.

**Nauls:** To je pravda, ale z toho, čo viem, sa nazdávam, že najpravdepodobnejšia je premena na deravú kosť. Pre ten prípad som si pripravil dve tabuľky, označujúce americké ulice, ktorými by som ju skúsil ubíť.

**Norris:** Tak či onak, určite sa premení na nejaký typ predátora. Je len dobre, že tu máme troch doktorov, lebo nebezpečenstvo je smrteľné.



# Šifra 36

## Hviezdička

---

*Zaujímavosť: Jedna z ikonických hlášok sci-fi filmového žánru „In space no one can hear you scream“, alebo „Vo vesmíre ťa nikto nepočuje kričať“, vychádza z konceptu, že vo vesmírnom vákuu nie je médium, ktorým by sa prenášali zvukové vlny. Napriek tomu sú jedným z sci-fi klišé vesmírne bitky plné ohlušujúcich explózií a zavíjajúcich motorov hviezdnych lodí. Na druhú stranu, je potrebné povedať, že vesmír nie je celkom prázdny a nejaké molekuly plynu, ktoré môžu prenášať zvuk, v ňom predsa len sú. Je ich však tak málo, že ide o zvuk ľudským uchom nepostrehnuteľný. Zaujímavým príkladom vesmírneho „speváka“ je supermasívna čierna diera, nachádzajúca sa v klastri galaxií v súhvezdí Perseus. Svojou činnosťou vysiela do okolia ohromné vlny energie, ktoré rozvibrovali okolitý medzihviezdny plyn na tón „Hes“ (B-flat) 57 oktáv pod stredným „C“.*

