I.QUPst

Pořádá RADIOKLUB OK1KPI Písek

2018

Úkoly a řešení

Manažer ročníku:

Kája

Realizační tým:

Karel Kozlík
Pavel Hubka
Richard Kába
členové radioklubu OK1KPI Písek
přátelé a rodiny

Mapka soutěže

I.Quest 2018 probíhal v této lokalitě:

Odkaz na mapku

Tvar mapky mohl letos soutěžícím napovědět finálovou šifru a to Four Square. Stejně tak podivné měřítko na mapě se ukázalo jako platná indicie pro jeden z úkolů (viz. dále)

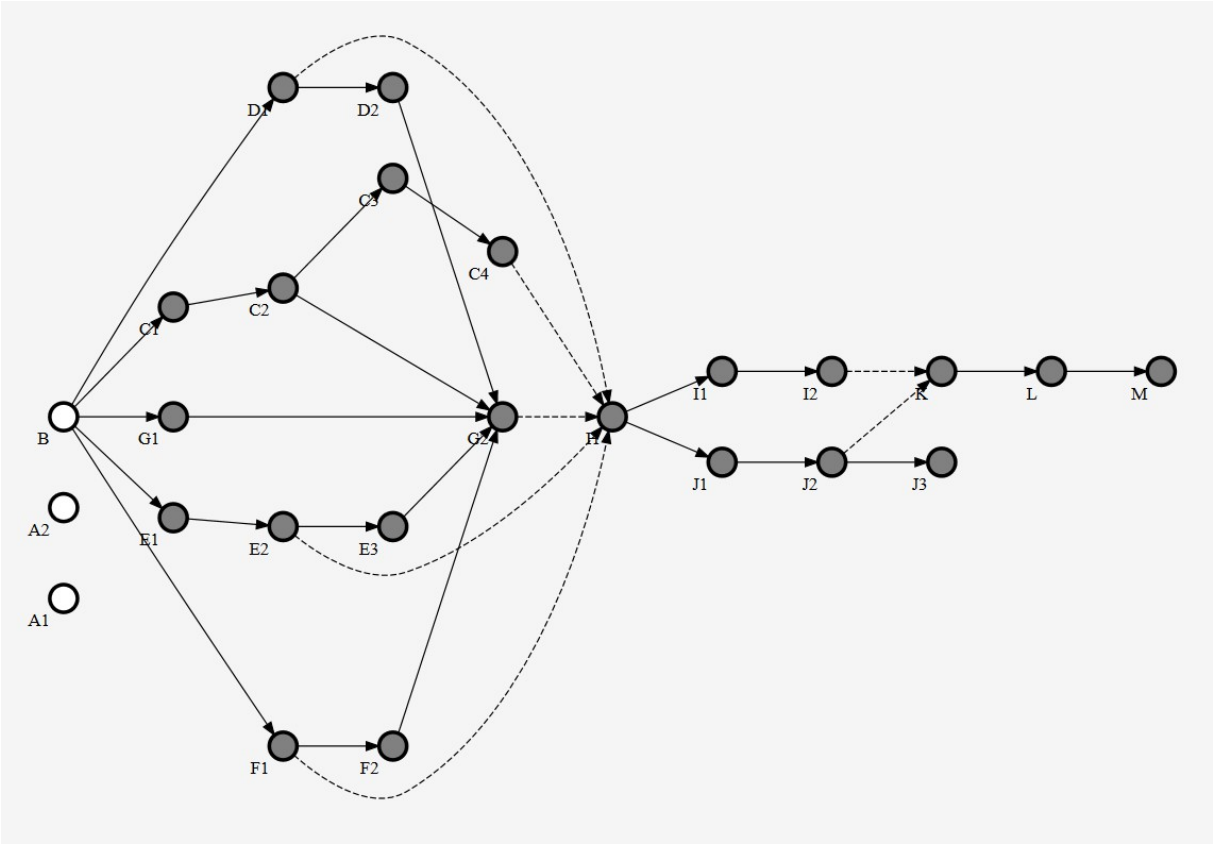
Předstartovní instrukce

Před konáním letošního ročníku I.Questu dostali soutěží tyto informace:

Bližší informace před startem

Letošní novinkou byl letmý start. Soutěžící mohli zaujmout před startem libovolnou pozici a s organizačním týmem se setkali až po vyřešení prvního úkolu.

Schéma struktury soutěže vypadalo takto:



Další informací bylo, že naprostou většinu mincí lze v letošním ročníku získat již před soutěží a informaci o nich přinese trailer.

A poslední informací byla doporučená výbava:

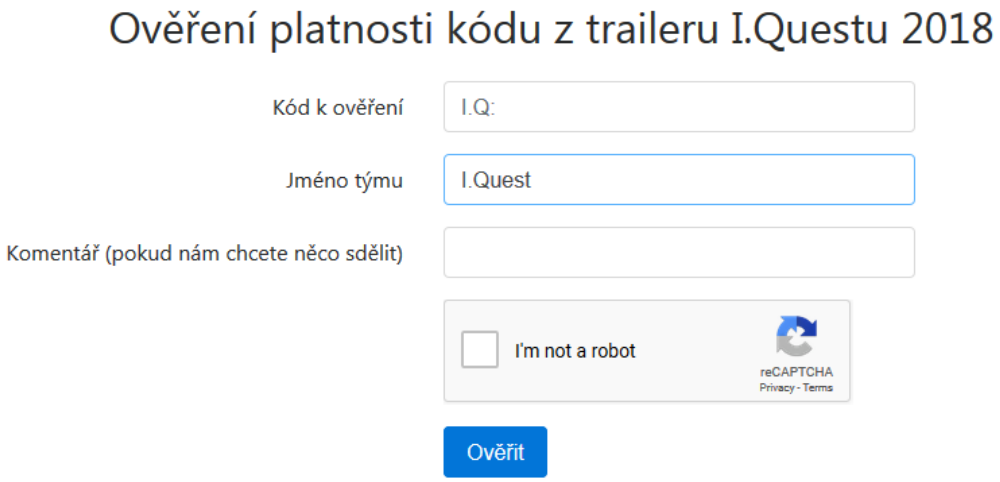
Polní telefon
Stellarium, nebo jiný hvězdářký nástroj s podobnou funkcionalitou
Teodolit
Plochý klíč 6,5
Magnetická folie A4 (lépe ještě větší) a organizér

Trailer

Za pomoci traileru mohli soutěžící získat 47 mincí + jednu další mimo trailer. Řešení traileru je nakonci tohoto dokumentu.

WR jsme před soutěží nechtěli soutěžícím zpřístupňovat, ale k dispozici byl ověřovač soutěžních kódů pro mince, ve kterém přibyla kolonka Jméno týmu. Děkujeme všem týmům které ji používaly.

http://wr.i-quest.cz/checker/



Po zadání soutěžního kódu (který se soutěžící domnívali, že získali) mohli tímto způsobem získat dvě odpovědi:

- TATONENÍ
- MOŽNA

Věříme, že funkcionalita byla všem jasná a nevyžaduje dalšího popisu.

Start

Start soutěže byl tradičně stanoven na 6:00. V tu chvíli se soutěžící mohli přihlásit do WR a získali první indicie.

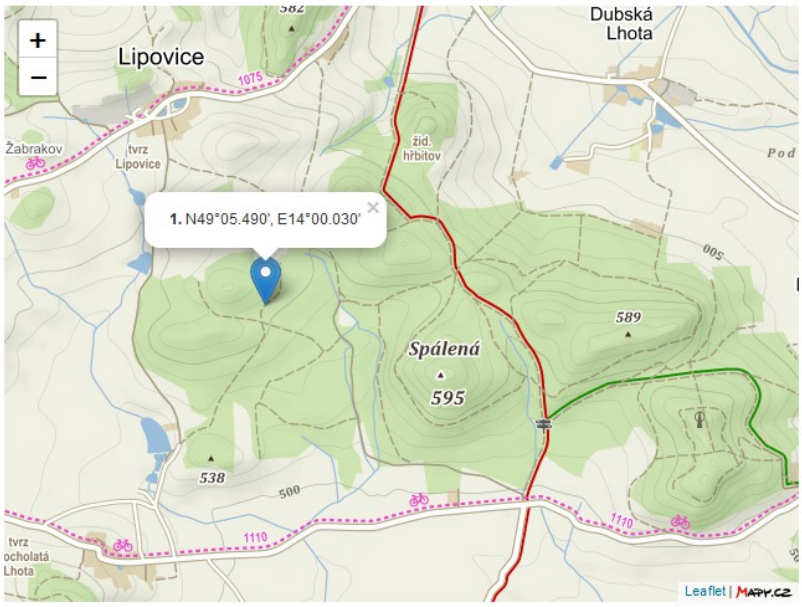
A1

coin-a1-1.txt: *Během soutěžního dne máte možnost získat mince v hodnotě významnějšího počtu iqc.*

Mince můžete lokalizovat na tomto odkaze: ***http://mince.i-quest.cz***

Mince budou k dispozici až v průběhu soutěže. Podle toho jak se soutěž vyvíjí zvolíme nejvhodnější čas, kdy začnou být mince k dispozici a pošleme sms na mobilní telefon manažera každého týmu, tak jak jste nám jej sdělili v registraci. Možnost získat tyto mince pak skončí v 18:00. Celková hodnota mincí, které můžete získat je 16 iqc.

