

desciFrame06

Fecha: 31/05/2006

Fuente: www.lordepsylon.net

El objetivo principal del proyecto es crear un juego donde descifrar un mensaje encapsulado en un texto, aplicando un método matemático muy simple, ocultándolo para ser transmitido de forma anónima.

Proyecto contemplado estudio del entorno (visitar fuente para entenderlo) como y que puede aplicarse para evolucionar S.T.E.T (Sistema Trigonométrico de Encriptación de Textos)

La información como poder por la cual es descrita debe ser organizada, mucho más cuando su transcendencia es alta. Organizar la información es casi tan importante como transmitirla de manera adecuada, donde lo importante es no quitarle su valor, y que el receptor la capture de forma organizada, para facilitarle la comprensión.

Para transmitir ciertos mensajes es preciso realizar técnicas de encriptación, generalmente eso encamina a las matemáticas, con este juego, quiero mostrar una técnica matemática aplicada a las letras, para transmitir un texto entre líneas.

Para ello, redactaré un mensaje escrito con un texto oculto, después proporcionaré una serie de pistas, invitando por tanto al lector, a descubrir la "llave"

El escrito que viene a continuación está completamente subjetivado para poder encapsular el texto, y parecer un mensaje real. Concretamente un mensaje de carácter filosófico, con simbología l33t, ya que aumenta la complejidad de deducción, espero que sea un reto del agrado de quienes disfruten con este tipo de juegos.

----- Texto interceptado -----

->Irr3levanTes+ son las 'muest4as+ de quienes no ve1n+ e7+ sentido e8n+ n6stra+ informaci3n que unos s5ben- que existe, n2+ es tra2tar+ de h(**5+)ac3r+ algo casi imp1sible+, gan4r+ un(21+) reto dedicado su8liminarmente+ a enfocar un planteamiento filos3fico, es una "y"av3+. Es preciso olv6darse+ de lo complejo, para poder utiliz25- m3todos+ de encriptacion ad3cuados+ o(6+)cultando asi nest2o+ mensaje subliminal+. Wirelee5- u5+ protocolo de(4+) radio aparentemente libr3-, 'quiza5+ n(81+)o tanto como creemos to5dos+, analizando una red e2+ ber1n-, experiment3+ la verdadera li5ertad+, al descubrir a gen1e+ i(18-)mportant3+ hablando a e(3+)scond1das+, v1rdades- que romp9n+ con la i(5+)dea que teniamos de s(26+)oftware l(3+)ibre.-Escuch4r+ poniendo e12+ maximo cuidad5+, era para mi algo ob2igatorio+ en m2+ viaje. Pensar19o-, berlin+, y2+, un i19eario- de dudas g(15+)igantes y me encuent4o+ transmili3ndo+ sabi2uria- con l33ts; ellos me han descubiert0 parte de esta llav53+ que os voy a transcribir e45n+ t(15+)exto claro y que fundamentaban tanto su39s+ verdades, y conseguirán que veas la realidad, n(75-)o exac39amente+ la que fij40- la t(20-)v: transcripci3n de parte d25e- la llave:"& rec0ver fr0m a kernel panic a b0x called Orion. I've read the true th0ughts of r00t".Algo(2+) i(21-)mpara25e-: "a dark spher0id screen near the TannhÃfâ,-user gate. All those FREESOFTWARE moments will be lost in /dev/null" que romperá muchos esquemas, innaccesi40e- para muchos, pero que existe<-

----- Texto interceptado -----

El texto comienza en la I

3 +, indica la coma, en su palabra se puede leer 4 +
Está en inglés

**Habiendo llegado a este punto, has comprendido el método, el paréntesis te indica que esa palabra contiene una letra perteneciente a la llave, pero que no debe ser leída en la primera vista, que otra palabra te llevará a ella, sigue con estas reglas a partir de la h

La subjetivización del mensaje de esta manera, permite jugar con los resultados que el usuario va resolviendo, ayudándole a resolver la "llave". La simplicidad aparente es importante. El texto sin las pistas, falsea mucho los resultados, comprobarlo.

"Comunicación basada en; organizar, transcribir y enviar sin cifrado aparente..."

<Lord Epsilon>