---





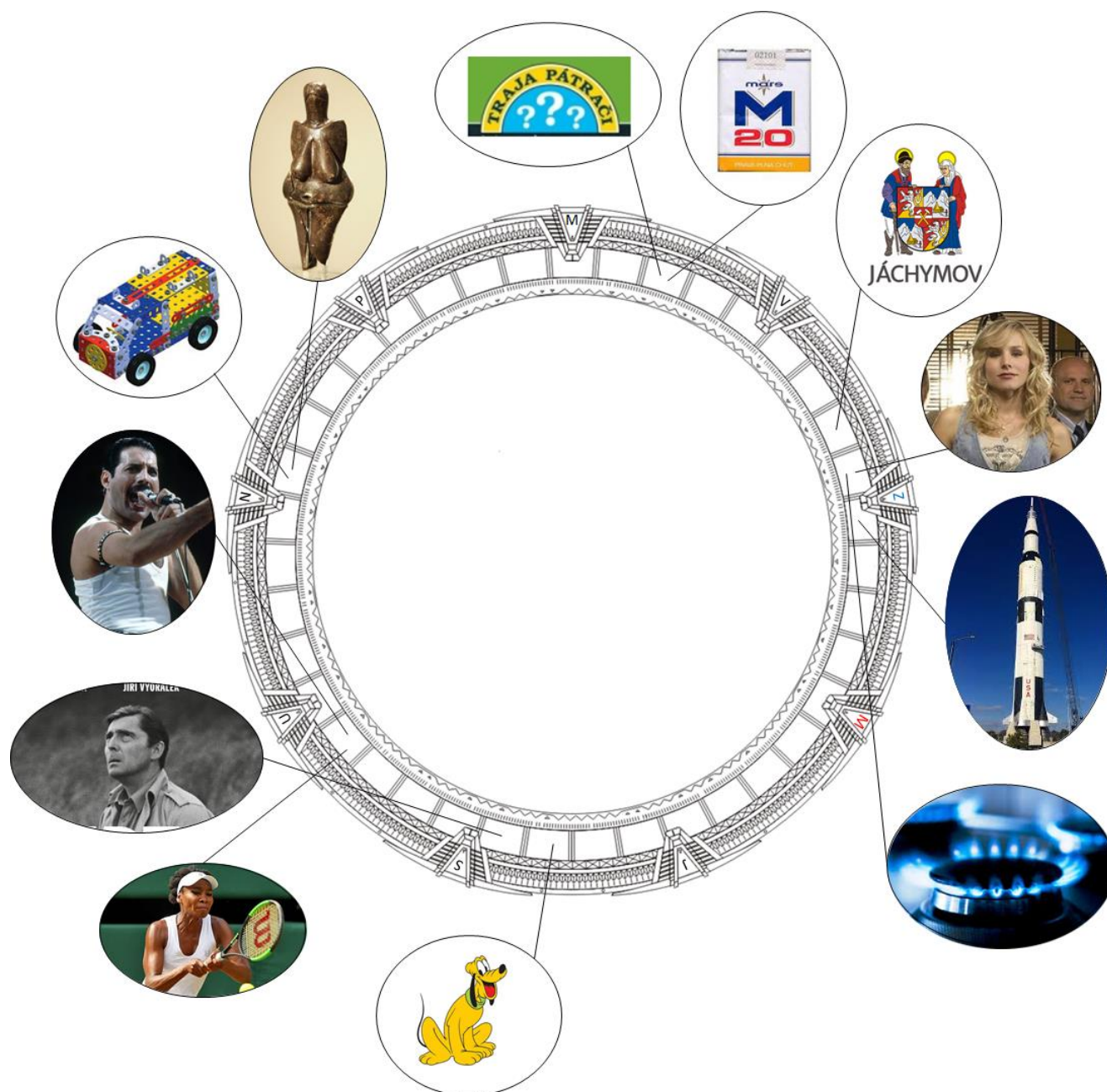


# Šifra 37

## Brána

Zaujímavosť: Film „Hviezdna brána“ (1994) bol aj napriek pôvodne negatívnym recenziám v kinách veľkým hitom a odštartoval úspešnú značku „Stargate“, ktorej súčasťou sú dnes počítačové hry, komiksy, knihy a niekoľko rôznych televíznych seriálov. Zaujímavé je, že herec Jaye Davidson, stvárňujúci zlého mimozemšťana Ra, nemal o rolu záujem a ako plat si vyžiadaval 1 milión dolárov. Predpokladal, že tím tvorcov filmu odradí, no tí na jeho požiadavku pristúpili a Davidsona pre film získali. Krátko po dokončení filmu Davidson úplne ukončil svoju krátku hereckú kariéru a začal sa venovať móde a modelingu.

\* Zadanie šifry pokračuje na ďalšej strane.





## Príprava

Prechod hviezdnu bránou je extrémne náročný, preto som sa naň musel poctivo pripraviť. Ako prvé som si do batohu zbalil kovové a plastové súčiastky spolu so šraubami a maticami. Potom som si na upokojenie pustil pár dielov seriálu. To ma dostatočne neupokojilo, tak som išiel do kúpeľov, kde som si skutočne oddýchol. Kúpele boli vyzdobené umeleckými dielami, najviac sa mi páčila jedna socha. Jediným problémom bolo, že celé noci mi pod oknami štekal pes, takže som nemohol spať. Keď už som sa prebral, vyšiel som si von zapáliť a počúvať nočné ticho. Aj to sa mi zunovalo, tak som si chvíľu čítal knihu. Deň pred koncom pobytu mi zavolali z Houstonu, že vraj majú problém a mám sa už vrátiť. Pred odchodom som si ešte pozrel film. Celú cestu späť som počúval hity sedemdesiatych rokov, čo ma úplne nabudilo. Večer pred vstupom do brány som si ešte potreboval zohriať jedlo, ale mikrovlnka sa mi pokazila. V dobrej pohode som si zapol športový kanál a oddychoval. Ráno som sa zobudil oddýchnutý, pripravený vstúpiť do brány.



# Šifra 38

## Digitálny dažď



*Zaujímavosť: Ikonickou súčasťou pôvodného filmu „Matrix“ (1999) a neskôr celej slávnej trilógie je tzv. digitálny dažď. Vo filme býva zobrazovaný ako prúd zeleno svietiacich znakov, padajúci zhora nadol na pozadí tmavej obrazovky počítača. Predstavuje skutočnú podstatu Matrixu – počítačový kód, vytvárajúci v mysliach ľudí predstavu sveta, ktorý v skutočnosti neexistuje. Napriek tomu, že tento efektný detail býva uvádzaný ako príklad originálneho dizajnu filmovej série, nie je to celkom tak. Predchodcu neskoršieho digitálneho dažďa môžeme totiž vidieť už v maďarskom experimentálnom filme „Meteo“ (1990) a neskôr v kultovom anime „Ghost in the shell“ (1995), kde nás sprevádza úvodnými titulkami. Autor dizajnu digitálneho dažďa Simon Whiteley neskôr priznal, že skutočným obsahom filmového kódu sú rôzne typy receptov na sushi.*

