I.Quest 2018 - L/45 K10

Letošního I.Questu jsme se nemohli dočkat, stejně jako minulých ročníků. I.Quest 2017 nasadil velmi vysokou laťku a byli jsme velmi zvědaví, co přinese ročník 2018 nového. Zpětně můžeme říct, že organizátoři překonali naše očekávání až neuvěřitelným způsobem.

Příprava

Jak to již bývá, vše začalo ještě před samotným trailerem a to hádkami, kdo se do týmu dostane letos. Způsobem “kdo dřív přijde, ten jede” se prakticky ihned vybrala 5-ti členná sestava, shodou okolností naprosto stejná jako loni. Složení aut zůstalo stejné, nízký Hyundai i30 a Fiat Idea s obvykle čtyřmi válci. Bohužel se náš operátor Maki, loni povýšen na titul “Boží oko”, letos nemohl účastnit a místo něj byl nasazen úplný nováček Honziczech. Ten si však vedl tak dobře, že ještě během soutěže dostal nabídku na dalšího operátora.

Když se zveřejnila mapa a konkrétně startovní čtverec, Viktor hbitě našel vlak Os18000 startující z Bavorova v 06:01, který se poté po celou dobu pohyboval ve startovním čtverci. Tehdy jsme ještě neměli tušení, jaká píseň je v traileru použita a když byl zveřejněn, bylo jasné, že jeden z členů týmu zahajuje soutěž nástupem do tohoto vlaku. Doslova za pět minut dvanáct před soutěží se zjistilo, že tento vlak o prázdninách a o víkendu nejezdí. A tak

byla tato myšlenka zavržena, stejně jako tisíce dalších šílených nápadů od dalších pionýrů slepých uliček, byť některé již doslova zlidověly.

Video “Organizátorům se nedaří” jsme podrobili důkladné analýze, ale ani kreslení trasy jízdy Fabie po poli (vznikne deformovaný houslový klíč) nám na klidu moc nepřidalo a trápili jsme se tím prakticky do zveřejnění traileru. Tou dobou jsme začali uvažovat, jestli si tohle ultimátní derby vozidlo taky nepořídíme, jelikož si nezadá ani s čtyřmi Pandury.

Většina fotek z příprav organizátorů na webu byla lousknuta poměrně rychle, ale jak jsme později zjistili, nemělo to se soutěží nic moc společného. Ti se asi zalekli, když jsme posledně objevili několik questových míst ještě před samotnou soutěží, a nechtěli nám dávat příliš velkou výhodu.

Doporučená výbava se nám nejevila příliš doporučeně, ale jen jako další žďorbo, které bychom tahali po kopcích jako loni. U polního telefonu jsme očekávali drát v zemi, na který budeme zvonit, a teodolit jsme měli v plánu použít jako dalekohled, stejně jako Návštěvníci.

Oproti minulým ročníkům jsme změnili způsob komunikace s organizátory. Místo pravidelných reportů jsme je rovnou přizvali do týmového chatu i sdílených dokumentů, takže měli veškeré informace z první ruky. Myslím, že naše zaručeně správné nápady jim přidaly takových 3-5 let života a snad povzbudily chuť organizovat další ročníky.

Trailer

6 minut po zveřejnění traileru už Daf hlásil kód z vlajek, následovaný lokací Nové údolí, divným fontem v závěru videa a Schwarzenberským plavebním kanálem. Čím více jsme byli otupeni *zpěvem*, tím pomaleji jsme zjišťovali další indicie. Po krátkém spánku jsme vySherlockovali tancující panáčky, a Dita se nenechala zmást jako loni červenožlutou šíleností a googlila blbosti, dokud nelouskla tetris. Boží oko Maki našel viadukt na kanálu a jako obvykle čistou náhodou vodojem v obci Pěkná. Viktor lupnul flašku Zweigeltu a v hlavě se mu zjevil Třístoličník.

Následovaly několikadenní faily a hromada slepých uliček. Za zmínku stojí Zadov, čtverec v letošním logu, hromada řopíků s vysmátým Kájou, pamětní deska Václav Kalina alias bobule, nápis na tabuli, hledání zakřivených ulic s domky podle nákresu v existujících i 30 zaniklých obcích, mapování nových měsíců Jupiteru a v neposlední řadě Volarští Číňané s obřími kostkami, za které jsme si zasloužili cenu za pobavení organizátorů.

