

PŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE do soutěže I.Quest 2021

- **Webové rozhraní:** <http://wr.i-quest.cz>

TRAILER

Před soutěží bude zveřejněn trailer v pondělí 5.7. v 0:00 hod., který bude obsahovat informace vedoucí k zisku mincovních soutěžních kódů. Z traileru bude možné získat 6 iqc. Na čtyři místa bude nutno dojet pro štítek a 4 kódy budou přímo vykukatelné.

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

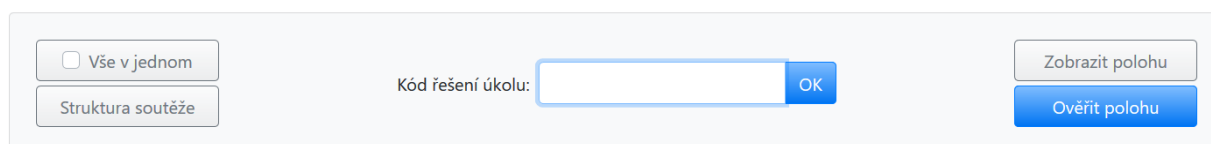
<http://wr.i-quest.cz/checker/>

GPS tracker

I letos budeme používat GPS tracker. Během registrace zapůjčíme každému týmu v rámci startovního balíčku GPS tracker. Aktuálně pracujeme na jejím vylepšení, takže více informací o nutnosti nabíjení a singlizačních LED zveřejníme později.

GPS tracker je konfigurován speciálně pro každý tým a dodává WR Vaši aktuální polohu. Ujistěte se tedy, že na každé místo soutěžního kódu máte GPS tracker s sebou a v provozu.

Ve WR jsou 2 tlačítka: *Zobrazit polohu* a *Ověřit polohu*



The screenshot shows a web interface with a search bar labeled 'Kód řešení úkolu:' containing an input field and an 'OK' button. To the left are two buttons: 'Vše v jednom' (with a radio button) and 'Struktura soutěže'. To the right are two buttons: 'Zobrazit polohu' and 'Ověřit polohu'.

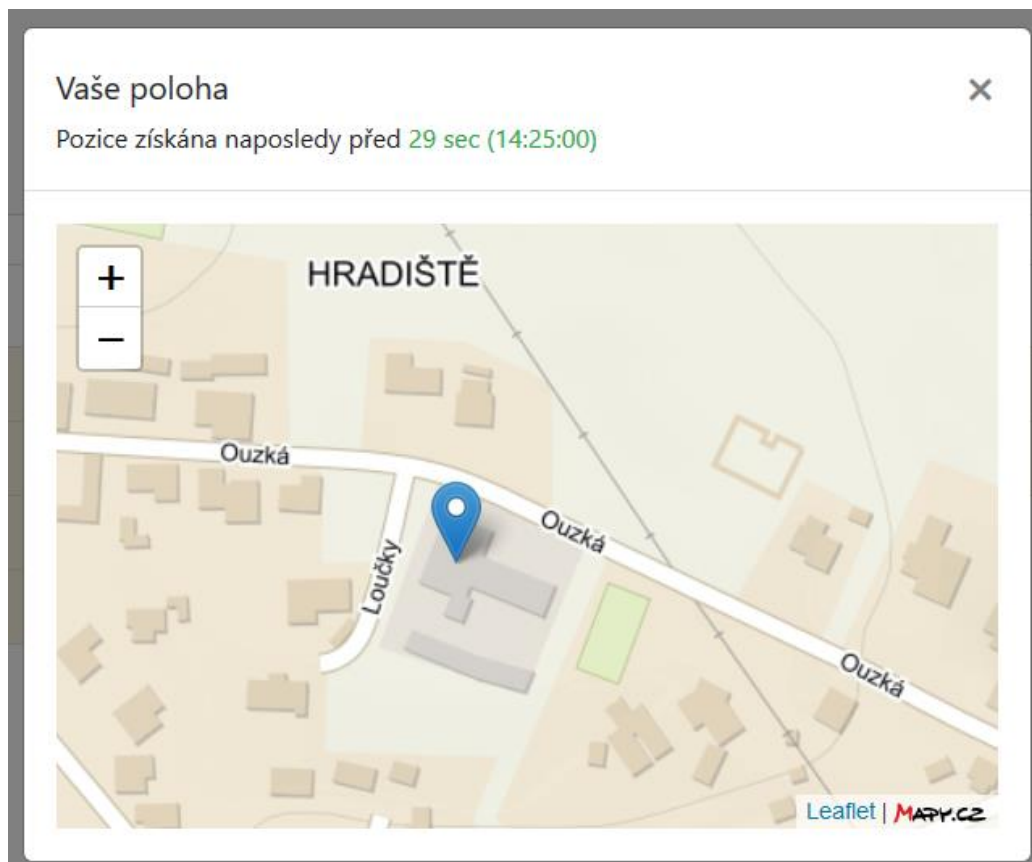
Pokud stisknete *Zobrazit polohu*, získáte mapku a šipka ukazuje, kde si GPS tracker myslí, že se nacházíte. Používejte tedy tuto funkci, kdykoli si nebudete jistí, že GPS tracker funguje. Mimo jiné získáváte i informaci, kdy naposledy GPS tracker odeslal svoji polohu. Pokud se aktuální informace nezobrazuje, je možné, že se GPS tracker vypnul, nebo nemá signál.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