Mapka níže vám pomůže lokalizovat mince v celkové hodnotě 16 iqc.



Řešení: Na dotyčné adrese se v námi stanovenou hodinu během soutěže objevila mapka a zobrazovala místo, kde se právě nalézá mince. Tuto informaci jsme soutěžícím distribuovali esemeskou. Vtip úkolu spočíval v tom, že v daném lesíku bylo rozmístěno 8 ptačích budek (které po soutěži ponecháme na místě, neb jsou designované na hnízdění lesního ptactva). Nicméně na mapě se na daný časový úsek zobrazila vždy jen jedna z nich, ta aktivní, včetně

GPS souřadnic. Aktivní budky se postupně střídaly a soutěžící mohli přijít po jednom kole na systém tak, že věděli, která bude následující.

V samotné budce bylo průhledem možné přečíst z displeje soutěžní kód, pokud byla právě aktivní.

Bylo tedy možné během doby vysílání získat až 8 mincí v hodně celkem 16 iqc.

A2

coin-a1-1.txt: *Několik mincí jste měli možnost získat v traileru. Nyní můžete zadat jejich kódy.*

Řešení: Tento úkol sloužil k možnosti zadání soutěžních kódů, které získali soutěžící z traileru.

B

indicie-b1-1.txt:

Vítáme Vás u I.Questu 2018. Vaším prvním úkolem je dorazit na místo, kde se setkáte s organizačním týmem. Nezapomeňte si zde vyzvednout startovní balíček a polepku na Vaše dopravní prostředky. Místo, kde nás najdete, odkazuje videosoubor indicie-b1-2.mp4 (6,4 MB)

Organizační tým bude na místě do 8:30. Pokud se z nějakého vážného důvodu nedostavíte včas, zavolejte nám a domluvíme se na dalších možnostech.

Počet nápověd: 3
Deadline: 120 minut

indicie-b1-2.mp4:

Nápověda 1: (1 iqc)
Figurky na šachovnici představují skupiny členů ozbrojených složek.

Nápověda 2: (1 iqc)
Všimli jste si že dvě z nich ustupují? Hledané místo připomíná 73 let starou událost.

Nápověda 3: (3 iqc)
V oblasti průniku mapy soutěže se čtvercem JN79 se nalézá pomník, připomínající událost, kde se střetlo určité množství vojsk ke konci druhé světové války. Právě původní indicie by vám měla pomoci. Původní pomníček byl v éře socialismu nahrazen jiným, masivnějším, který si získal vtipnou přezdívku.

Řešení: Šachovnice pro pět hráčů s pěti typy figurek, dvěma černými otočenými zády a třemi bílými měla znázorňovat pomník na mapě soutěže, který nese název: „Setkání pěti armád.“. Připomíná událost, kdy zde během konce WWII 9.května 1945 armáda USA zajala cca 1000 prchajících vojáků Německa a Maďarska. Byl zde zbudován zajatecký tábor a předán později dorazivší Rudé armádě a posléze střežen našimi vojáky.
Původní pomníček má poměrně zkroušenou historii, neboť komunistický režim nebyl ochoten akceptovat americké vítězství vyznačené na pomníku. Nyní jej lze najít u silnice na Vítějovice. Naproti přes ulici vznikl za socíku nový bombastický pomník, kterému se však neříká jinak než posměšně „Stopařka“.

Z pietních důvodů k původnímu pomníku a vzhledem k množství prostoru jsme zvolili jako místo srazu se soutěžícími objekt Stopařky.

Na tomto místě soutěžící získali startovní balíček, obsahující skládanku kovových puzzle, jogurtu, torxového bitu, čtyřmístného kódu a tištěné mapky soutěže.

Zároveň zde mohli vidět jednu ze stěžejních indicií – model rozházené rubikovy kostky:
A samozřejmě první soutěžní kód: **I.Q:ku7yohco**

Po zadání soutěžního kódu u Stopařky, se soutěžícím v souladu se strukturou soutěže otevřelo pět indicií, v počínajících pěti větvích soutěže (viz. výše struktura soutěže). V rámci snazší orientace budeme postupovat po jednotlivých větvích postupně. Teprve dokončení všech pěti větví vedlo k otevření dalšího úkolu. Jednotlivé větve jsou označeny písemny C, D, E, F a G.

C1

indicie-c1-1.txt

Další úkol vede na místo, které zobrazuje obrázek indicie-c1-2.txt. I na tomto místě na Vás bude čekat organizační tým, nezapomeňte si zde vyzvednout další důležitou věcnou indicii.

Počet nápověd: 3
Deadline: 420 minut

indicie-c1-2.jpg

napoveda-c1-1.gif (2 iqc)

napoveda-c1-2.txt (2 iqc)

Otto Hájek

napoveda-c1-2.txt (2 iqc)

Člověk

Řešení:

Zobrazená indicie znázorňuje sochu "Člověk - Ein Mensch", kterou zhotovil Otto Herbert Hájek jako pomník obětem totalitních režimů. Dílo se nachází v Prachaticích před městskými hradbami.

GPS: N 49°0.783', E 14°0.008'

Soutěží kód: I.Q:coo7roaz

Na tomto místě čekal na soutěžící také organizační tým a vydával další věcnou indicii – složenou rubikovu kostku popsanou písmenky a znaky.

C2

indicie-c2-1.txt

Věříme, že jste si vyzvedli u organizátorů další věcnou indicii.

Další úkol větve C obsahuje obrázek indicie-c2-2.pdf.

Počet nápověd: 1
Deadline: 40 minut

Kromě toho jste získali ještě obrázek indicie-c2-3.png a podle schématu soutěže asi tušíte, že tato indicie souvisí s větví G.

indicie-c2-2.pdf – klikněte pro stažení

indicie-c2-3.png

napoveda-c2-1.txt (1,5 iqc)

Poslení obrázek (a soutěžní kód) naleznete v ulici Dlouhá.

Řešení:

GPS souřadnice dalšího kódu jsou: N 49°0.708', E 13°59.996'

Zde jak vidno získali soutěžící dvě indicie, PDF dokument s obrázky, takovou malou stopovanou po Prachaticích. Tato stopovaná se skládá ze tří částí (Úkoly C2, C3 a C4), čímž je zabezpečeno, že trať je nutné projít celou. Jednotlivé záběry na různé artefakty města vedou soutěžící vpřed, každá ze tří části je zakončena soutěžním kódem.

Další indicie (jak lze poznat ze struktury soutěže) souvisí s větví G a její vysvětlení tedy dostanete tam. (níže).

Soutěžní kód: I.Q: meequo3u

C3

indicie-c3-1.txt

Věříme, že se Vám v historickém centru Prachatic líbí. Další úkol obsahuje obrázek indicie-c3-2.pdf.

Počet nápověd: 1
Deadline: 40 minut

indicie-c3-2.pdf – klikněte pro stažení

napoveda-c3-1.txt (1,5 iqc)

Poslení obrázek (a soutěžní kód) naleznete na Velkém náměstí.

Řešení:

GPS souřadnice dalšího kódu jsou: N 49°0.774', E 13°59.849'

Soutěžní kód: I.Q: goophae9

C4

indicie-c4-1.txt

Ze schématu soutěže je Vám jasné, že procházka městem tady ještě nekončí. Poslední úkol větvě C obsahuje obrázek indicie-c4-2.pdf.

Počet nápověd: 1
Deadline: 40 minut

indicie-c3-2.pdf – klikněte pro stažení

napoveda-c3-1.txt (1,5 iqc)

Poslení obrázek (a soutěžní kód) naleznete v parku sv. Jana Nepomuka Neumanna.

Řešení:

GPS souřadnice dalšího kódu jsou: N 49°0.821', E 13°59.786'

Soutěžní kód: I.Q:frincir7

Tímto se soutěžící dostali na konec větve C, soutěžní kód byl umístěn u klece s kanárky.

D1

indicie-d1-1.txt

Úkol pro větev D obsahuje obrázek indicie-d1-2.png.

Počet nápověd: 1
Deadline: 420 minut

indicie-d1-2.png

napoveda-d1-1.mp3 – *Klikněte pro stažení (3 iqc)*

napoveda-d1-2.txt (3 iqc)

Rébus ukazuje panáčka I.Quesťáčka, který stojí na mapové značce hranice, pod kterou je IATA kód QKZ. Nad hlavou letí hejno husí, z panáčka se kouří, vedle je telefonní číslo na HZS a varovný symbol vysoké teploty. Také vidíte detailní mapový výřez pomníku, ke kterému máte dorazit.