Nakonec hlavní pionýr Tomek hledající domky nalezl správnou sérii obcí xxxdomí a hned potom zatáčkovou morseovku. Díkybohu za takový pěkný model - věříme, že na loňského nahého Houbu bychom se tolikrát dívat nevydrželi.

V sobotu před I.Questem jsme se v téměř soutěžním složení vydali hledat mince na Šumavu. Neúčastnil se Viktor, který zůstal doma a sestavoval model teodolitu vytisknutelný na 3D tiskárně. Hledání mincí šlo podle plánu, s výjimkou terénní vložky u xxxdomí a delší zastávky u Schwarzenberského kanálu kde jsme pomocí zavěšeného telefonu důkladně ověřovali klíčovou dírku, ze které někdo ukradl klíč. Taky jsme zjistili, že poklop je pouze nápovědou k bližšímu umístění kódu v tunelu, a tedy nám jedna mince chybí. Navzdory povzbuzování orgů k dalšímu hledání jsme se ještě večer vrátili do Prahy. Výlet to byl ale nádherný a jsme rozhodnuti se sem ještě někdy vrátit.

Tím jsme měli 12 ze 13 možných trailerových kódů, ale neseděly nám hodnoty mincí, tak jsme obvinili organizátory, že neumí počítat. Někde nám unikaly 2 iqc. Společně s chybějícím místem v traileru jsme je začali hledat, a zaujal nás podivně zaheslovaný pdf / zip. Protože jsme nevěděli, čeho se chytit, zkoušeli jsme hledat iq kódy (8 znaků, malá písmena a čísla) přes programy na “záchranu zapomenutých hesel”. John the Ripper ale nedával žádné výsledky, protože heslo “I.QUEST” a “2018” jsme opravdu nečekali. Odhad šifry Vernam, následující o pár minut později, se naštěstí jevil jako správný a mohli jsme jej MOŽNÁ potvrdit v ověřovátku.

Za celý následující týden hledání poslední lokace jsme vyprodukovali stejné množství zpráv, jako za celou dobu existence chatu před i po soutěži. Nakonec nám ale nevinná poznámka “už musí to být jedině v přechodech” ve čtvrtek úderem poledne T9 prozradila “trojmezí hranice”, kam jsme vyrazili v pátek večer před soutěží, cestou do startovního čtverce.

Ejhle. Idea*, která vyrážela o 4 hodiny dříve, aby vyzvedla německo-rakousko-českou minci, se rozhodla, že si vezme inspiraci z organizátorů a poběží pouze na tři válce. V pátek v 17:30 jsme naštěstí našli otevřený autoservis PFP Auto Strakonice. Ochotný servisák diagnostikoval, že odešla jedna z cívek, a zajistil doručení a opravu tak, aby auto bylo ráno zase v kondici. Po briefingu obou posádek u Strakonického Kauflandu zakempili Tomek a Dita kousek od servisu, zatímco Hyundai jel pro poslední minci, kterou na Trojmezí vyzvedl ještě před půlnocí a za svitu krvavého měsíce. Návrat do vlasti proběhl krátce před půlnocí (kdysi se tomu říkalo správně využitá Výjezdní doložka) a před jednou jsme se už ukládali ke

spánku v Autokempu Žíchovec. Ukolébavku nám obstarala lesní zvěř, probuzení už obstarala technika.

* Nutno dodat, že Idea se i ve svých letech chová jako pravá dáma, neboť své vrtochy dává najevo velmi zřídka a navíc ne ve chvílích, kdy by nás vyloženě vypekla.

Soutěžní den

Zatímco posádka i30 se po krátkém spánku připravovala na cestu, Dita s Tomkem stále spokojeně pochrupovali a vzbudili se až v 5:55, aby pomohli jako operátoři v terénu.

První úkol, totiž bitva pěti armád, byl lousknut tak rychle, že to zaskočilo i samotné organizátory. Abychom alespoň trochu uklidnili vybuchujícího Houbu, pomohli jsme s instalací startovních kulis. Max se vrhl po jogurtu s extra velkými kousky ~~ovoce~~ železa a radši jsme rychle vypadli, neboť další teamy najížděly tak tak rychle, že sopka Houba vychládala jen velmi pomalu. V autě jsme z tužky vybalili moták, odhadli, že 60.km Blanice bude pod Husincem a vyrazili tam. Do smrti si už budeme pamatovat, že řeky se měří od ústí, nikoliv od pramene.

