

PRVOTNÍ INSTRUKCE

Nejpozději 2 dny před startem soutěže, dostane každý tým email s přihlašovacími údaji. Zkuste se ještě před soutěží přihlásit a v případě jakýchkoli problémů se ještě před startem obraťte na organizátory soutěže.

- **Webové rozhraní:** <http://wr.i-quest.cz> (dále jen WR)

TRAILER

Před soutěží bude zveřejněn trailer (1.7. v 0:00 a.m.), který bude obsahovat informace vedoucí k zisku mincí. 5 kódů je přímo vykoukatelných, pro dalších 7 si můžete dojet na místo (všechny jsou na mapě soutěže). Pokud tým dorazí na místo a nenajde kód, můžete nám zavolat (kontakty v patičce) pro případ, že soutěžní kód někdo poškodil nebo odcizil.

Stejně jako loni můžete použít naše škodolibé ověřovátko, zdali získaný kód je platný nebo ne.

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

Celkově je možné z traileru získat 15 mincí, přičemž jedna z nich má hodnotu 3 iq, další 2 iq ostatní jsou po 1 iq. Další 2 iq mohou získat týmy z úkolů během ročníku.

GLYMPSE

Pokud Vám to nevadí a bude-li chtít s organizačním týmem sdílet svoji polohu během soutěže, nechte v den soutěže sdílet pomocí aplikace Glympse a Váš Glympse kód nám pošlete na email org@i-quest.cz kdykoli v soutěžní den ráno. Návod na nastavení [stahujte zde](#):



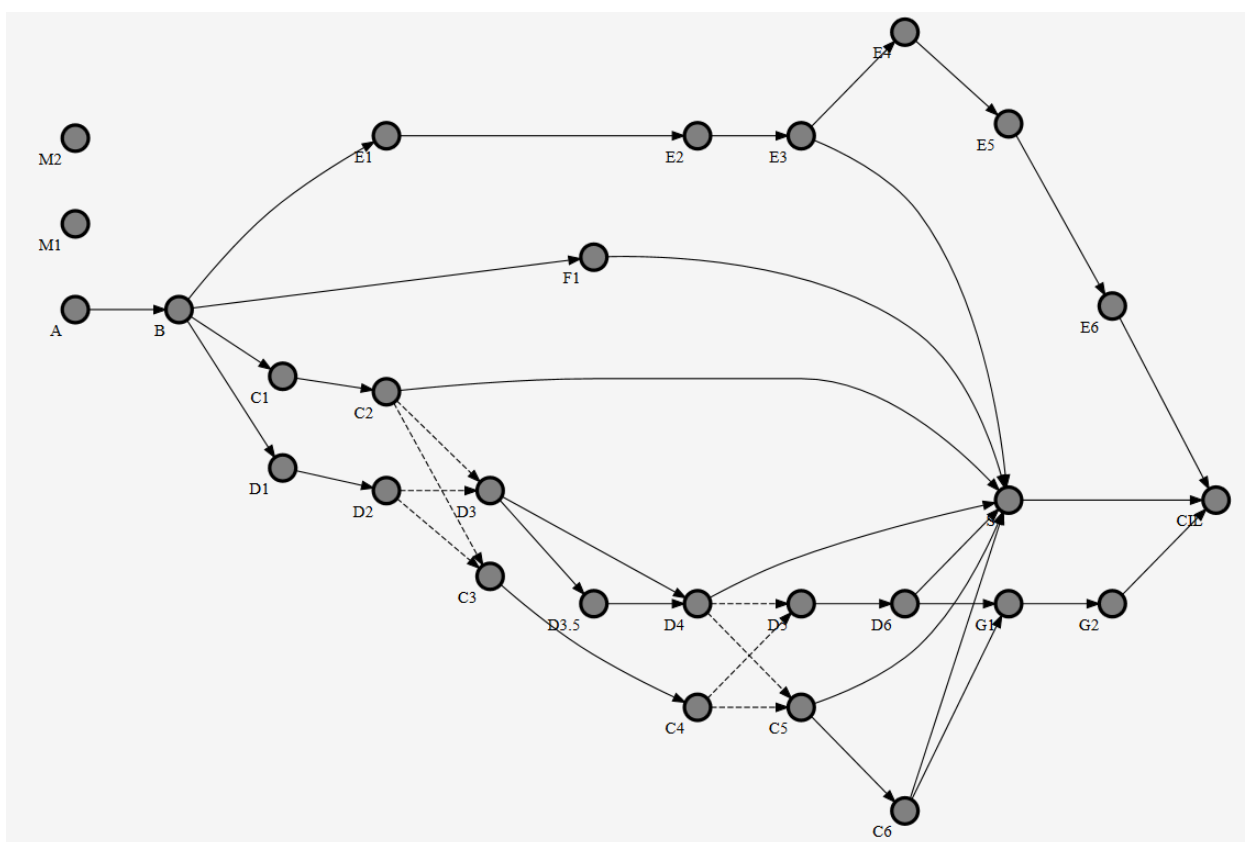
Kontakt na organizátory v době soutěže:

RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104

ZADÁNÍ SOUTĚŽE I.QUEST 2019

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. **Deadline k prvnímu úkolu se Vám začne počítat od okamžiku, kdy si zobrazíte první úkol !** Proto prosím neváhejte a přihlašte se do WR co nejdříve po startu soutěže a zobrazte si první úkol. (případně použijte refresh stránky, do startu soutěže vidíte jen zprávu, že soutěž začíná v 6:00)

WR obsahuje strukturu soutěže, níže si můžete prohlédnout jak vypadá letošní soutěž. Takové schéma se zobrazí po odstartování soutěže.