Řešení

Rébus ukazuje panáčka I.Quesťáčka, který stojí na mapové značce hranice, pod kterou je IATA kód Kostnice (QKZ). Nad hlavou letí hejno husí, z panáčka se kouří, vedle je telefonní číslo na HZS a varovný symbol vysoké teploty. Také vidíte detailní mapový výřez pomníku v Husinci. Všechny tyto indicie napovídají, že panáček symbolizuje mistra Jana Husa, jehož učení o predestinaci, kterého se odmítal zřeknout, vedlo k upálení.

Vaším cílem je vesnice Husinec a socha mistra Jana Husa.

GPS souřadnice cíle jsou: N 49°3.222', E 13°59.176'

Soutěžní kód: I.Q:hushie3n

Soutěžní kód byl k nalezení ve dvou provedeních u pomníku na konstrukci lamp, které „prvního českého kosmonauta“ osvětlují.

D2

indicie-d2-1.txt

Větev D máte hotovou, získáváte obrázek indicie-d2-2.png. Tento obrázek jak vidno ze schématu soutěže souvisí s větví G.

indicie-d2-2.png

Řešení:

V tomto místě větev D končí a úkol se opět vztahuje k větvi G, viz. níže.

E1

indicie-e1-1.txt

Větev E soutěže začíná obrázkem indicie-e1-2.jpg.

Počet nápověd: 2
Deadline: 420 minut

indicie-e1-2.jpg

napoveda-e1-1.txt (2 iqc)

Jedná se o říční kilometr.

napoveda-e1-2.txt (2 iqc)

Patník najdete u řeky Blanice.

Řešení:

Další kód naleznete poblíž patníku označující 60. říční kilometr řeky Blanice.

GPS: N 49°2.052', E 13°58.290'

Soutěžní kód: I.Q:jui3rsyc

E2

indicie-e2-1.txt

Jděte 47 metrů proti proudu řeky. Vpravo ve stráni je vstup do podzemí označený barvami soutěže. Buďte opatrní ...

Počet nápověd: 2
Deadline: 120 minut

indicie-e2-2.jpg

napoveda-e2-1.txt (2iqc)

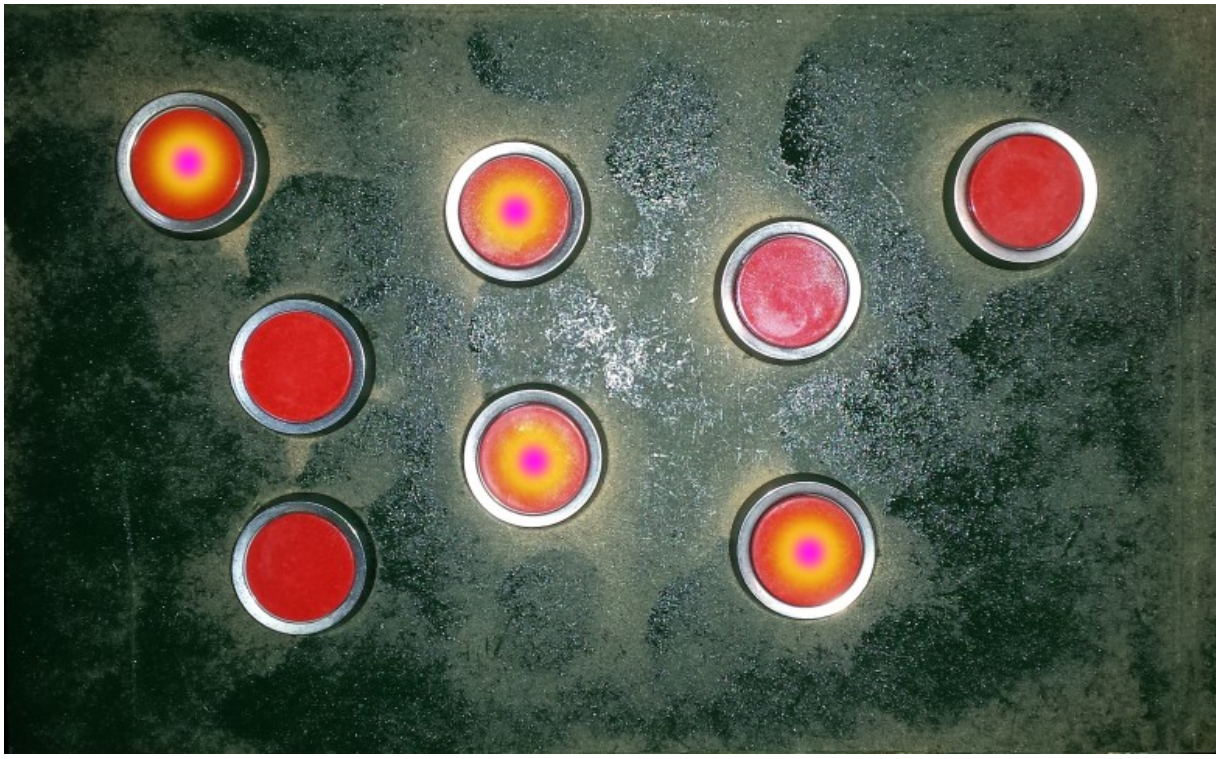
Cílem je zhasnout.

napoveda-e2-2.txt (3 iqc)

Každé tlačítko na ovladači ovládá právě jednu LED diodu na skříňce.

Ve výchozím stavu čtyři diody svítí a čtyři jsou zhasnuté. Po stisku tlačítka dioda změní svůj stav (buď se rozsvítí nebo zhasne) a v něm zůstává po dobu 10s. Na další stisk tlačítka již nereaguje. Po uplynutí 10s se dioda vrací zpět do výchozího stavu.

napoveda-e2-2.txt (4 iqc)



Řešení:

Soutěžní týmy byly navigovány vlézt do podzemní šachty (jejíž původní účel se nám nepodařilo vypátrat). V průběhu své cesty na konec chodeb mohli soutěžící nalézt k vystrašení mrtvého kanárka v kleci a pár dalších kulis, které měli v souladu s trailerem a klipy z Vetřelce budit trochu iracionálního strachu. Cílem úkolu však bylo dojít až na konec, kde byla opálená krabička, kterou soutěžící znali z traileru a na ní 8 žárovek. V původní pozici čtyři svítily a čtyři ne.

Soutěžící museli pochopit, že ovládání je naopak nahoře nad zemí a rozdělit se. Část týmu musela ovládat tlačítka na povrchu, část zůstat pod zemí. Nahoře bylo zase osm tlačítek.

Samozřejmě problém mohla způsobovat komunikace, protože pod zemí není mobilní signál. Fungovat mohly některé vysílačky, případně byl v doporučené výbavě polní telefon.

Každé tlačítko na ovládacím panelu ovládalo jednu žárovku. Bylo-li stisknuto a žárovka zhasnutá, tak se rozsvítila a naopak. Nicméně každé tlačítko mělo platnost pouze 10sec, poté se žárovka vrátila do defaultního stavu.

Cílem tohoto questu bylo docílit dole naprosté tmy. Tedy jednak pozhasínat všechny žárovky, ale také nesvítit tam žádným jiným zařízením. Po splnění těchto dvou podmínek se ozval strašidelným hlasem soutěžní kód.

Soutěžní kód: I.Q:aishit4i

E3

indicie-e3-1.txt

Větev E máte hotovou, získáváte obrázek indicie-e3-2.png. Tento obrázek jak vidno ze schématu soutěže souvisí s větví G.

indicie-e3-2.png

Řešení:

V tomto místě větev E končí a úkol se opět vztahuje k větvi G, viz. níže.

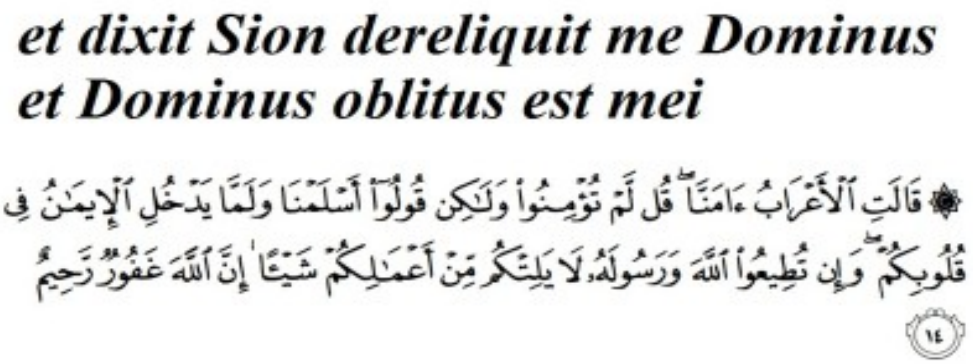
F1

indicie-f1-1.txt

Větev F soutěže začíná obrázkem indicie-f1-2.jpg. Cílem tohoto úkolu je získat zeměpisné souřadnice místa, na které se máte vypravit.