Identifikace říčního kilometrovníku a Husa nedělalo větší problémy, ale kvůli absenci druhého auta pokračoval postup pomaleji, než jsme byli zvyklí. Po (za jiných okolností příjemné) ranní procházce po rozpadajícím se tábořišti č.1 pod Husincem jsme se zastavili u sochy Mistra Jana Husa a pokračovali dále k vodní nádrži Husinec. Na břehu jsme dospěli ke zjištění, že místní rybáři se čerta starají, na jakém že kilometru to vlastně chytají ryby, a na fotku vodního kilometrovníku se dívali jak strojní inženýr do céčkového zdrojáku. Operátor nás následně poslal o kus dál proti proudu. Tam jsme objevili další rozpadající se tábořiště, krásnou lávku odvahy k blízkým chatám, ale hlavně paní, která nás poslala jednak k blízkému kilometrovníku (s nádhernou cifrou 61), druhak nás informovala, že druhý takový je na tom druhém břehu kousek od místa, kde jsme klábosili s rybáři. Rozhodli jsme se, že se rozdělíme - Viktor se vydal hledat sochu člověka v Prachaticích (a ne, opravdu není uprostřed Římskokatolické fary, jak se člověk dozví na sumava.net), a Max s Davidem vyrazili na quest na 60. km Blanice, kde Daf zalezl do Díry.

Quest Díra začal sestupem po zrezlém, chatrně vypadajícím žebříku kamsi dolů do tmy. Brzy se ukázalo, že jde o jakýsi starý vojenský bunkr nebo sklad. Postupoval jsem z místnosti do místnosti po polorozpadlých fošnách a vysazených betonových dveřích a denní světlo i signál jsem nechal daleko za sebou. Člena jiného týmu, který sestoupil asi minutu přede mnou, jsem stále neviděl a stejně tak ani konec chodby. Po chvíli jsem narazil na klícku pověšenou ze stropu. V ní ležel mrtvý kanárek. To mě trochu znejistilo, ale když jsem

si uvědomil, že ten co šel přede mnou tudy také prošel, vydal jsem se dál. Po několika dalších metrech se chodba stočila vpravo a na jejím konci už jsem viděl pár lidí a svítící tečky na zdi před nimi. Cestou k nim jsem se ještě pozastavil nad Newtinou panenkou, respektive hlavou panenky. Na konci chodby už se jeden tým snažil vyřešit bednu s žárovkami. Ovládání žárovek se nacházelo na povrchu nad námi. Můj z 80% fungující mobil bohužel, na rozdíl od týmu přede mnou, nechytil ani dostatek signálu na zavolání Maxovi, který čekal u vstupu. Byl jsem tak odkázán na využití možnosti spolupráce týmů na tomto questu a zvuk, který se ozval po zhasnutí všech světel, jsem si nahrál spolu s ostatními, co byli v ten moment na místě. Teď už stačilo jen projít celým bunkrem zpět a pokračovat k dalším úkolům.

Idea mezitím již měla všechny 4 cívky a uháněla vyzvednout kód na 49/14. Tento quest nás nesmírně zmátl svou jednoduchostí, jelikož to, že jsou dané pasáže v obou knihách odkazovány 49/14, nám bylo jasné hned, a hledali v tom složitosti. Pobíhat po Prachaticích se nám moc nechtělo, tak jsme (po drobných hádkách, jestli opravdu koupíme tu půlmincovní nápovědu) začali konečně mince využívat, a ty nás vždy poslaly až na finální místo ze série obrázků.

První meeting point obou posádek byl u značky 80km/h, kde již posádka i30 skládala roztomilé puzzle a podnikala poslední marné pokusy vyznačit průsečíky azimutů ze Stellaria. I přes částečné úspěchy se nám nepodařilo upravit hlas získaný v díře natolik, abychom vyrozuměli celý kód a úkol nám timeoutoval. Max složil kostku podle vzoru ze startu, Dita ji vytunila lihovou fixou, neboť písmenka na ní rychle ztrácela čitelnost. Protože se právě zveřejnil mincovní quest, dva aktuálně neluštící členové Daf a Tomek vyrazili do Budkova, kde čekala druhá největší zákeřnost za dobu existence I.Questu (hned po výšlapu na sv. Jana v roce 2017), totiž honění budek. Chvíli nám trvalo, než jsme přišli na to, že nehoníme čtyřkolku jezdící v lese. *Catch them all* nám trvalo přibližně hodinu a půl téměř nonstop běhání. Organizátorům, připojeným na naše vysílačky, slyšícím veškeré zadýchaně peprné nadávky na jejich adresu, jsme opět museli přidat pár let života za tento #^@ úkol, který jsme, jak se později zjistilo, dělali úplně zbytečně. Viktor, Max a Dita zatím trávili příjemný letní den ve stínu na dece ve společnosti pětky železa (ne, nešlo o golfovou hůl). Rodinnou idylku narušovalo jen občasné hlášení přesunů mincí u Budova, doprovázené lapáním po dechu.