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

I.Quest 2021



V takovém případě jej můžete zkusit restartovat. Během našeho testování, pokud byl stále připojen k USB powerbance se toto stalo jednou za den.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

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

I.Quest 2021

Druhé tlačítko Ověřit polohu pak vlastně slouží přímo pro zadání soutěžního kódu. Jste-li na místě, kam Vás poslal úkol, stačí stisknout tlačítko Ověřit polohu a pokud jste zde správně, soutěžní kód se sám aplikuje. Pokud ne, dostanete následující informaci:

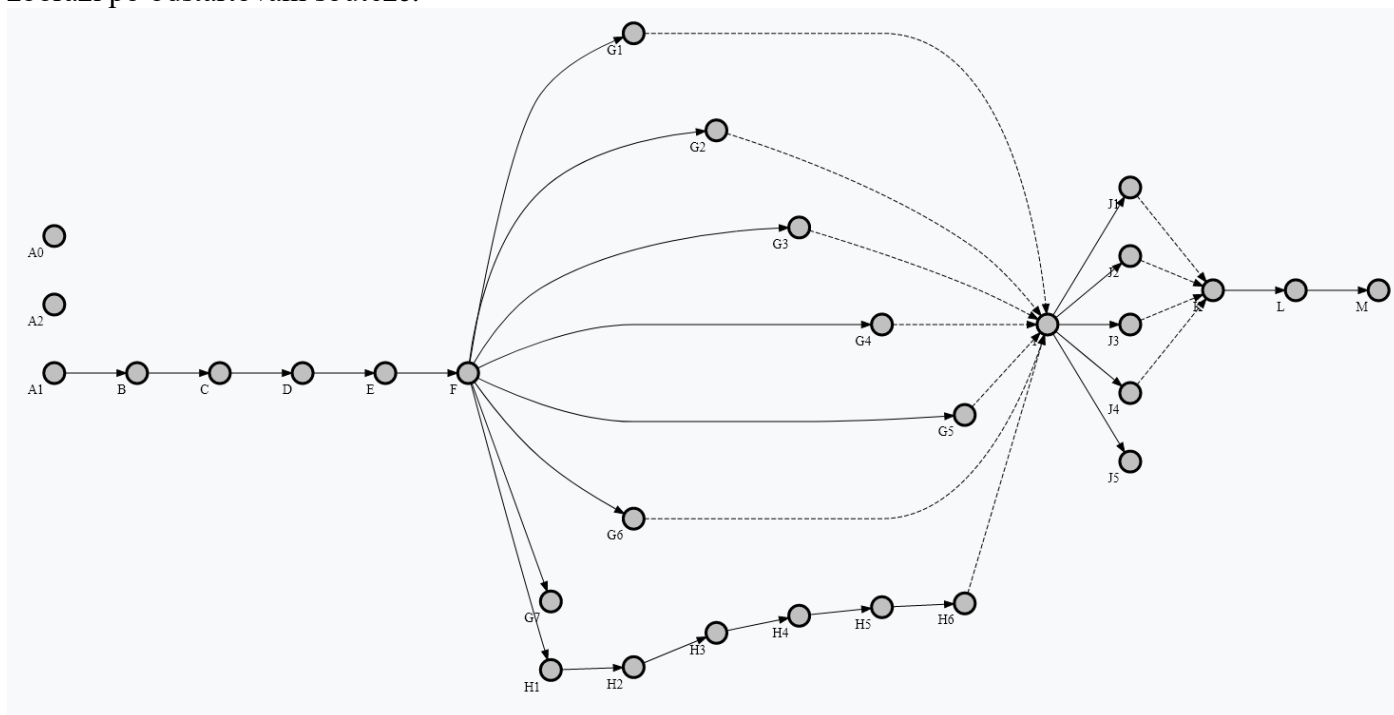
- V tuto chvíli a na tomto místě nezískáte tímto způsobem žádný soutěžní kód. Ujistěte se že na tomto místě nemáte získávat fyzický soutěžní kód.
- Vaše poloha se déle než 3 min neaktualizovala. Zkontrolujte funkci trackeru.