Počet nápověd: 2
Deadline: 420 minut

indicie-f1-2.jpg



napoveda-f1-1.txt (1 iqc)

První nápis je text z bible, zatímco druhý text je z koránu.

et dixit Sion dereliquit me Dominus et Dominus oblitus est mei

قَالَتِ الْأَعْرَابُ آمَنَّا ۖ قُل لَّمْ تُؤْمِنُوا وَلَٰكِن قُولُوا أَسْلَمْنَا وَلَمَّا يَدْخُلِ الْإِيمَانُ فِي قُلُوبِكُمْ ۖ وَإِن تُطِيعُوا اللَّهَ وَرَسُولَهُ لَا يَلِتْكُم مِّنْ أَعْمَالِكُمْ شَيْئًا ۚ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَّحِيمٌ

napoveda-f2-1.txt (3 iqc)

Pokud si myslíte, že Vám něco chybí, není tomu tak. Texty náboženských knih mají cosi společného a vzhledem ke šťastnému uspořádání poledníků a rovnoběžek na mapě soutěže by mělo být ihned jasné, kam vyrazit.

Řešení:

Zobrazené texty z bible a z koránu mají jeden společný jmenovatel. V obou knihách je daná pasáž indexována čísly 49 a 14. A přesně takové místo je i na mapě soutěže.

GPS souřadnice hledaného místa jsou N 49° 00.000', E 14° 00.000'

Soutěžní kód: I.Q:ushy7siw

F2

indicie-f2-1.txt

Větev F máte hotovou, získáváte obrázek indicie-f2-2.png. Tento obrázek jak vidno ze schématu soutěže souvisí s větví G.

indicie-e3-2.png

Řešení:

V tomto místě větev F končí a úkol se opět vztahuje k větvi G, viz. níže.

G1

indicie-g1-1.txt

Větev G soutěže začíná obrázkem indicie-g1-2.png.

Počet nápověd: 2
Deadline: 420 minut

indicie-g1-2.png

napoveda-g1-1.mp4 – klikněte na odkaz (2 iqc)

napoveda-g1-2.png (2 iqc)

napoveda-g1-3.txt (3 icq)

V doporučené výbavě byl tool Stellarium, či jiný s podobnou funkcionalitou. V tomto úkolu byste jej měli použít. Vaším cílem je zjistit azimut vesmírného objektu a to dnes v zadaný čas a vždy z místa, kde jste získali indicii.

Řešení:

Na několika místech, které jste již navštívili, jste získali několik indicií s časovou značkou a symbolem nějakého objektu sluneční soustavy, konkrétně se jednalo Slunce, Venuši, Uran, Jupiter a Saturn. V traileru jste viděli Houbu pracovat se Stellariem, Stellarium, nebo podobný took, jste měli i v doporučené výbavě. Princip tohoto úkolu spočíval v tom, zjistit azimut daného vesmírného tělesa v den soutěže a zmíněný čas a to vždy z místa, kde jste tuto indicii získali. Průsečík všech azimutů je potom další místo na které máte dorazit, tj. zřícenina hradu Osule na hoře Osule. K vyřešení Vám stačily dekódovat dva z daných azimutů.

GPS: N 49°2.88388', E 14°3.85895'

Soutěžní kód na hoře Osule: I.Q:oumai4go

G2

indicie-g1-1.txt

Další soutěžní úkol hledejte v areálu zříceniny. Bude tam na Vás čekat mladší část organizačního týmu.

Počet nápověd: 0
Deadline: 60 minut

Řešení:

Na hoře Osule jste nalezli úkol, který zjednodušeně spočíval v drátu visícím ze stromu. Předmětem tohoto úkolu je trochu vylepšená varianta školního fyzikálního pokusu s přenosem zvuku po špagátě, za použití kelímků od jogurtů jako membrán. V našem případě přenášíme zvukové vlny do kovové struny přes zesilovač a cívku a výsledný zvuk jste si mohli přehrát při správném napnutí drátu. Jednalo se o mluvené slovo, sdělující soutěžní kód za použití české hláskovací tabulky. Jako membránu jste mohli použít kelímek od jogurtu, který jste získali v rámci startovního balíčku u památníku setkání pěti armád, nicméně se zvuk dal přehrát i za použití jiných propriet.

Soutěžní kód, který hraje struna je: I.Q:oecahy3m

Po dokončení všech pěti větví, které měly i společný deadline, se soutěžním týmům otevřel automaticky další úkol.

H

indicie-h1-1.txt

Další kód naleznete v posledních osmi znacích devátého řádku následující posloupnosti:

```
                    6
1.                  16
2.                 1116
3.                 3116
4.                132116
```

Počet nápověd: 5
Deadline: 60 minut

napoveda-h-1.txt (0,5 iqc)

```
5.                1113122116
```

napoveda-h-2.txt (0,5 iqc)

```
6.               311311222116
```

napoveda-h-3.txt (0,5 iqc)

```
7.              13211321322116
```

napoveda-h-4.txt (0,5 iqc)

```
8.          1113122113121113222116
```

napoveda-h-5.txt (2 iqc)

```
   šestka
jedna šestka
```

Řešení:

Devátý řádek posloupnosti vypadá takto:

```
9. 3113112221131112311332211 6
```

Soutěžní kód: I.Q:13322116

Vyřešením tohoto úkolu se soutěžícím otevřela další nelineární část, složená z větví I a J, řešení popíšeme opět po celých větvích.

I1

indicie-i1-1.txt

Videosoubor indicie-i1-2.mp4 (17MB) obsahuje další úkol.

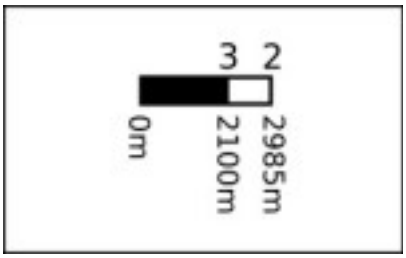
Počet nápověd: 3
Deadline: 240 minut

indicie-i1-2.mp4 – klikněte na odkaz

napoveda-i1-1.txt (0,5 iqc)

Použijte mapu soutěže.

napoveda-i1-2.jpg (2 iqc)



napoveda-i1-3.txt (2 iqc)

Dlaždice představují mapu od výchozího bodu (vrchol Osule) k dalšímu waypointu. Podle orientace jednotlivých dlaždic určíte směr pohybu (S, J, V, Z). Číslo na dlaždici udává velikost kroku. K převodu čísla na přesnou vzdálenost vám měla pomoci předchozí nápověda: napoveda-i1-2.jpg.

Řešení:

Hledaným místem je Jezerní slať (rozhledna).

Soutěžní kód na vyhlídkové věži v Jezerní slati: I.Q:chu2shu3

I2

indicie-i2-1.txt

Další úkol vás čeká na konci chodníku směrem do slati. Barvy soutěže vám pomohou.

Nezapomeňte vrátit stanoviště do původního stavu.

Počet nápověd: 1
Deadline: 60 minut

napoveda-i-2.txt *(1 iqc)*

Nebojte se a použijte nástroj který jste obdrželi ve startovním balíčku.

Řešení:

V tomto případě bylo třeba vyrazit směrem k vyhlídce na Jezerní slať a nalézt v jednom z posledních prken chodníčku poměrně netypické šrouby, označené barvami soutěže. Poté stačil použít torxový bit ze startovního balíčku (případně i plochý klíč 6,5 z doporučené výbavy), prkno odšrubovat a pod ním se skvěl soutěžní kód.

Poté bylo třeba samosebou prkno vrátit na původní místo.

Soutěžní kód: I.Q:fu5yuxih

Vyřešením tohoto úkolu skončila větev I

J1

indicie-j1-1.txt

Další úkol obsahuje videosoubor indicie-j1-2.mp4 (7MB).

Počet nápověd: 1
Deadline: 240 minut

indicie-j1-2.mp4 – klikněte na odkaz

napoveda-j1-1.txt (2 iqc)

Ve videu indicie jste mohli slyšet dvě písně od dvou skupin zároveň (z každého LP kanálu jednu). Obě písně pojednávají o Králi Šumavy. Na videu jste viděli několik variant indicie "Kanál 54" a mapovou značku pomníku. Pokud si ani tak nejste jistí, ke kterému pomníku se máte vydat, možná Vám nad rámec výše zmíněného pomohou některá ze jmen tehdejších hrdinů.

Franz Nowotny (přezdívka Kilián)
Josef Hasil
Bohumil Hasil
Jaroslav Kaska
Jan Mašek
Zdeňek Vyleta

Řešení:

Hledaným místem je pomník převaděčům na svobodu.