U velkého slučování větví nám po chvíli došlo, že je potřeba skládat azimuty od planet. Výsledky ale vůbec nebyly přesvědčivé, měli jsme několik různých průsečíků a byly od sebe až příliš vzdálené. Nápovědy nám potvrdily, že princip je správný, jen máme problém s přesností. Zkusili jsme (naladěni loňským Houbovým lomem) zajet k lomu Kobylí hora, který byl tak nějak mezi průsečíky, ale tamní ochranka dávala řečí svých těl najevo, že tam nejsme zrovna dobře. Lepší zaměření se nám nepodařilo ani po dvou a půl hodinách, a tak jsme ostudně šli na Osuli až po deadline. Výhodou bylo, že lom Kobylí hora je od Osule

nedaleko, a tedy jsme tam dorazili mezi prvními. Navíc jsme měli kompletně složené puzzle, což se v závěru soutěže ukázalo jako zásadní faktor.

Díky náporu teamů na Osuli jsme na vyřešení tohoto triviálního úkolu měli do timeoutu 2x 10 minut, které nám na vyřešení nestačily. Po deadline jsme dostali posloupnost, která neodolala jednoduchému googlení, a tak jsme okamžitě uháněli navštívit CML. Pohled a poznámky Houby, když jsme mu odmítli papír s nápovědou pro puzzle s poznámkou, že už to máme, byly vskutku k nezaplacení, a tak jsme se rovnou vrhli na překlad CML. I tahle velice promyšlená vychytávka se nám nesmírně líbila i přesto, že jsme chvíli netušili, co vlastně máme kromě vyvážení dělat. Organizátoři nás upozornili, že některé šroubky nejsou šroubky ale klávesnice, a po chvíli jsme se pustili do nahrávání a dekódování barev. Naprosto tragické pokrytí signálem (pokud by zde mobilní operátoři chtěli vylepšit pokrytí, rádi dodáme souřadnice) omezilo komunikaci jen na sporadické SMS, ale i přesto se ve spolupráci s i30 po korekci abecedy I=J již podařilo získat správný kód a uháněli jsme k vyhlídkové plošině na Jezerní slati, kde se obě posádky opět setkaly. Oba kódy na slati jsme získali prakticky okamžitě. Zatímco i30 pro jistotu rozebrala dřevěný chodník, Idea hbitě vyrazila po téměř horských serpentinách k tzv. Vtokovému objektu. Protože bylo jasné, že budeme řešit už jen finální šifru, odjeli jsme do kempu Klášterský mlýn a pustili se do luštění v chatce.

Finální šifra, jíž popis byl možná až příliš detailní, nás zaskočila úplně z jiné strany, totiž že nevíme, jak správně přečíst kostku pro získání dvou čtverců. Spirála, esíčko, ani sloupce nevracely správné texty a pravděpodobné čtení po řádcích nás napadlo až nakonec. Díky již dávno složenému a přepsanému puzzle nám jen stačilo překopírovat texty do online dešifrátoru a vítězně zařvat.

U posledních několika úkolů jsme si uvědomili, že mincí je fakt dost, a tak jsme kupovali všechny možné nápovědy. Opět jsme ale neodhadli, kdy můžeme začít rozhazovat, šetřili jsme moc dlouho a již tradičně jsme skončili s (téměř) největším množstvím nevyužitých mincí ze všech soutěžících.

Hodnocení

Tomek: Nechci se opakovat, ale musím, I.Quest překonal veškerá očekávání. Poučili jsme se ze spousty chyb z předchozích ročníků a opět přiblížili spolupráci a multivehicle strategii o krůček k dokonalosti a o to víc mě mrzí, že se uvažuje o jejím ukončení. Už samotné rozebírání traileru a mincovních lokací je parádní rozehřátí před samotnou soutěží. To vše bylo umocněno přítomností dvou organizátorů přímo v našich komunikačních kanálech, kteří nás jak bavili tak drásali nervy svou neoblomností neposkytnutí normálních nápověd kdy si místo toho si z nás celou dobu jen utahovali.

