

# PŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE

## do soutěže I.Quest 2024

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

**Vaše přihlašovací jméno a hesla obdržíte v rámci startovního balíčku.**

### TRAILER

Před soutěží bude zveřejněn trailer v pátek 12.4. v 0:00 hod., který bude obsahovat informace vedoucí k zisku mincovních přímo vykoukatelných soutěžních kódů. Z traileru bude možné získat 5 soutěžních kódů. Dalších 5 soutěžních kódů mohli soutěžící získat z video souborů s vraždami a dvě mince z šifer. Mince z šifer je nutné uplatnit u manažera ročníku Jirky nejpozději do vydání traileru, tedy do 12.4. poté vydáme jejich řešení. Ostatní mince je nutné uplatnit u manažera ročníku nejpozději v pátek 26.4. do 20:00 hodin.

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

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

### GPS tracker

I letos budeme používat GPS tracker. Každý tým získá v průběhu hry k zapůjčení GPS tracker.

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*

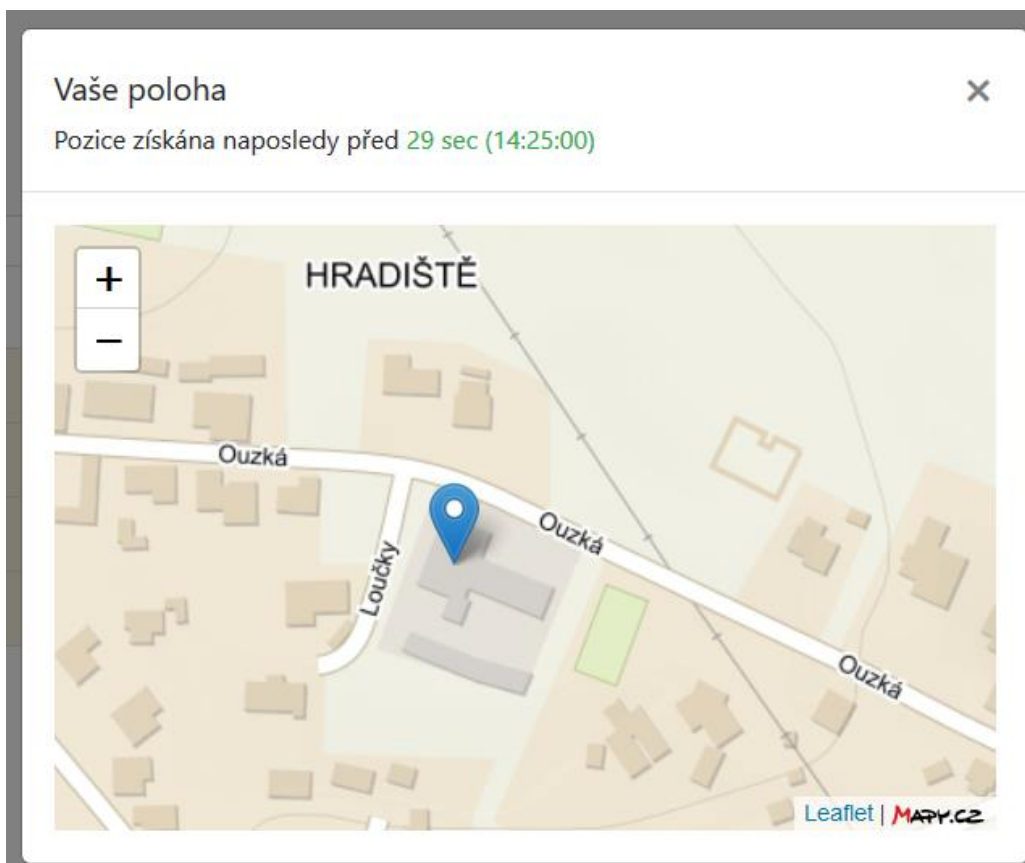
The screenshot shows a web interface with a search box labeled 'Kód řešení úkolu:' and an 'OK' button. To the left, there are two buttons: 'Vše v jednom' (with a radio button) and 'Struktura soutěže'. To the right, there are two buttons: 'Zobrazit polohu' and 'Ověřit polohu'.

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

Jirka: +420 605 928 958  
Houba: +420 602 631 104



V takovém případě jej můžete zkusit restartovat. S integrovanou baterií se tato chyba již téměř nestávala.