GPS: N 49°0.019', E 13°37.375'

Soutěžní kód: I.Q:cmlqu4ai

J2

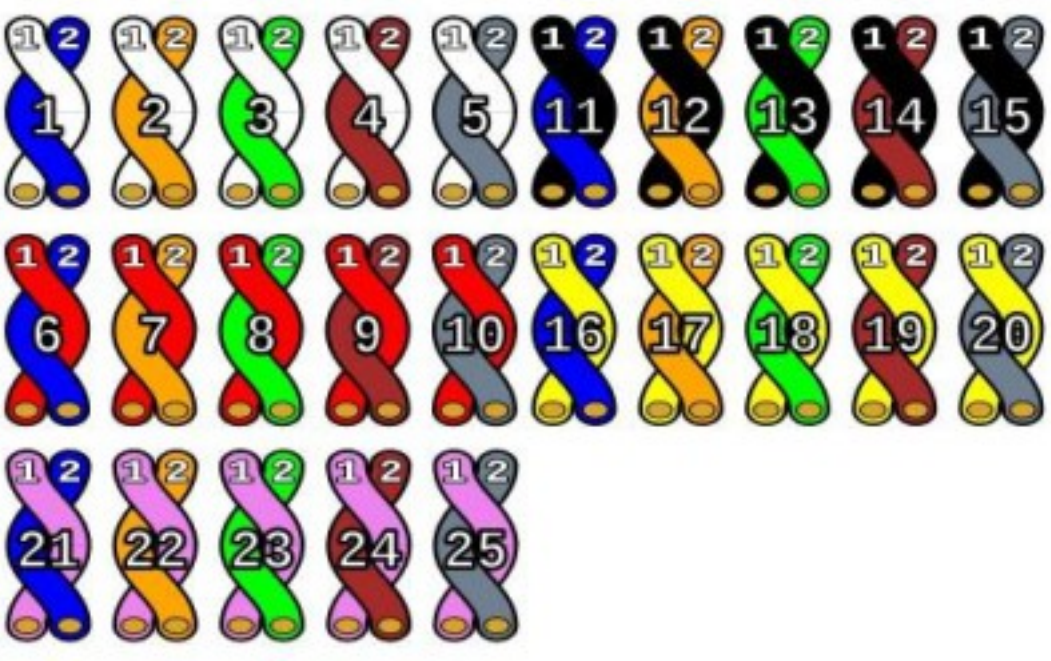
indicie-j2-1.txt

Přijeli jste na místo, kde se opět sektáváte s organizačním týmem, který Vám ukáže další úkol. Pokud je zde více soutěžních týmů vytvořte frontu. Každý tým bude mít na konfrontaci s úkolem 3 minuty, poté se může opět postavit na konec fronty.

Bude tu na Vás čekat organizační tým, nezapomeňte si u nich také vyzvednout další věcnou indicii.

Počet nápověd: 2
Deadline: 120 minut

napoveda-j2-1.jpg (2 iqc)



napoveda-j2-2.txt (2 iqc)

Věříme, že jste poznali Centrální Mozek Lidstva z oblíbeného seriálu Návštěvníci. V našem I.Questím CML jsme použili 25-pinový telekomunikační kabel. Jeho jednotlivé páry máte možnost vidět v předchozí nápovědě. Bílé LED diody vysílají soutěžní kód, abeceda slučuje I a J jak jsme již avizovali v zadání soutěže. S každým dalším pokusem se rychlost sekvence snižuje.

Řešení:

Soutěžící museli v tomto případě čelit zařízení CML (centrální mozek lidstva). Jak vyplývá již z nápovědy, každý pár v 25-pinovém telekomunikačním kabelu má své číslo, což krásně

umožnilo implementovat abecedu. Každý tým musel použít čtyřčíselný kód, který získal ve startovním balíčku a „zalogovat“ se do zařízení. Poté proběhla sekvence soutěžního kódu bílými LEDkami. Pokud se soutěžícím podařilo získat soutěžní kód, dostali se k úkolu J3. Jak případně tuto slepou uličku by-passovat popíšeme dále.

Soutěžní kód: I.Q:lotrtvha

J3

indicie-j3-1.mp3 – klikněte na odkaz

indicie-j3-2.txt

Zdá se, že nejvážnějším problémem, který musíte vyřešit jako první, je skutečnost, že podle CML hrozí srážka země s meteoritem.

Počet nápověd: 1
Deadline: 60 minut

napoveda-j3-1.mp4 – klikněte na odkaz

Řešení:

U tohoto úkolu jsme vycházeli ze seriálu Návštěvníci. Stejně jako v originále prováděl nevyvážený CML chybné výpočty, tak náš CML vydával špatný kód. Cílem bylo nejprve vyvážit CML, podobně jako to udělal v seriálu "děda Drchlík" a teprvé potom vykoukat soutěžní kód z bílých LED diod.

Soutěžní kód: I.Q:fofrhada

Samozřejmě, že pokud soutěžící využili trailer a nastudovali seriál Návštěvníci důkladně, mohli vyvážit CML rovnou a slepé uličce J3 se vyhnout. Teodolit z doporučené výbavy mohl pomoci, ale stačila i vodováha, šlaufka, nebo lahev od piva, která byla také k dispozici.

K

indicie-k-1.txt

Najděte místo kde voda mizí pod zem proto, aby o téměř čtyři a půl kilometru dále vykonala práci.

Počet nápověd: 3
Deadline: 120 minut

napoveda-k-1.jpg (2 iqc)

napoveda-k-2.txt (2 iqc)

Budova, ke které máte dorazit je jedním z objektů plavebního kanálu, který nese jméno dvou již zaniklých obcí. V minulosti se používal pro splavování dřeva.

napoveda-k-3.txt (2 iqc)

V současné době slouží námi předmětná část kanálu jako přívod vody pro vodní elektrárnu. Cílem Vaší cesty je místo, kde voda vstupuje pod zem, aby se později někde naakumulovala, další cestou pod zemí doplula do vyrovnávací komory a nakonec pokračovala k elektrárně. Celé zařízení nyní provozuje ČEZ.

Řešení:

Jedná se o místo na Vchynicko-Tetovském plavebním kanále, kde je voda odvedena do zásobní nádrže poblíž Srní aby poté roztočila turbíny vodní elektrárny Vydra.

GPS: N 49°4.492', E 13°27.520'

Soutěžní kód: I.Q:dee9aixa

L

indicie-l-1.txt

Milí soutěžící. K dokončení letošního I.Questu už na vás čeká jen poslední úkol. Žádnou další indicii již nezískáte, neboť všechny indicie jste již mohli vidět. Napovíme Vám, že poslední úkol je šifra Four Square a veškeré informace k jejímu rozluštění jste měli téměř od začátku soutěže. Není tedy vyloučeno, že některé týmy mají již v tuto chvíli závěrečný soutěžní kód.

Vyhlášení výsledků se bude konat ve 22:00 hodin v kempu Klášterský mlýn v Rejštejně, kde na Vás již nyní čeká organizační tým. Pokud jste v průběhu dne některou z indicií nezaregistrovali, bude tam k dispozici.

Pokud se cítíte stále ztraceni, vězte, že šifra Four Square obsahuje čtyři čtverce 5x5 znaků. Dva obsahují abecedu, další dva pak klíče. Pracujeme jako obvykle s abecedou, která slučuje písmenka I a J. K rozluštění potřebujete dva klíče. Pravý horní čtverec a levý dolní. S těmito klíči Vám pomůže rubikova kostka, kterou jste získali v Prachaticích, pakliže ji správně sestavíte. Samotný zašifrovaný text pak obsahuje puzzle, přičemž věříme, že jste žádnou kostičku nesnědli.

Hodně štěstí.

K tomuto úkolu není definována žádná nápověda a také nemá žádný deadline.

Řešení:

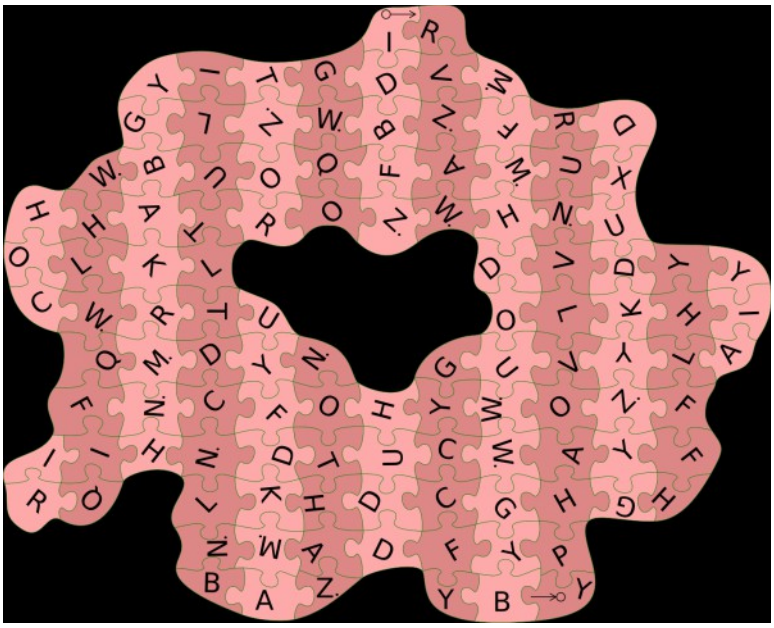
V letošním ročníku jsme poprvé udělali něco, co nikdy předtím. Hned ráno na místě setkání s organizačním týmem viděli soutěžící velkou rozházenou rubikovu kostku. Zároveň ve startovním balíčku získali kovové puzzle a pár dílků schovaných v jogurtu, který byl také součástí balíčku. V Prachaticích získali i malou rubikovku s popisy. Od této chvíle tak měli všichni k dispozici vše potřebné k vyřešení posledního úkolu (samozřejmě nebylo možné jej zadat v průběhu dne, ale teprve až soutěžící dokončí všechny předešlé úkoly až k L). Na použitou šifru Four Square mohl navádět i tvar mapy soutěže.