Druhá věta pak napovídá, že máte zkontrolovat GPS tracker, pokud se delší dobu neaktualizoval. Pomocí tlačítka Zobrazit polohu můžete zkontrolovat, zda tracker udává Vaši skutečnou polohu, viz. výše.

UPOZORNĚNÍ: GPS tracker Vám byl zapůjčen po dobu soutěžního dne a každý tým je povinen po skončení soutěže na místě vyhlášení GPS tracker vrátit!

ZADÁNÍ SOUTĚŽE I.QUEST 2021

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



Kontakt na organizátory v době soutěže:

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

I. Quest 2021

Schéma je letos o mnoho jednodušší, než v minulém ročníku. Začínáme lineárně až k úkolu F.

Následuje řada úkolů G a řada úkolů H. Tyto dvě řady nebudete plnit zároveň. Na místě získání úkolu F se setkáte s organizačním týmem, který rozhodne, zda-li budete řešit nejprve úkoly G, nebo řadu úkolů H.

Teprve pro splnění všech dostanete úkol I a po jeho splnění další úkoly J1-J5. Pokud splníte i tyto všechny, pokračujete lineárně K a L až do cíle.

Prosíme všechny soutěžící, aby si schéma důkladně prostudovali a pokud čemukoli nerozumí, zeptali se na našem mailu org@i-quest.cz. Velmi by nás mrzelo, pokud by se některý tým nezeptal a po soutěži si stěžoval na nepochopení.

Co se týče schématu, 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).

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

Cílem soutěže je vyřešit postupně úkoly dle schématu soutěže.

Každý úkol je označený jedním ze tří následujících symbolů:



Kontakt na organizátory v době soutěže:

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

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.



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

Vzhledem k používání GPS trackeru bude drtivá většina soutěžních kódů získávána virtuálně právě pomocí trackeru, soutěžní kód je pak získán pro WR automaticky, viz. manuál k GPS trackeru.

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



Kontakt na organizátory v době soutěže:

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

I. Quest 2021

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 2021 budou mít 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.

Zdali má úkol definovaný deadline a jak dlouhý se letos nedozvíte v zadání úkolu. Pokud je definován deadline a blíží se jeho čas, ve WR se spustí odpočet, posledních 25 min.

BOMBA

V ročníku 2021 nebude možné použít bombu.

~~Již před soutěží a také v soutěži existuje možnost získat speciální soutěžní kód, kterému říkáme bomba. Tento Vám potom během soutěžního dne umožní vynechat jeden, Vámi vybraný úkol. Jediná podmínka je, že se musí jednat o úkol, který má definovaný deadline. Ve WR pak uvidíte ikonu bomby a pokud ji použijete, k danému úkolu získáte rovnou řešení.~~

~~Takto vypadá tlačítko bomby ve WR, přičemž se zobrazí, pouze pokud máte bombu k dispozici — tedy pokud jste zadali správný soutěžní kód od bomby.~~

Vše v jednom
Struktura soutěže

Kód řešení úkolu:

C1 Dosaženo: 08:44:14

indicie-c1-1.txt

Počet nápověd:

~~Řešení (stejně jako kterékoli jiné řešení během soutěže) nemusí nutně znamenat ihned získání soutěžního kódu a většinou obsahuje pouze informaci, kam pro soutěžní kód vyrazit.~~



Kontakt na organizátory v době soutěže:

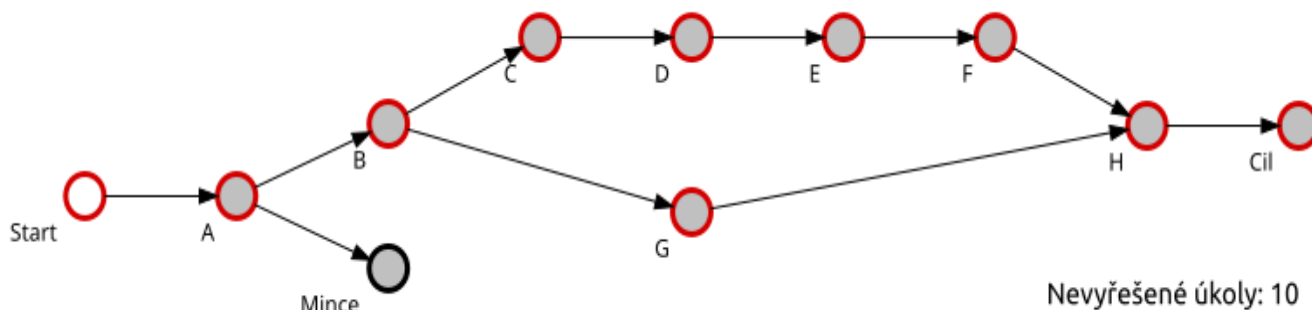
RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104

ČASOVÝ SKOK

Pro letošní sezonu představujeme funkci, která se bude oficiálně jmenovat "Časový skok" a umožní přeskočit čekání na deadline, pokud tým opravdu neví kudy kam. V takovém případě bude moci použít funkci "Časový skok" a jeho hra se posune do času nejbližšího deadline, nebo příchozí nápovědy. Znamená to, že jeho čas hry poběží rychleji než skutečný čas, no asi to zní složitě, ale vězte, že nepůjde o žádnou výhodu pro nikoho, jenom možnost přeskočit čas, kdy by tým jen dvě hodiny seděl na břehu rybníka a hypnotizoval stopky. Na takové situace si týmy opakovaně stěžovaly a pro nás bylo dosud těžké dělat kompromisy mezi potřebami nejrychlejších týmů, které chtěly delší deadline a týmy, které z výše zmíněných důvodů zase požadovaly kratší deadline. Abyste funkci pochopili správně, připravil Kája ultimátní vysvětlení včetně příkladů níže:

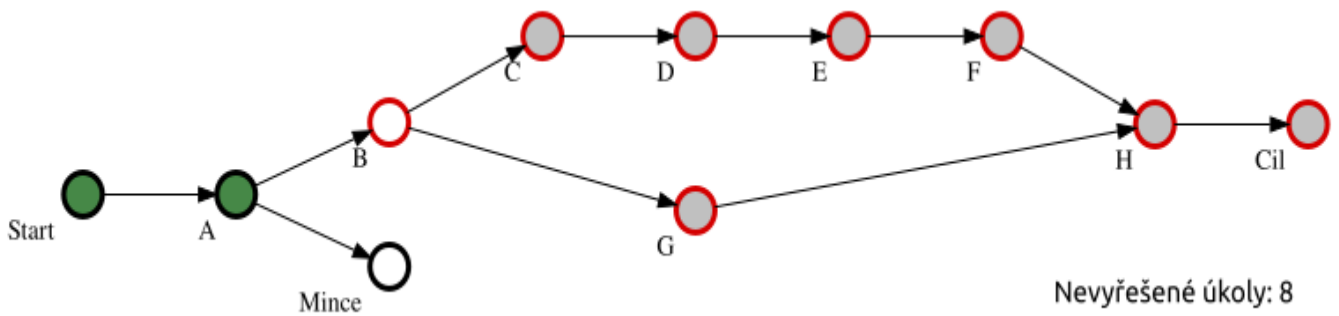
Způsob výpočtu pořadí

Základní kritérium podle kterého webové rozhraní počítá pořadí týmů je počet dosud nevyřešených úkolů na cestě do cíle. Druhé kritérium je čas dosažení posledního úkolu. Určení počtu nevyřešených úkolů na cestě do cíle nemusí být v případě nelineární soutěže na první pohled zcela zřejmé. Proto si jej názorně ukažme na následujících obrázcích. Červeně ohraničené úkoly se započítávají při určování výsledného pořadí.