Kontakt na organizátory v době soutěže:  
RIK: +420 731 137 569

Jirka: +420 605 928 958  
Houba: +420 602 631 104

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 2024

WR obsahuje strukturu soutěže, níže si můžete prohlédnout, jak vypadá letošní soutěž. Takové schéma se zobrazí po odstartování soutěže. (Schéma se může ještě v některých detailech změnit, ale základní filozofie zůstane stejná)

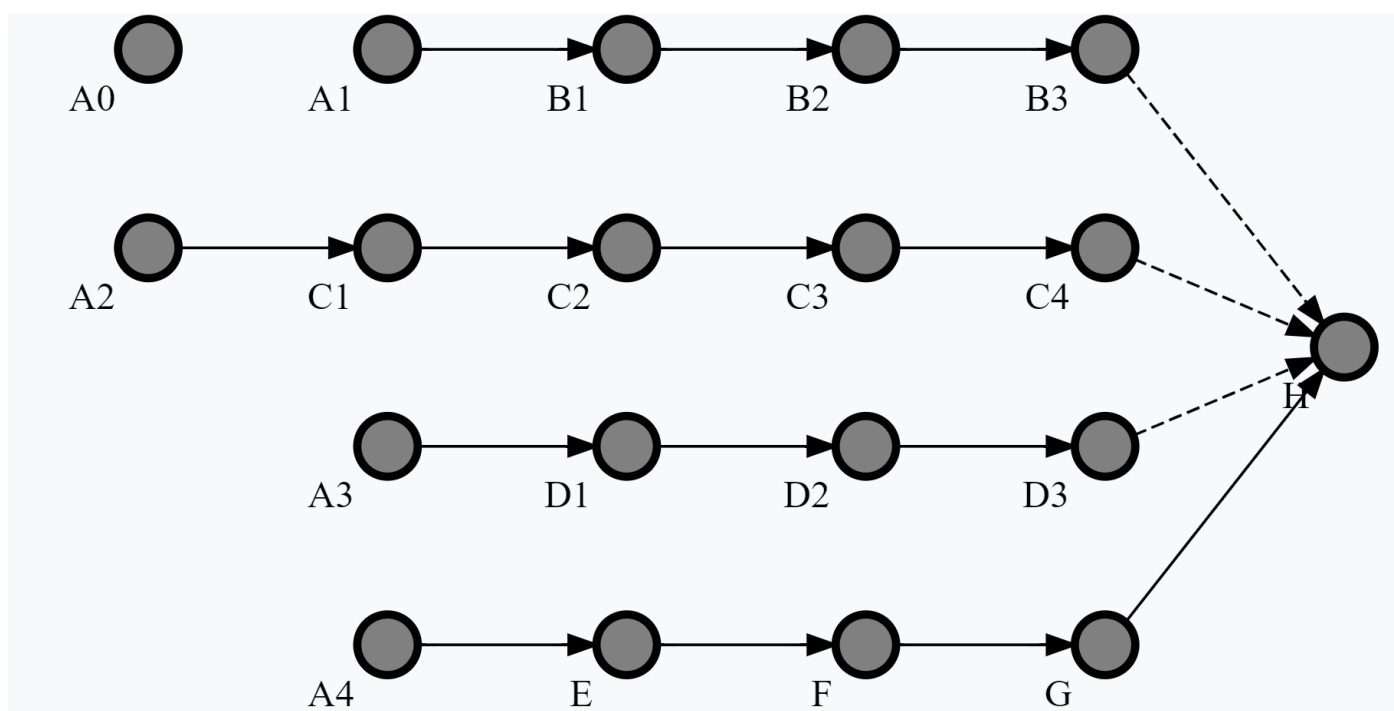


Schéma je letos zase trochu jiné, podíjme si ho projít a pochopit. A0 – je ve schématu z důvodu možnosti zadat soutěžní kódy z tzv. sběru surovin – nacházení starých artefaktů a štítků po předchozích soutěžích.

Dále vidíte čtyři řady úkolů (budeme jim říkat podle prvního z nich) A1, A2, A3 a A4. Řady úkolů A1, A2 a A3 jsou tvořeny výhradně úkoly označenými otazníčkem, tedy tzv. „nepovinnými úkoly“. Tuto nepovinnost bychom však důrazně doporučili soutěžícím chápat tak, že zkrátka mohou I. Quest dokončit, i když nesplní některý z nepovinných úkolů, ale určitě to neznamená, že dokážete dokončit, když je zcela odignorují.