Na místě pomníčku převaděčům získali soutěžící ještě jednu indicii:

Puzzle-hint – Klikněte pro stažení

Tedy tvar puzzle a jeden segment, v rozměru 1x1. Ještě je třeba upozornit na to, že několik dílků puzzle bylo schováno v jogurtu, který byl součástí doporučené výbavy, na což upozorňovala etiketa:

Kompletní puzzle pak odhalilo zašifrovaný text:



Text tedy zněl:

IRYITGDVMGLZWBZFRDWBUOQFAMUXHHATROZWHNUOLKLDVDYYCWRTUO
LKHIQMDYNGUVYLAFNCFOHYWOZFIIHNDTUCWAYFRQLKHDCGHGHNMADFY
PBAZYBY

Rubikovka pak obsahovala dva klíče pro šifru Four Square:

Pravý horní: cmhylziwgfnkbretsoduqxpva
Levý dolní: mxcofdqktvnlhygirebapsuwz
O který jde a v jakém pořadí určoval symbol a číslo na středových dílkách kostky. Navíc samozřejmě kostka tak umožnila mít pro každý klíč jen 3x8 znaků a do 25 písmené abecedy jeden chyběl. Zvolili jsme v prvním klíči jako chybějící A a ve druhém Z, to bylo do klíče třeba logicky doplnit na konec.

Po dešifrovaní pak tým snadno získal následující message:

GRATULUIEMEZISKALIISTEZAVERECNYKODIVANTECKAKVIDODVOITECKASV
ATOPLUKBOZENAIEDNICKAFRANTISEKSEDMICKAHELENANERUDAYPSILON

Přeloženo do češtiny:

GRATULUJEME ZISKALI JSTE ZAVERECNY KOD IVAN TECKA KVIDO
DVOJTECKA SVATOPLUK BOZENA JEDNICKA FRANTISEK SEDMICKA HELENA
NERUDA YPSILON

Finální soutěžní kód: I.Q:sb1f7hny

Úkoly a řešení píšeme předem, takže v této chvíli ještě nevíme, zda některý tým dokončil a zda-li tuto roztomilou šifru někdo nelouskl již před příjezdem na místo finálního úkolu.

Během pár dní po soutěži ještě doplníme fotky.

TRAILER

Před letošní soutěží mohli soutěžící získat 48 mincí.

První mince se neskrývala v traileru, nýbrž v dokumentu Úkoly a Řešení, na který jsme na našem webu spolu s vyhlášením traileru odkázali z hlavní webové stránky.

www.i-quest.cz/files/2018/Ukoly_a_Reseni_I.QUEST_2018_SUMAVA.pdf

Jednou z věcí, na kterou dáváme pozor je, aby se v každém ročníku udržovala stejná jména konvence a dokumenty na webu byly k nalezení pod identickými jmény.

Takže jsme si všimli, že někteří soutěžící objevili již dopředu dokument na obvyklém místě s obvyklým názvem: *(cílová destinace souboru je teď když to čtete již změněna, protože na zmíněném odkaze již leží tento finální dokument)*

http://www.i-quest.cz/files/2018/Ukoly_a_Reseni.pdf

Ve kterém pochopitelně nic chytrého nenašli. U odkazovaného dokumentu to však mohlo být při troše snahy úplně jinak.

Z výše zmíněného mohlo být poměrně podezřelé jednak to, že soubor zveřejňujeme a jednak jeho název. Pokud někdo soubor stáhl, nedal se otevřít jako PDF. Pokud zvídavý tým nahlédl do hlavičky, zjistil, že jde o soubor .zip:

PK### # # #ZŐL˙đ‰ůŠiŹ#MJŹ#&
Ukoly_a_Reseni_I.QUEST_2018_SUMAVA.zip#ăhŞlŮ#bFń6?^ł …ČG&żŻ

Pokud tedy soubor přejmenovali, objevili .zip, který se ptal po hesle, v něm další zip, který se ptal po hesle a v něm již pdf, ve kterém byla šifra s titulkem: ver. En a eM (tedy Vernam).

Všecha hesla obsahoval právě název souboru: IQuest, 2018 a SUMAVA.

Zašifrovaný text přinesl následující odhalení:

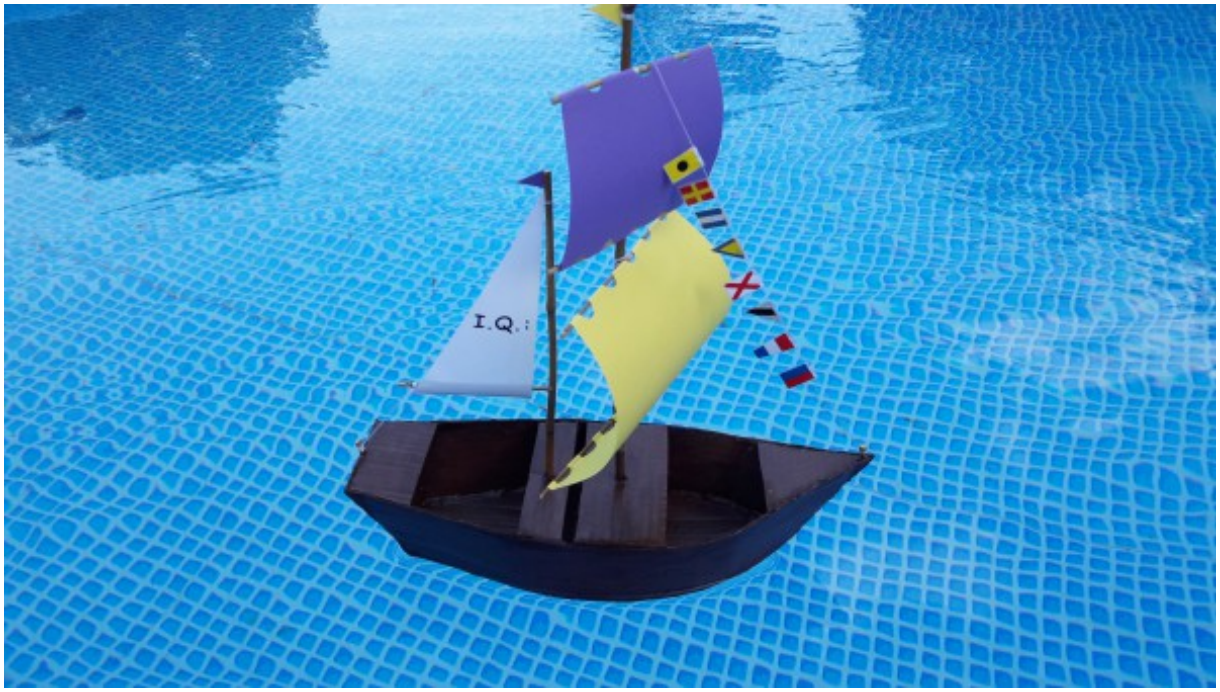
ALENOTAKPRECIBYSMEVAMNEKAZILISOUTEZTIMZEVAMREKNEMERESENIPREDEM.ZAVASIPALICATOSTAVYDRZSIVSAKZASLOUZITEZISKATALESPONJEDNUMINCIIVANTECKAQUIDODVOJTECKAPAVELOTOCYRILHELENASEDMICKACYRILADAMEMIL

Micovní kód měl hodnotu 1 iqc: **I.Q:poch7cae**

Uvažovali jsme ale také o tom, že pokud se někdo snaží hacknout Úkoly a Řešení již před soutěží, že by hodnota tohoto soutěžního kódu mohla být vyšší a záporná :) Nakonec jsme ale přeci jen minci přidělili.