Daf: Další parádní ročník! Těším se na další :)

Dita: I.Quest se jako obvykle organizátorům náramně vyvedl, samozřejmě se už teď nemůžu dočkat příštího ročníku. Na navrhované úpravy pravidel, tedy jedno auto na tým a zvýšení počtu lidí v týmu, nemám jasný názor, obě varianty mají něco do sebe.

To, že umíme použít dvě auta, je naše velká výhoda co se týče závěrečného umístění, takže kdybychom dobrovolně jeli jen jedním autem, stihli bychom méně questů a někdo se dvěma auty by nás předjel. Na druhou stranu, pokud by nikdo nemohl mít dvě auta, byli bychom na tom všichni stejně, a nemuseli bychom se tak propadnout, co se týče umístění. Navíc by odpadla koordinace dvou aut a všichni bychom byli u všech questů, to je podle mě velké plus. A přece, není důležité vyhrát, ale zúčastnit se :).

Každoročně taky řešíme, že nás chce jet víc, než kolik se vejde do auta. Pokud by se zakázalo víc aut, tak bychom se asi pokoušeli sehnat co největší vozidlo (dodávku atd), aby nás mohlo jet co nejvíc (ve stávající úpravě 5). Takže by mi nevadila ani druhá úprava, totiž zvýšení počtu členů týmu.

Viktor: Fajn soutěž, fajn lidi. K tomu krásná Šumava, kde ani v letošním létě teplota nepřekročila snesitelnou úroveň. Timeout na Osuli jsme zúročili v poskládaném puzzle, takže to vše bylo navíc korunováno prvním místem. Za úspěch také považuji, že jsme letos o víkendu použili všechno, co jsem vytiskl z plastu. Výtisk pro teodolit se navíc ukázal natolik univerzálním, že spolehlivě posloužil i k přichycení mobilu ke stativu při pořizování závěrečného skupinového fota. Nepatrnou kaňkou pak zůstává, že to bylo to jediné použití teodolitu za celý víkend.

Velmi bych se přimlouval, aby i příští rok bylo možné použít více aut a spíš soutěž nastavit tak, aby pro teamy nebylo výhodné se rozdělovat. Do svého auta sice naložím čtyři další pasažéry, ale pracovat se v tom nedá. A s půjčeným autem se zase budu bát po všech cestách a necestách, kam nás soutěž zanese.

Hlášky

“Klienti se mi v práci podivují, co to mám za telefon.”

“Dafe, podívej se do zápisků ze zemáku na druhy vesnic.”
“Jo jasně, něco takového určitě mám...”

“Sviňárna by byla, dát do té levé klíčové dírky třeba pastičku na myši.”

Shrnutí vetřelce: “Tak může to znamenat, ze budeme hledat něco v tmavém tunelu, dost možné zaplaveném, do kterého musíme slanit a ve kterem se může vyskytovat nějaká potvora, např. Houba.”

“Šéf k narozeninám dostal kurz přežití tak snad ho na té Šumavě někde nepotkáme.”

“Poslušně hlásím, že v písničce Pěkná, pěkná, pěkná není nic podezřelého.”

“RIKu, váš zpěv je takový, že mi UPC na 5 minut vypnulo net.”

Brutalforce hesla PDFka: “Dávejte si na nás pozor, za 2.3 * 10^28 let to máme.”

“Tak já už vyvrátil 1 044 778 564 820 hesel do archivu.”

"*Dobro je prisjetiti se da prividno prav put prema cilju predstavlja u stvari pravodlivo krivudanje* taky neni heslem k archivu.”

“*Velice Pěkná Dívčice* ani *Trochu Hnusný Klučina* nejsou heslem.”

"*Uran čuráci* taky neprošel.”

“A nebude mince u Obřích kostek?”

Zoufalost z chybějící poslední mince: “Od dnešního odpoledne jedu metodu na banánu, zatím to ale nemá výsledky. Resp abych byl přesný, zkouším "na chipsech" a "na čokoládě" a "na zmrzlině”.”

“Máme někde ten iQlíč? Mám chuť navštívit radioklub, snad tam ještě někdo bude a bude vědět lokaci či kód.”

“MR právě zkouší na tetris aplikovat braille :(“
**za hodinu...*
“Neodolala jsem a raději jsem to taky zkusila, opravdu to není ono.”

3D výtisky, které byly použity při soutěži

1. Držák tří AA baterií pro polní telefon TP-25:
    a. https://www.thingiverse.com/thing:9805 (3 ks)
    b. https://www.thingiverse.com/thing:3061141 (1ks)
2. Univerzální držák telefonu v poloze Teodolit:
    a. https://www.thingiverse.com/thing:3061183