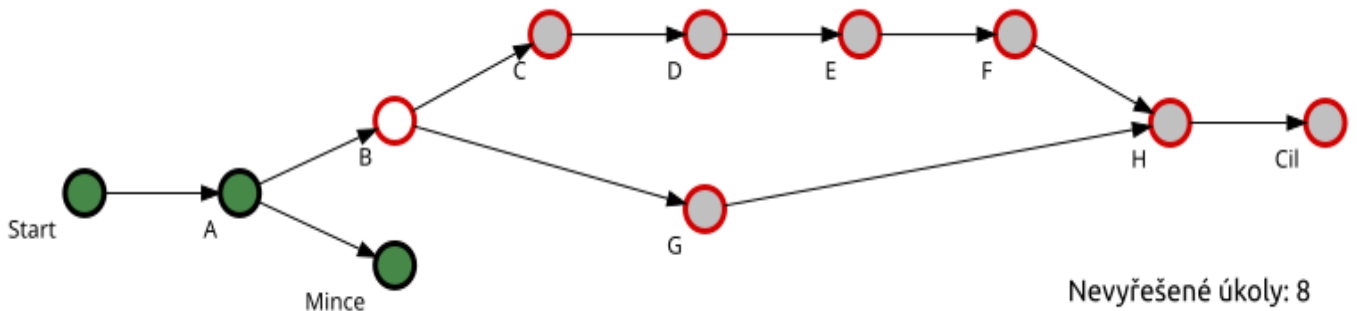


Situace po splnění úkolu Start a úkolu A: dojde k otevření úkolu B a mincovního úkolu. Počet nevyřešených úkolů se zmenší na 8.

I.Quest 2021

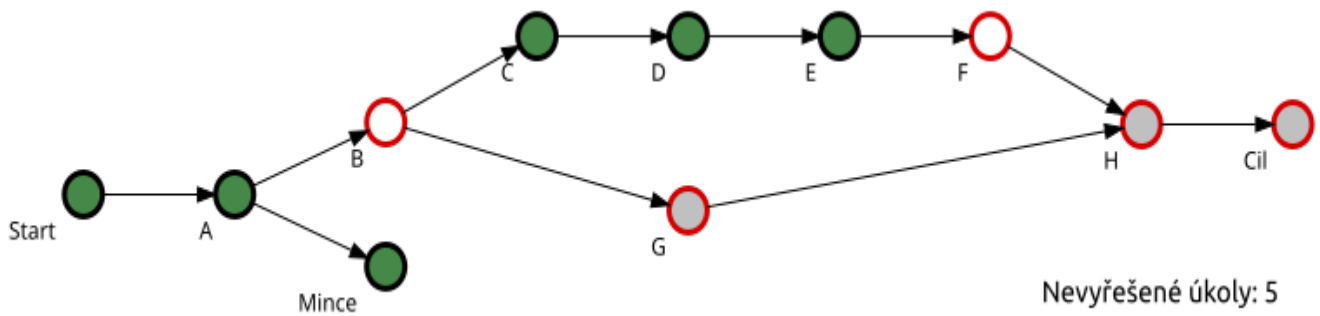


Mincovní úkol není ve struktuře soutěže na cestě do cíle. Jeho splnění nijak neovlivní počet úkolů započítávaných při určování pořadí a tedy ani samotné pořadí v soutěži. Přináší to však jiné benefity :).