Nyní tedy k traileru. Ten obsahoval 5 přímo vykoukatelných mincí a 8 mincí pro které si soutěžící museli dojet, trailer je zde: **https://youtu.be/Yf_d_anvFdo**

Vlajková signalizace



Prvním z přímo vykoukatelných kódu byla vlajková lodní signalizace. Každá z vlajek má svůj význam, viz: **https://cs.wikipedia.org/wiki/N%C3%A1mo%C5%99n%C3%AD_vlajkov%C3%A1_abeceda**

A pro soutěžící nebylo těžké vykoukat **soutěžní kód: I.Q:irjivj3e**

Dancing Man

V jedné části traileru, kde organizátoři zpívají a tančí se v PIPu objeví šifra Dancing Man. Sice existuje více podobných, ale přesto nebyl pro soutěžící problém najít tu správnou:

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventure_of_the_Dancing_Men

Soutěžní kód: I.Q:aehnlcwr

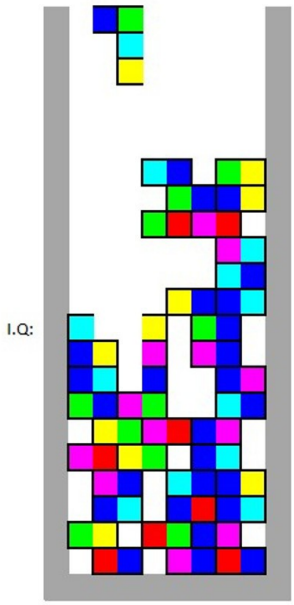
Titulky

Tenhle úkol byl asi nejjednodušší, v titulách na konci traileru byly některá písmena zjevně jiným fontem než ostatní.

Soutěžní kód: I.Q: aokj878u

Tetris

Asi je jasné, že úkol, který zobrazuje níže zveřejněný obrázek v traileru nemá s tetrisem více společného, než jednu kostičku do L, která má zapadnout.



Po loňském „úspěchu“ s BETAMAZE jsme sáhli k šifře od stejného autora. Tentokrát však týmy prolomily šifru mnohem snadněji. Podle ohraničení se dá odpozorovat, že jde o dvojice barev. Barev je tam 6. Takže trocha snahy s googlem Vás mohla snadno přivézt k 6 color alphabet: **https://www.omniglot.com/conscripts/6colorbinary.htm**

Soutěžní kód: I.Q:ebefoka4

ZATÁČKY

Poslední přímo vykoukatelný kód souvisel se záběry jízdy autíčkem po zádech svlečené slečny a se záběry z auta. Pozornému oku nemohlo ujít, že jednotivé záběry autíčka jsou v traileru 4 a záběrů z kamery auta je 8. Bylo to přesně tak, autíčko tvořilo prefix a záběry z auta soutěžní kód. Logika byla jednoduchá, až binární. Použitou šifrou byla morseovka. Levá – Pravá = tečka – čárka. Při zveřejnění traileru jsem avizovali, že v jednom z prefixů je určitá nepřesnost, outsourcované záběry se nepodařilo získat tak precizně, jak jsme původně zamýšleli. Ani to však nezastavilo soutěžní týmy od vyřešení:

Soutěžní kód: I.Q:tapknmte

Nyní k soutěžním kódům na místa, na které bylo třeba dorazit:

LETECKÁ NEHODA

V roce 1937 na Štědrý den došlo na Šumavě k letecké nehodě, jejíž povaha je vyšetřovali havárií označována jako CFIT (Controlled flight into terrain – tedy řízený let do terénu.) Stroj Wibault-Penthoet F-AMYD startoval tehdy v 15:55 z Vídně a kvůli špatnému počasí většina cestujících let odřekla. Na palubě se tak nacházel pouze pražský advokát Karel Flanderka a posádka stroje – pilot František Lehký a francouzský telegrafista Pierre Austruce.

Počasí je špatné a let probíhá bez viděnosti země ve výšce 1900m. Stroj se již nachází u Říčan a připravuje se na sestup k ruzyňskému letišti. V tu chvíli dostává posádka od pražského gonia kurs 215. V domnění, že se již nachází severovýchodně od Prahy točí pilot na jihozápad. Operátor si po chvíli uvědomuje chybu a dává kurz 035, který posádka buď neslyší, nebo považuje za nevěrohodný. Snižuje letovou hladinu a pokračuje směrem na Šumavu až k neodvratné havárii do terénu Huťské hory. Během vyšetřování podávají náhodní pozorovatelé svědectví o nezvykle nízko letícím letadlu, které bylo zaznamenáno obyvateli Blatné, Sedlice, Sušice a dalších a pomohlo později vyšetřovatelům zrekonstruovat trasu letu.

Pokusili jsme se o totéž v traileru s drobnými vlnkami, aby mohli soutěžící poznat jednotlivá klíčová místa trasy a cíl naší trojice leteckých záběrů byl na místě neštěstí, kde je dnes pomníček, který událost připomíná:

https://mapy.cz/s/2S1zG
GPS: N 49°5.76245', E 13°33.24578'

Soutěžní kód: I.Q:isoonuh7

U DE
KAREL FLANDERKA
FRANTIŠEK LEHKÝ
PIERRE ASTRUC
24.XII.1937

NEJKRATŠÍ ŽELEZNICE

Na toto místo v traileru odkazuje především text Cimrmanovy písně, kterou v osobitém aranžmá předvádí organizační tým a to nikoli jen ve zvukové stopě.

Klíčové části textu:

dejte si do taštičky
jízdenku a nějaký pas

Proč jsme asi zvolili
drážní tu melodii
denkujte a přemýšlejte
Trať má jen tři zastávky
neuslyšíš nadávky
tam U břízy kód hledejte

Na Šumavě je možné objevit opravdu leccos a ačkoli muzeum rekordů a kuriozit sídlí v Pelhřimově, tedy mimo mapu soutěže, některé zajímavosti s nadnárodním dosahem lze najít i zde.

Šéf vzal bojler svářečku,
svařil tu Gigantičku
a pak přidal plnou páru
Měli tam i Kakadu
ta je ale ve skladu
nebo někde ve Špejcharu

Z výše zmíněného již nebyl problém zjistit, že v Novém údolí je provozována Nejkratší mezinárodní železnice, že lokomotivu pro turistickou atrakci svařil majitel z bojleru a že jí říkají Gigant, že disponují i drezínou, které říkají Kakadu a právě se nachází v muzeu Špejchar v Ražicích a konečně, že soutěžní kód bude umístěn U břízy – tedy prostřední zastávce trati.

https://mapy.cz/s/2S1E7
GPS: N 48°49.71155', E 13°47.53827'

U BRIZY

TŘÍSTOLIČNÍK

Na jedno z míst ukazoval tento obrázek v traileru a jednalo se patrně o nejjednodušší úkol.

Cílem samozřejmě je vrchol Třístoličníku, Dreisesselbergu, ke kterému se dá nejsnáze dostat z parkoviště pod vrcholem na německé straně Šumavy.

https://mapy.cz/s/2S1QH
GPS: N 48°46.84073', E 13°48.19063'

Soutěžní kód byl umístěn na vrcholu, štítek byl přišrouván k zábradlí.

Soutěžní kód: I.Q:phci7tut

AKVADUKT

Další obrázek, který se objevil v traileru by tento akvadukt:

Nebylo asi těžké dohledat, že jde o křížení Schwarzenberského kanálu s Jezerním potokem u Rosenauerovy kaple.

https://mapy.cz/s/2S1Uh
GPS: N 48°48.03868', E 13°52.62595'

Soutěžní kód: I.Q:nem3veet

SCHWARZENBERSKÝ PLAVEBNÍ KANÁL

Další dvě fotografie se objevily i s cinknutím v traileru:

První z nich je horní portál Schwarzenberského plavebního kanálu u Jelení, druhý obrázek je jedna ze dvou odvětrávacích šachet téhož tunelu.

Vzhledem k tomu, že při našem průzkumu byl tunel z obou stran lockován zámky, rozhodli jsme se opatřit horní portál dočasně I.Questím zámkem a klíč k němu ukrýt do pravé klíčové dírky horního portálu. Tam bohužel vydržel jenom týden, další sobotu 21.7. nám týmy reportovaly, že klíč není. Naštěstí se ukázalo, že tunel je otevřen i zespodu a tak dosažení soutěžního kódu před horním průduchem odvětrávací šachty nic nebránilo.

https://mapy.cz/s/2S20b
GPS: N 48°49.11092', E 13°52.42152'

Soutežní kód: I.Q:nuishyc3

HISTORICKÝ VODNÍ ROZVADĚČ

Několik záběrů z traileru ukazovalo (opět s dvojitým cinknutím) na vodní rozvaděč v Pěkné, na jednom z nich byl i obrázek dívčiny, připomínající úkol z **ročníku 2015**, kde byla Pěkná jedním z bodů úkolu, tehdy ještě mimo mapu soutěže.

Dvojí cink byl umístěn proto, že v nedaleké Želnavě je druhý takový rozvaděč, třetí byl prý v minulosti v Záhvozdí, ale podle všech dostupných informací se současnosti nedožil. Jeden se soutěžních týmů přesto našel třetí, za čež se omlouváme, všechny prameny i průzkum na místě ukazovaly, že existuji jen tyto dva.

