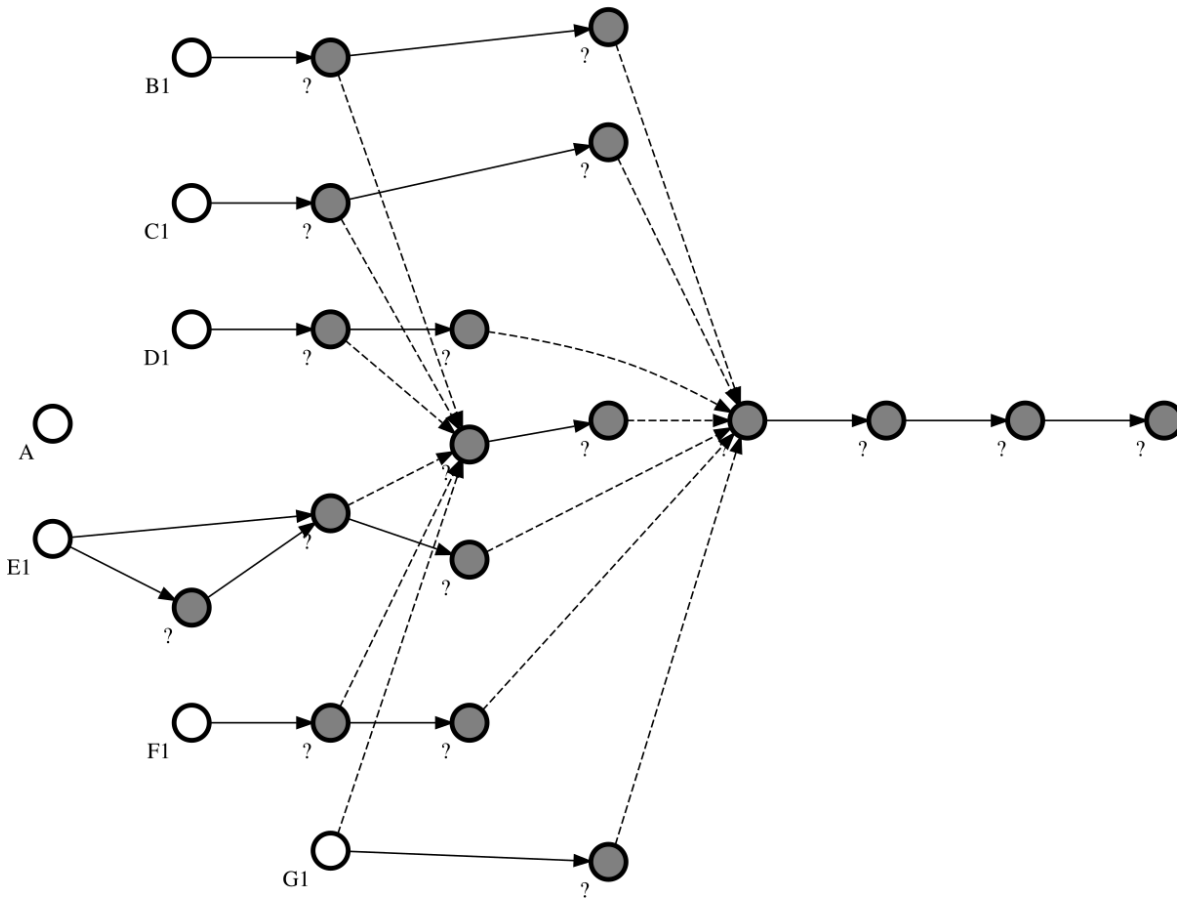


ZADÁNÍ SOUTĚŽE I.QUEST 2017

Každý tým obdrží ve startovní balíčku přihlašovací údaje do webového rozhraní soutěže I.Quest (Dále jen WR). WR Vás bude provázet celou soutěží od začátku do konce. Přesně v 6:00 hodin soutěž startuje a ve WR se (po obnovení stránky) objeví první informace.

Nová funkce WR obsahuje schéma soutěže, níže si můžete prohlédnout jak vypadá letošní soutěž. Takové schéma se zobrazí po odstartování soutěže. Postupem hry dostanou otazníčky konkrétnější rysy, viz. níže.



Pro správné pochopení schématu soutěže jsme se rozhodli přestat používat pojem waypoint. WR pracuje výhradně s událostí ÚKOL. Kolečka na schématu tedy zobrazují jednotlivé úkoly. Splněním úkolu (většinou správným zadáním soutěžního kódu) získáte další úkol v linii schématu.

Bílá kolečka na schématu zobrazují úkoly, které jste již získali, zatímco černá kolečka úkoly, které ještě ne. Zelené kolečko znázorňuje již splněný úkol.

Kliknutím na kolečko již získaného úkolu ve schématu se Vám zobrazí daný úkol. Můžete tedy schéma používat při soutěži pro jednodušší orientaci.

Plná šipka vede k dalšímu úkolu, který můžete po splnění stávajícího ihned získat.

Jsou-li šipky k dalšímu úkolu přerušované, znamená to, že k získání tohoto úkolu musíte vyřešit všechny předešlé (tedy všechny úkoly, ze kterých přerušované šipky vedou).

Kolečka s úkoly nemají žádnou spojitost s fyzickými místy (který jsme dříve říkali waypointy). Zapomeňte pojem waypoint, abyste schématu správně porozuměli. Samozřejmě, že vyřešení úkolu může znamenat cestu na nějaké konkrétní místo, ale může to také znamenat prosté vyřešení úkolu a zadání soutěžního kódu na místě, kde již jste. V určitých případech můžete získat další úkol i bez zadání kódu, např. splněním určitého množství předešlých úkolů (viz. kolečko na schématu, do kterého vedou první přerušované šipky)

Cílem soutěže je vyřešit postupně úkoly dle schématu soutěže.