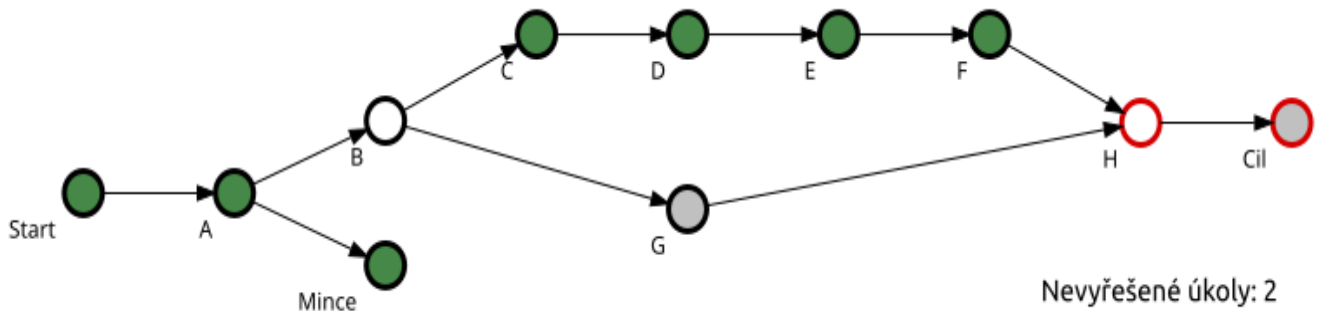


Situace kdy je úkol B splněn částečně, nedošlo ještě k otevření úkolu G. Splněné úkoly C, D a E. Počet nevyřešených úkolů se tedy zmenší o 3.

I.Quest 2021

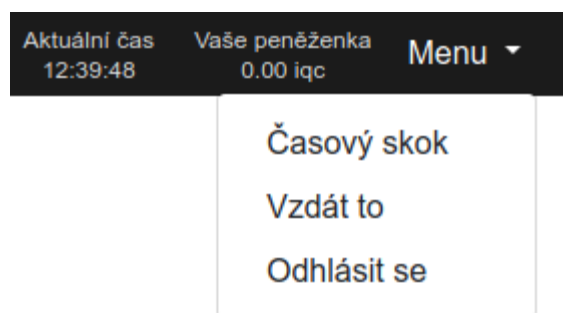


Došlo k otevření úkolu H (a splnění F). Dodatečné splnění úkolu G již nevede k faktickému přiblížení se k cíli, proto se od této chvíle již žádný úkol před H již neuvažuje při výpočtu pořadí.

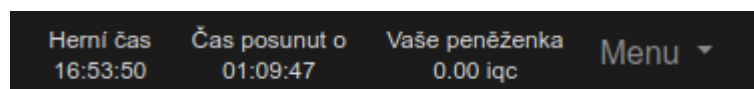


Funkce časový skok

Abychom zabránili situacím kdy si nějaký soutěžní tým neví s obtížným úkolem rady a nezbývá mu než pasivně čekat na vypršení deadline úkolu, který může být relativně dlouhý, zavedli jsme funkci "časový skok".



Po aktivaci této funkce dojde k posunu herního času pro daný soutěžní tým do chvíle, kdy se má zobrazit nějaká nápověda, nebo vypršet nejbližší deadline nějakého úkolu a zobrazit se řešení. Od této chvíle webové rozhraní přestane zobrazovat aktuální čas a na místo něj se zobrazí herní čas a hodnota jeho posunu oproti aktuálnímu času.



Ačkoli počet využití funkce časový skok není nijak omezen, její použití má vliv na celkové pořadí v soutěži. Představme si efekt této funkce na příkladu: V 9:00 hodin reálného času se soutěžní tým rozhodne že nechce čekat na deadline úkolu který vyprší za 30 minut a využije funkci "časový skok". Herní čas se tak týmu posune na 9:30, dojde k zobrazení řešení a o 10 minut později (9:10 hodin reálného času, 9:40 herního času pro tento tým) tým dorazí na příslušný waypoint a zadá soutěžní kód. Tento úspěch se však ve výsledném pořadí projeví až v 9:40 hodin reálného času, tak jako by soutěžní tým dosáhl waypoint až v 9:40. Vedlejším efektem tohoto přístupu je to, že pokud vlivem opakovaného použití funkce "časový skok" dojde k posunutí herního času až do doby po uplynutí konce soutěže, tak soutěžní tým sice může v soutěži dál pokračovat a zkusit si řešit úkoly až do skutečného konce soutěže, nicméně další vyřešené úkoly se již nebudou započítávat do celkového pořadí.

Obecná ustanovení

Vítězem I. Questu 2021 se stává tým, který jako první zadá soutěžní kód posledního úkolu a to v časovém limitu soutěže, tedy do 21:00 herního času.

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. Stejně tak dbejte veškerá nařízení týkající se národního parku, chráněných území a rezervací.

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 **nahláste** 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.

Žádáme všechny týmy, aby se na místo ještě v sobotu dostavily a vrátily zapůjčený GPS tracker!

Také bychom Vás chtěli požádat, abyste po skončení závodu poslali reportáž, jak soutěž probíhala z Vašeho 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