Kontakt na organizátory v době soutěže:  
RIK: +420 731 137 569

Jirka: +420 605 928 958  
Houba: +420 602 631 104

Poslední větev A4 je už tvořena standardními úkoly se zaměřovačem, tedy úkoly, kterou vedou v soutěži dál až k finálnímu úkolu H.

Větve nepovinných úkolů lze chápat tak, že jejich splněním budete získávat nějaké informace, které vám v budoucnu pomohou a čím jich získáte více, tím lépe pro vás. Zároveň to přidává jistou flexibilitu, neboť na nich můžete pracovat dle vlastního uvážení a rozhodnutí kdykoli během dne, bez ohledu na vaši aktuální pozici v řadě A4.

**Prosíme všechny soutěžící, aby si schéma důkladně prostudovali a pokud čemukoli nerozumí, zeptali se na našem mailu [org@i-quest.cz](mailto: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 označené zaměřovačem dle schématu soutěže.

V [pravidlech](#) I.Questu píšeme mimo jiné: „Každý soutěžní tým reprezentuje v soutěži sám sebe, spolupráce mezi týmy nebo sdílení informací mezi týmy jsou zakázány a kvalifikovány jako porušení pravidel, není-li stanoveno jinak.“

Vězte tedy, že v ročníku 2024, bude u konkrétního úkolu stanoveno jinak.



Kontakt na organizátory v době soutěže:  
RIK: +420 731 137 569

Jirka: +420 605 928 958  
Houba: +420 602 631 104

Každý úkol je označený jedním z 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.**



**3. Nepovinný úkol** – tedy úkol, který nemusíte povinně vyřešit, abyste mohli pokračovat v soutěži, přesto je jeho splnění doporučuje, neboť velmi pravděpodobně přinese nějaký benefit ve formě dalších informací na později apod.



### 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



Kontakt na organizátory v době soutěže:  
RIK: +420 731 137 569

Jirka: +420 605 928 958  
Houba: +420 602 631 104

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. Na některých místech lze GPS tracker využít i jako „příhořivá“, např. tak že po dosažení požadovaného místa upřesní umístění fyzického kódu, nebo přesného stanoviště.

Pokud je soutěžní kód fyzický, zadáte jej 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 2024 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 obvykle dozvíte v zadání úkolu. Pokud je definován deadline a blíží se jeho čas, ve WR se spustí odpočet, a to posledních 5 min.

## BOMBA

V ročníku 2024 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

Jirka: +420 605 928 958  
Houba: +420 602 631 104

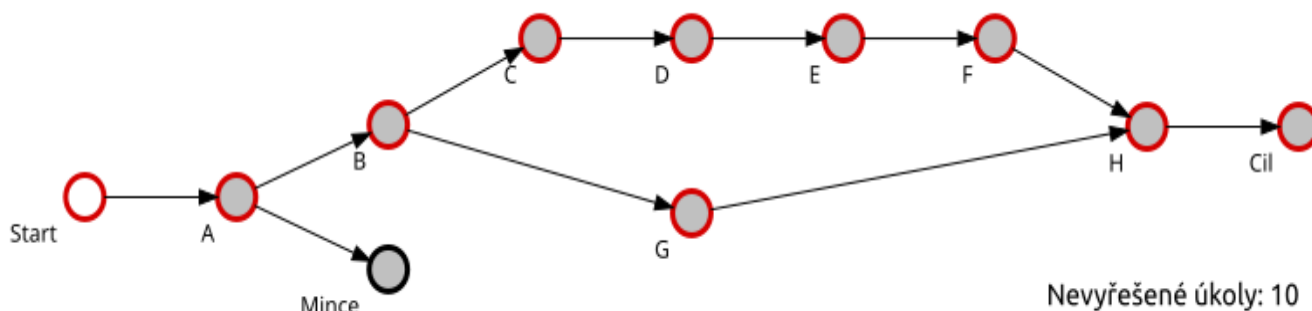
## ČASOVÝ SKOK

Pro letošní sezonu, stejně jako v předchozích, budeme používat funkci, která říkáme "Časový skok" a umožní přeskočit čekání na deadline, pokud tým opravdu neví kudy kam. Nicméně jeho použití v letošním ročníku bude velmi limitované, a to z důvodu, že nepovinné úkoly nemají deadline a úkol A4 také deadline mít nebude. Časový skok tedy bude možné použít ve větvi A4 od úkolu E.