*\* Originálny font, použitý vo filme „Matrix“ (1999) vykresľuje niektoré číslice zrkadlovo. Táto jeho vlastnosť nie je súčasťou šifry a pre účely jej riešenia nie je potrebné rozlišovať medzi správne a zrkadlovo zobrazenými znakmi.*



1 3 3 1 S 1 7 S 3 1 3 9 7 7 3  
4 S S 4 1 S 4 2 S 4 6 8 4 4 S  
7 1 1 7 4 3 1 8 1 7 9 7 S 1 1  
4 4 4 8 7 2 2 4 4 8 4 6 S 4  
2 2 2 9 8 7 9 2 2 7 1 2 2 2  
6 4 6 9 8 6 4 3 4 4 4 6  
3 7 9 6 9 3 7 2 1 2 9  
6 8 8 3 8 9 S 6 8  
9 9 7 S 9 3 9 7



# Šifra 39

## Medziplanetárne cesty

---

**Zaujímavosť:** Film „2001: Vesmírna odysea“ (1968) režiséra Stanley-ho Kubrick-a patrí medzi najvplyvnejšie a najoceňovanejšie diela v žánri sci-fi. Kombinácia vesmírnej stanice, rotujúcej okolo svojej stredovej osi počas cesty prázdny tmavým vesmírom a vážnej hudby, ktorá ju na tejto osamelej ceste sprevádza, sa stala vzorom pre mnohé neskoršie filmy. Ešte slávnejším sa stal tzv. monolit – artefakt mimozemského pôvodu, schopný podporiť rozvoj inteligentného života. Ako známy perfekcionista, Kubrick počas tvorby filmu angažoval niekoľko na slovo vzatých odborníkov, vrátane Harry-ho Lange-a, bývalého vedúceho oddelenia „budúcich projektov“ NASA a Frederick-a Ordway-a, ktorý sa spolupodieľal na vývoji rakety Saturn V (táto raketa vynášala do vesmíru slávne misie Apollo). Okrem nich Kubrick spolupracoval aj s uznávaným spisovateľom tzv. „zlatej éry sci-fi“ Arthurom C. Clarke-om, ktorý súbežne s prípravou filmu pracoval na rovnomennom románe. Kombináciou znalostí a expertízy všetkých zúčastnených tak vznikol film, ktorý sa navždy stal ikonou filmového zobrazenia cesty vesmírom.

---

\* *Zadanie šifry pokračuje na ďalšej strane.*

### Prvá vesmírna loď „List stromu“

Miesto štartu: Titania Inferior Octavia

Priebeh cesty: Na štarte sme mali plnú nádrž sírového paliva, takže sme si trúfli aj na dlhú cestu k Osiris Tertius Iota-Libra. Tam sme doplnili draslíkové palivo, takže sme mohli ihneď vyraziť smerom na Proxima Limiti Omega. Po príchode na planétu sme dotankovali bárium a pokračovali na Lambda Pí-Odyseus. Keďže sme sa ponáhľali, ani tam sme sa nezdržali. Doplnili sme arzénové palivové články, a keďže cesta bola voľná, pokračovali sme do cieľa našej cesty, ktorým bola Luna Psí Omikron-Taurus.

### Druhá vesmírna loď „Slnečný lúč“

Miesto štartu: Osiris Tertius Iota-Libra

Priebeh cesty: Hneď na začiatku sme sa museli pripraviť na najdlhší úsek – cestu naprieč sústavou na Titania Inferior Octavia. Použili sme lítiové palivo, vďaka ktorému sme stihli prísť načas. Na planéte sme nabrali nový náklad, vymenili palivo za cézium a vyrazili smerom k Luna Psí Omikron-Taurus. Tentoraz nám cesta ubehla veľmi rýchlo a po bleskovej vykládke sme mohli znovu vyštartovať. Tentoraz sme tankovali draslík, pretože nič iné nebolo k dispozícii, a vyštartovali sme k Lambda Pí-Odyseus. Cesta prebiehala bez problémov.