Vtip spočíval v tom, že když týmy dorazily do Pěkné, objevily pouze částečný soutěžní kód:

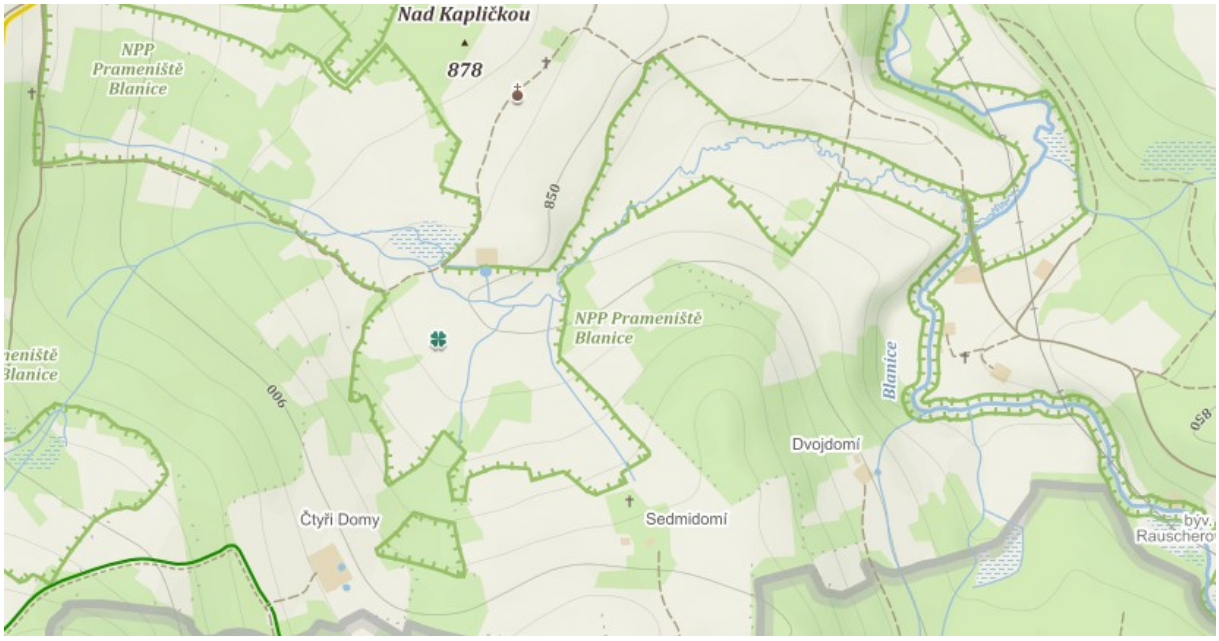
A bylo třeba vydedukovat, že zbytek kódu je v Želnavě:

Soutěžní kód: I.Q:bah3chaj

ČTYŘI DOMY

Další z vykutálených obrázků v traileru vypadal takto:

Řešením tohoto úkolu bylo prohlédání mapy soutěže, kde pozornému oku, nemohla uniknout následující konstelace:



Cílem pak byla ona kaplička: **GPS: N 48°54.39868', E 13°58.01115'**

Soutěžní kód: I.Q:ied4wioh

TROJMEZÍ

Poslední místo, na které se bylo třeba vypravit dalo soutěžícím nejvíce zabrat. Klíčem k tomuto zjištění byly v traileru dvě sady statických obrázků. Napovědět mohlo, že v minulých trailerech jsme prokládali obrázky videem a také, že poprvé mizí každý obrázek ze záběru jiným směrem.

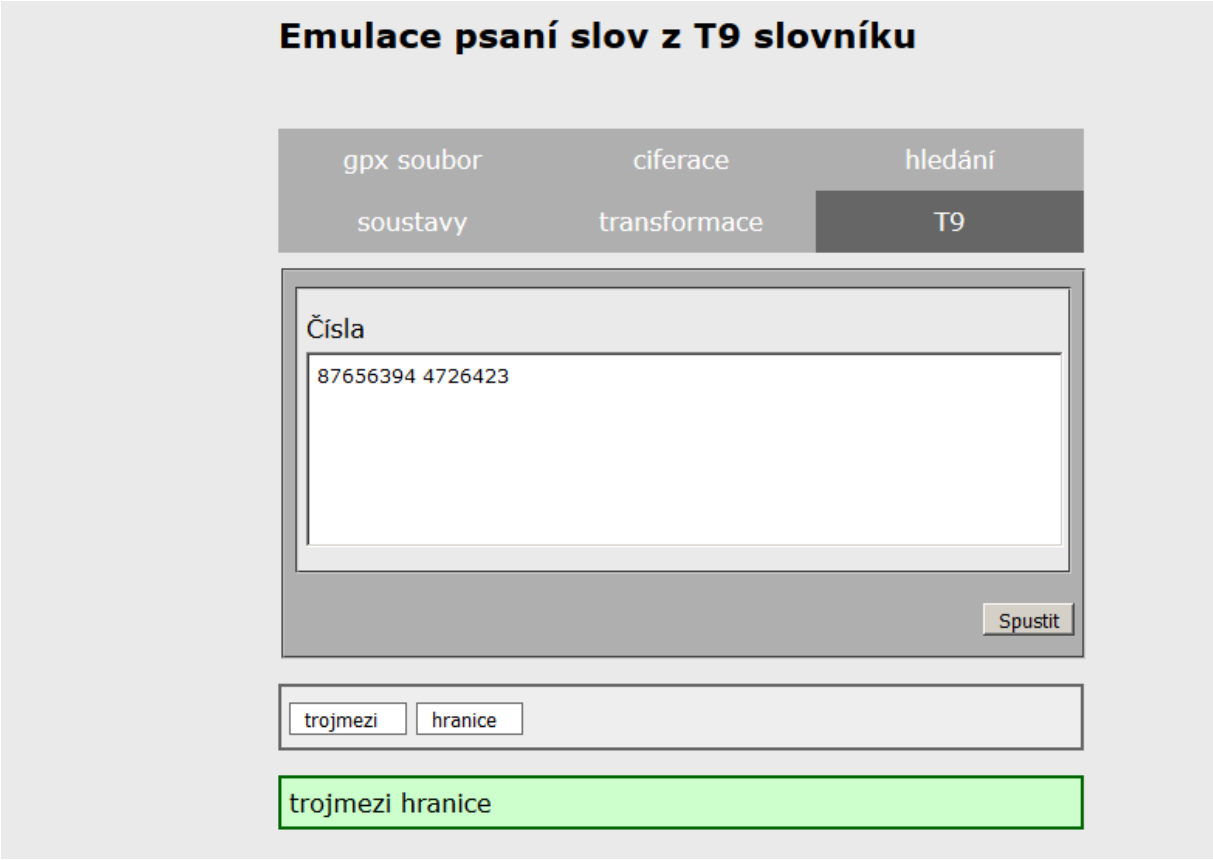
Tyto posuny měli poukázat na klávesnici tlačítkového telefonu a hledaný text byl zašifrován za pomoci slovníku T9, tolik užívaným na někdejších telefonech.

Obě sekvence pak převedené na klávesnici telefonu vypadaly takto:

↓ ↙ → o → ↗ ↘ ← ← ↙ ↑ → ← ↑ ↗

8 7 6 5 6 3 9 4 4 7 2 6 4 2 3

Soutěžící mohli interpretovat T9 buď přímo na telefonu, nebo mohli použít simulátor české T9: např: **http://www.gcgpx.cz/t9/?lang=cs**



Cílem bylo Trojmezí, tedy místo, kde spolu hraničí Česká republika, Německo a Rakousko. Vzhledem k existenci kopce Trojmezí ještě jinde na mapě, jsme přidali ono magické slůvko hranice. Počítali jsme, že soutěžící vyrazí na Trojmezí ze Třístoličníku, nicméně se ukázalo v době pochodu na Třístoličník neměli o existenci tohoto místa ani potuchy.

https://mapy.cz/s/2S2w1
GPS: N 48°46.29645', E 13°50.37357'

Soutěžní kód: I.Q:wahf4sae

PROPISKA

Pokud si soutěžící dobře přečetli všechny komunikace před soutěží, zjistili, že z traileru mohou získat 47 mincí, během soutěže 16 mincí z mincovního úkolu a v Zadání soutěže pak byla ještě tato informace: *Kromě toho je teoreticky možné získat nepatrné množství mincí u předem nijak nedefinovaných úkolů.*

Spolu s informací, že v letošním ročníku lze získat 65 mincí, bylo jasné, že 2 mince jsou kdesi on the flow.

Jedním z nedefinovaných úkolů byl onen výše zmíněný dokument Úkoly a Řešení, druhou pak byl obsah startovního balíčku, ve kterém byla reklamní propiska I.Questu, ve které pod pérkem byl ukryt ten poslední mincovní kód:

Soutěžní kód: I.Q:mate1iqc