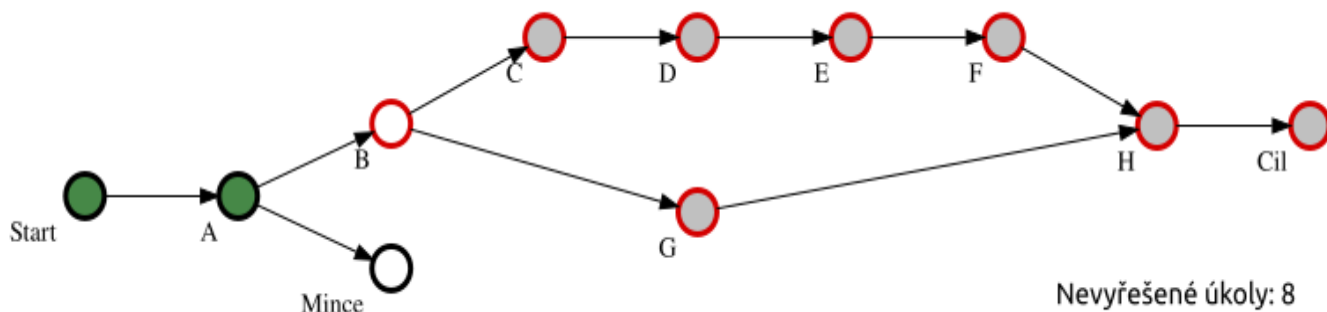
V takovém případě bude moci použít funkci "Časový skok" a jeho hra se posune do času nejbližšího deadline, nebo příchozí nápovědy. Znamená to, že jeho čas hry poběží rychleji než skutečný čas, no asi to zní složitě, ale vězte, že nepůjde o žádnou výhodu pro nikoho, jenom možnost přeskočit čas, kdy by 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

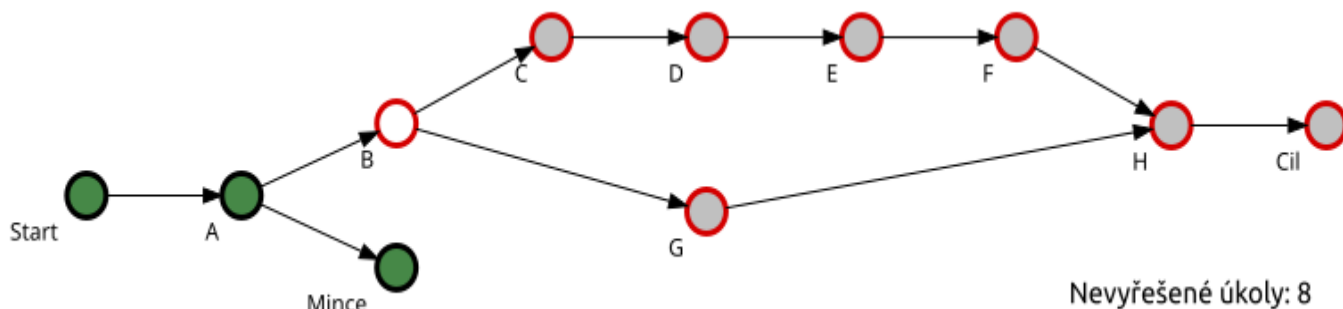
Základní kritérium, podle kterého webové rozhraní počítá pořadí týmů, je počet dosud nevyřešených úkolů na cestě do cíle. Druhé kritérium je čas dosažení posledního úkolu. Určení počtu nevyřešených úkolů na cestě do cíle nemusí být v případě nelineární soutěže na první pohled zcela zřejmé. Proto si jej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