### Tretia vesmírna loď „Krava Milka“

Miesto štartu: Proxima Limiti Omega

Priebeh cesty: Pred štartom sme tankovali indium, takže na Lambda Pí-Odyseus sme sa dostali extrémne rýchlo. Tam nás však čakali problémy. Priamu cestu na Luna Psí Omikron-Taurus nám prehradilo pásmo asteroidov, priťahované blízkou čiernou dierou. Rozhodli sme sa teda absolvovať dlhšiu cestu a obísť čiernu dieru z opačnej strany. Keďže jej príťažlivá sila začína pôsobiť takmer okamžite potom, ako z planéty odletíte smerom k nej, museli sme byť veľmi opatrní. Značnú časť cesty sme sa pohybovali tesne za hranicou jej dosahu, až sme sa napokon odpútali a bezpečne sa dostali do cieľa. Zvládli sme to len vďaka novému telúrovému palivu, ktoré sme použili špeciálne na tento úsek. Na Luna Psí Omikron-Taurus sme si odpočinuli, natankovali sme rubídiovú zmes a bez ďalších ťažkostí dorazili na planétu Titania Inferior Octavia.

### Štvrtá vesmírna loď „Jasně nebo“

Miesto štartu: Theseus

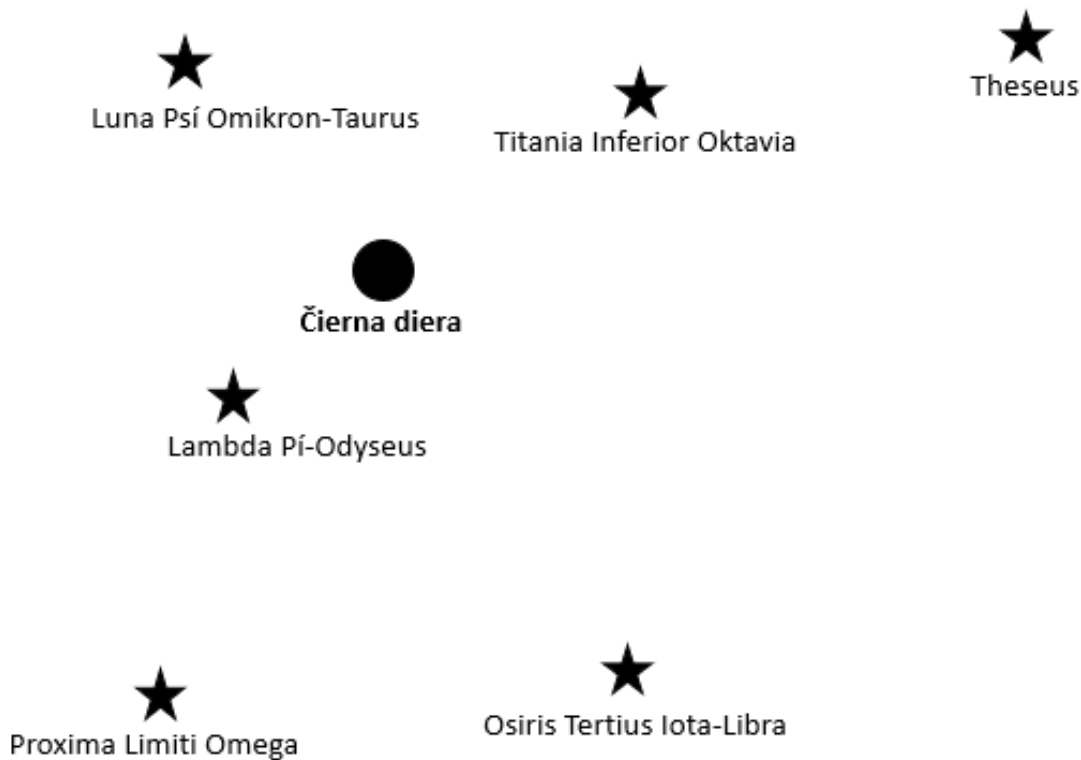
Priebeh cesty: Na prvý úsek cesty sme ešte mali dostatok ortuťového paliva, takže na Titania Inferior Octavia sme prišli dokonca v predstihu. Tam sme doplnili sodíkové palivové články, ktoré sú na dlhé cesty najlepšie, a pohli sa smerom k Osiris Tertius Iota-Libra. Cesta trvala dlho, ale nevyskytli a počas nej žiadne ťažkosti. Na posledný úsek sme zvolili Tantalovú zmes, ktorá sa nám už v minulosti osvedčila. Naším cieľom bola Proxima Limiti Omega.