Každý úkol je označený jedním ze tří následujících symbolů:

1. Úkol označený zaměřovačem. Tento úkol vede k dalším úkolům soutěže dle schématu, tedy soutěž tudy pokračuje dál. Úkol se zaměřovačem obsahuje informaci o tom, zda je definován a jak dlouhý je deadline pro tento úkol a zda je k tomuto úkolu připravena nějaká nápověda.



2. Mincovní úkol, označený mincí. V I.Questu 2017 máme připraven 1 mincovní úkol.



3. Pomocný úkol označený otazníkem. V I.Questu 2017 nebude žádný pomocný úkol použit.



Obecně k soutěžním kódům

Splněním úkolu zpravidla získáte **soutěžní kód**. Formát soutěžního kódu je I.Q:xxxxxxx, kde x může být číslo nebo písmeno. Kromě prefixu I.Q: je tedy soutěžní kód osmimístný. Soutěžní kód může být různý, např: klasický štítek, BT, Wifi síť, různý typ zavedeného kódu (QR, Aztech, čárkový kód apod.), nápis na vybavení, kód zapsaný UV fixem, případně jiný.

Kromě námi vyrobených soutěžních kódů se můžete setkat také s kódy v terénu, které neobsahují prefix I.Q:, nicméně na hledání soutěžního kódu v terénu budete upozorněni v zadání daného úkolu. (např. Dostanete úkol, dostat se na hrad XY, najít kašnu se sochou anděla a soutěžní kód je jméno napsané na nejvyšší soše kašny) – nicméně i při soutěžních kódech v terénu zachováváme délku kódu 8 znaků, pouze chybí prefix I.Q: (V I.Questu 2017 není použit žádný kód v terénu).

Jako třetí možnost je, že Vám soutěžní kód vyjde přímo při vyluštění nějakého úkolu – např. vyluštíte osmisměrku a zbývající písmenka utvoří soutěžní kód – takový pochopitelně také nemá prefix I.Q:

Získaný soutěžní kód zadáte do WR. Pokud je kód správný, podle typu úkolu se pak stane toto:

1. V případě mincovního úkolu **neobdržíte** žádný další úkol, nýbrž **minci**, kterou jsme nazvali Iqcoin (iqc). Mince může mít různou hodnotu, např. 5 iqc. Získané mince můžete **kdykoli v průběhu soutěže** vyměnit za náповědu k **právě řešenému** úkolu. Náповědy mohou mít rozdílnou cenu (1-4iqc). Počet již získaných mincí se zobrazuje ve WR.
2. V případě úkolu se zaměřovačem získáte další úkol a v tento okamžik k němu začíná běžet deadline.
3. V případě pomocného úkolu získáte informaci, kterou tento úkol skrýval.

Zdali má úkol definovaný deadline a jak dlouhý se dozvíte v zadání úkolu. Deadline je stanoven podle předpokládané náročnosti pro každý úkol zvlášť a pohybuje se v rozmezí 30 – 420 minut. Pokud deadline

I.Quest 2017

vyprší, získáte k aktuálnímu úkolu řešení.

Vítězem I.Questu 2017 se stává tým, který jako první zadá soutěžní kód posledního úkolu a to v časovém limitu soutěže, tedy do 21:00.

Po skončení soutěže se uskuteční vyhlášení vítězného týmu.

Všechna místa, která budete muset během soutěže navštívit, se nachází na veřejně přístupných místech, případně na místech řádně označených instrukcemi a logem soutěže.

K některým místům **nebude možné** dojet dopravním prostředkem a budete je tedy muset navštívit **pěšky**. Délka pěší chůze od auta k soutěžnímu kódu **nepřekračuje 1500 m** pro jeden úkol.. Vyzýváme soutěžící, aby respektovali dopravní předpisy a obecně se na silnicích **nechovali nebezpečně**, I.Quest rozhodně není automobilový závod na veřejných komunikacích.

Každý soutěžní tým je taktéž **zodpovědný** za to, že po **odchodu** z místa jsou **soutěžní kódy** a **veškeré vybavení** soutěže v původním stavu. Proto prosíme **nepoškozujte** soutěžní kódy, **neschovávejte** vybavení a pokud se jedná o věc, se kterou se manipuluje, **vracejte ji vždy do původního stavu**. Pokud v průběhu soutěže narazíte na **technický problém** s WR, ihned chybu **nahlaste** organizátorům. Pokud naleznete **poškozený** soutěžní kód, poškozený nebo **nefunkční** úkol, případně pokud si budete jisti, že jste na správném místě a úkol či soutěžní kód budou **chybět**, také se prosím ozvěte organizátorovi, který bude situaci řešit. Organizátor však **není oprávněn** a **nebude** žádnému týmu **radit** s řešením úkolů, na správné řešení musíte přijít sami, případně pomocí nápovědy.

Během soutěže mějte aktivní telefonní číslo na manažera týmu, které jste udali v registračním formuláři. V případě organizačních potíží vás budeme kontaktovat právě na tomto tel. čísle.

Po skončení soutěže doufáme, že soutěžící po náročném dni zůstanou v místě vyhlášení výsledků a afterparty.

Hodně štěstí.

Realizační tým I.Questu



Kontakt na organizátora v době soutěže: +420 731 137 569