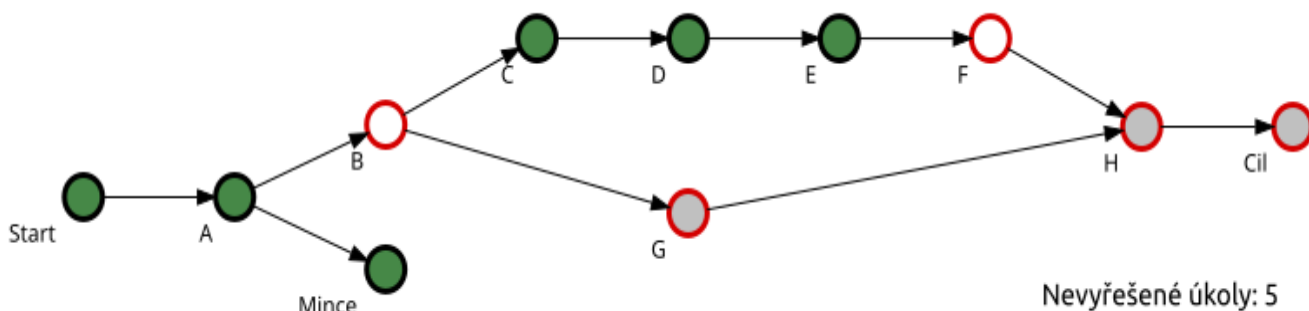
Situace po splnění úkolu Start a úkolu A: dojde k otevření úkolu B a mincovního úkolu. Počet nevyřešených úkolů se zmenší na 8.



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.

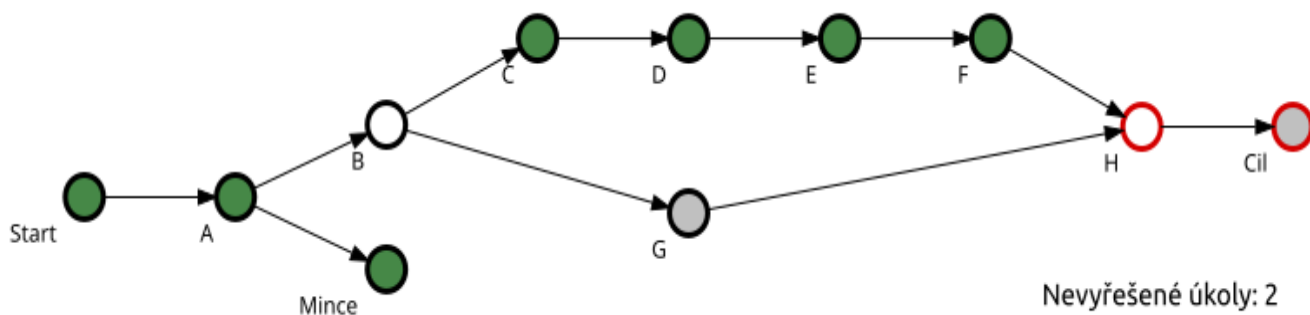


Kontakt na organizátory v době soutěže:  
RIK: +420 731 137 569

Jirka: +420 605 928 958  
Houba: +420 602 631 104

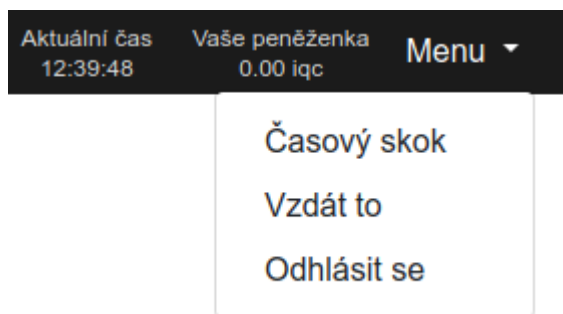


Došlo k otevření úkolu H (a splnění F). Dodatečné splnění úkolu G již nevede k faktickému přiblížení se k cíli, proto se od této chvíle již žádný úkol před H již neuvažuje při výpočtu pořadí.

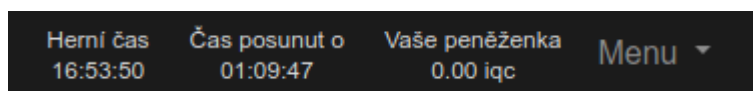


## Funkce časový skok

Abychom zabránili situacím kdy si nějaký soutěžní tým neví s obtížným úkolem rady a nezbyvá 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.



Kontakt na organizátory v době soutěže:  
RIK: +420 731 137 569

Jirka: +420 605 928 958  
Houba: +420 602 631 104

## Obecná ustanovení

**Vítězem** I.Questu 2024 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 trailer a pro úkoly během roku, 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. Také prosíme respektuje soukromé vlastnictví, v případě potřeby budou zóny pro GPS tracker nastavené tak, abyste kód získali bez nutnosti vloupání.

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 přihlášce. 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

Jirka: +420 605 928 958  
Houba: +420 602 631 104