### Piata vesmírna loď „Krvavá jahoda“

Miesto štartu: Luna Psí Omikron-Taurus

Priebeh cesty: Naša cesta bola relatívne krátka, takže sme si mohli dovoliť hneď na začiatku tankovať Táliové palivo. Keďže cesta smerom k Lambda Pí-Odyseus bola voľná, mohli sme ju absolvovať v najkratšom možnom čase. V hangári sme následne natankovali zvyšky draslíkových pohonných hmôt, ktoré nám akurát vystačili na cestu k Proxima Limiti Omega. Ešte šťastie, že sme už nemuseli ísť nikam ďalej.

### Mapa sústavy:





# Šifra 40

## Newspeak

---

*Zaujímavosť: „Newspeak“ je fiktívnym jazykom, používaným v Oceánii – totalitnom superštáte, do ktorého je zasadený príbeh slávneho diela George-a Orwell-a „1984“ (1949). Tento jazyk predstavuje kontrolovaný dorozumievací systém so zjednodušenou gramatikou a oklieštenou slovnou zásobou, navrhnutý tak, aby sám o sebe potláčal schopnosť kreatívneho rozmyšľania a komunikáciu neprípustných tém (napr. osobná identita, slobodná vôľa, možnosť voľby). Totalitný režim, reprezentovaný stranou Ingsoc, využíva „Newspeak“ spolu s ďalšími prostriedkami na udržiavanie neotrasiteľnej nadvlády nad svojimi občanmi, a to nielen v rovine silovej a politickej, ale najmä prostredníctvom kontroly myslenia a komunikácie. Tento koncept, popísaný v knihe spolu s mnohými ďalšími mechanizmami totalitnej tyranie dodnes slúži ako memento a varovanie pre všetky vyspelé krajiny sveta.*

---

Vážení členovia strany,

Veľký brat sa po tom, čo vypočul našich vedcov – lingvistov, rozhodol, že náš jazyk sa musí očistiť. Jazyk má byť prostriedkom exaktného dorozumievania. Tzv. košatý jazyk je buržoáznym prežitkom, kratochvíľou kapitalistov a ich pascou na spútanie proletariátu. V modernom jazyku nie je miesto pre nepravidelnosti. Nie je v ňom miesto pre slová, ktoré pomenúvajú to isté. Je nadbytočné, ak veci, ktoré majú spoločný účel, majú rôzne názvy.

Preto sa Veľký brat a členovia vnútornej strany rozhodli takto:

Breza, Buk, Dub, Javor a iné dreviny sú len zdrojom dreva a prostriedkom na skrášľovanie námestí a parkov. Odteraz sa budú spoločne označovať pojmom „strom“.

Lieskovce, vlašské orechy, mandle, jadrá marhúľ a podobne sú všetko potraviny s podobným chuťovým profilom a použitím. Odteraz sa budú spoločne označovať pojmom „orech“.

Hady, korytnačky, krokodíly a ďalšie príbuzné zvieratá s nestálou teplotou tela, liahnuce sa z vajec, sa odteraz budú označovať spoločným pojmom „plaz“.

Gin, Vodka, Whisky, Cognac, Slivovica a podobne sú všetko opojné nápoje s vysokým obsahom alkoholu. Odteraz sa budú spoločne označovať pojmom „chľast“. Rovnako nemá opodstatnenie označovať pívá ich značkami. Bude sa používať len pojem „pivo“. U vín sa umožňuje rozlišovať medzi vínom bielym a červeným.

Z vlastných mien a názvov budú po novom odstránené čísla a iné symboly, vlastné mená budú jednoducho vyjadrené štandardnými písmenami 26 písmenovej abecedy.

Lieky pacientovi administruje lekár. Pacient nepotrebuje poznať názov lieku. Len ho to zbytočne pletie. Všetky rôzne lieky sa preto budú označovať len ako „liek“.

Toto rovnako platí pre všetky ďalšie pojmy, ktoré možno nahradiť ich spoločným všeobecným pomenovaním. Rovnako to platí aj pre všetky mená, názvy miest, obcí, športových a súťažných tímov, ktoré obsahujú pojem, ktorý bude nahradený.

Týmto nariadením sa tiež dáva každému občanovi za povinnosť aktívne uplatňovať základné princípy nášho jazyka vo vlastnej komunikácii a pri popisovaní svojho najbližšieho okolia, ako aj plnení úloh, zadaných stranou.

S pozdravom  
Veľký Brat