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 tmavě šedá kolečka úkoly, které ještě ne. Zelené kolečko znázorňuje již splněný úkol. Pokud jedno kolečko obsahuje více úkolů nezezelená, dokud nejsou splněny všechny.

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 nejprve vyřešit všechny předešlé (tedy všechny úkoly, ze kterých přerušované šipky vedou).

Kolečka s úkoly nemají žádnou spojitost s fyzickými místy (kterým 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 přerušované šipky)

Nyní tedy podrobnější popis celé struktury, která by Vám měla pomoci ke snazšímu porozumnění letošního ročníku.

Po startu soutěže uvidíte úkol A, M1 a M2. Úkol M1 je k tomu, abyste si mohli zadat soutěžní kódy získané před soutěží a z traileru. Úkol M2 bude odkazovat na mincovní quest, který budete moci řešit během soutěžního dne, konkrétně od 10:03 a.m., pokud se tak rozhodnete. Úkol, který Vás posouvá v soutěži vpřed je úkol A. Jakmile rozluštíte úkol A, po něm úkol B a dosáhnete soutěžního kódu, setkáte se s týmem organizátorů a obdržíte mimo jiné nějaké věcné indicie (vpodstatě startovní balíček). Na tomto místě na Vás také bude čekat **snídaně**, proto s řešením prvních dvou úkolů moc neotálejte.

Na místě setkání s organizátory dostanete indicie ke čtyřem řadám úkolů označených písmeny C, D, E a F. Jednotlivé úkoly v řadách jsou pak indexovány, jak je vidno ze schématu. Je také patrné, že větve C a D jsou spolu provázány, takže v určitých fázích se neposunete dál, dokud nebude mít vyřešeny aktuální úkoly v obou těchto větvích. Na konci se tyto dvě větve spojí ve větev (no větvičku) G.

Ze schématu také plyne, že větev F vede k úkolu S a to tak, že indicie k úkolu F1 budete postupně získávat ve všech ostatních větvích, jak vidno ze schématu.

CIL je cíl, tedy zde již nečeká žádný úkol, jedná se jen o congrat message, která se zobrazí tomu týmu, který zadá závěrečný soutěžní kód, tedy ano, výsledkem posledního úkolu (ke kterému již nejsou žádné nápovědy) je soutěžní kód.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104

UPOZORNĚNÍ: K úkolu C4 se v každém případě dostaňte před 17 hodinou.

Pokud budete mít ke schématu nějaké otázky, neváhejte nám je poslat mailem, otázku i naši odpověď pak pro všechny týmy zveřejníme na stránkách soutěže.

Pokud během soutěže narazíte na šifru, z jejíž povahy bude vyplývat, že použitá abeceda má pouze 25 znaků, vězte, že podobně jako v minulých ročnících slučujeme I a J. (Letos se nevyskytuje).

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 2019 máme připraven 1 mincovní úkol, ve kterém můžete získat 10 mincí. Celkové množství mincí, které můžete letos ve WR utratit je **44** iqc.



3. *Pomocný úkol označený otazníkem. V I.Questu 2019 nebude žádný pomocný úkol použit.*



Obecně k soutěžním kódům

Splněním úkolu zpravidla získáte soutěžní kód. Soutěžní kód se skládá z prefixu a samotného kódu. Prefix obsahuje písmena **I** a **Q**, která mohou být spojena tečkou a dvojtečkou (**I.Q:**) anebo stát jen tak samostatně: (**IQ**). Prefix zajišťuje pochopení, že jste našli nebo získali validní soutěžní kód I.Questu a nikoli nějaký náhodný kód cizí. Prefix jako takový není nutné zadávat do WR, všechny soutěžní kódy jsou platné i bez prefixu.

Formát samotného kódu je **xxxxxxxx** (tedy 8 znaků), kde **x** může být číslo nebo písmeno. 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.

Příklady validních soutěžních kódů:

I.Q:a1b2c3d4
IQbflmpsvz

Kromě námi vyrobených soutěžních kódů se můžete v některých ročnících setkat také s kódy v terénu, které neobsahují prefix, nicméně na hledání takového 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. (V I.Questu 2019 není použit žádný kód v terénu).

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 **nápovědu** k právě řešenému úkolu. **Všechny nápovědy v ročníku 2019 budou mít**



Kontakt na organizátory v době soutěže:

RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104

stejnou cenu a to 1 iqc. 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 – 240 minut. Pokud deadline vyprší, získáte k aktuálnímu úkolu řešení.

Vítězem I.Questu 2019 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, případně bude jiným způsobem jasné, kam se máte vydat.

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.. (Neplatí pro mince z traileru, zde může být procházka mnohem delší). 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 **nepoškozte** 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 s dopomocí 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 budeme pokládat za slušné, když se soutěžní týmy dostaví k vyhlášení výsledků. Také bychom Vás chtěli požádat, abyste po skončení závodu poslali reportáž, jak soutěž probíhala z Vašeho



Kontakt na organizátory v době soutěže:

RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104

I.Quest 2019

pohledu. Reportáže a zkušenosti týmů jsou nejčtenější a nejzajímavější reference na naši soutěž a pomáhají nám v propagaci I.Questu.

Hodně štěstí.

Realizační tým I.Questu
Radioklub OK1KPI Písek



Kontakt na organizátory v době soutěže:

RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104