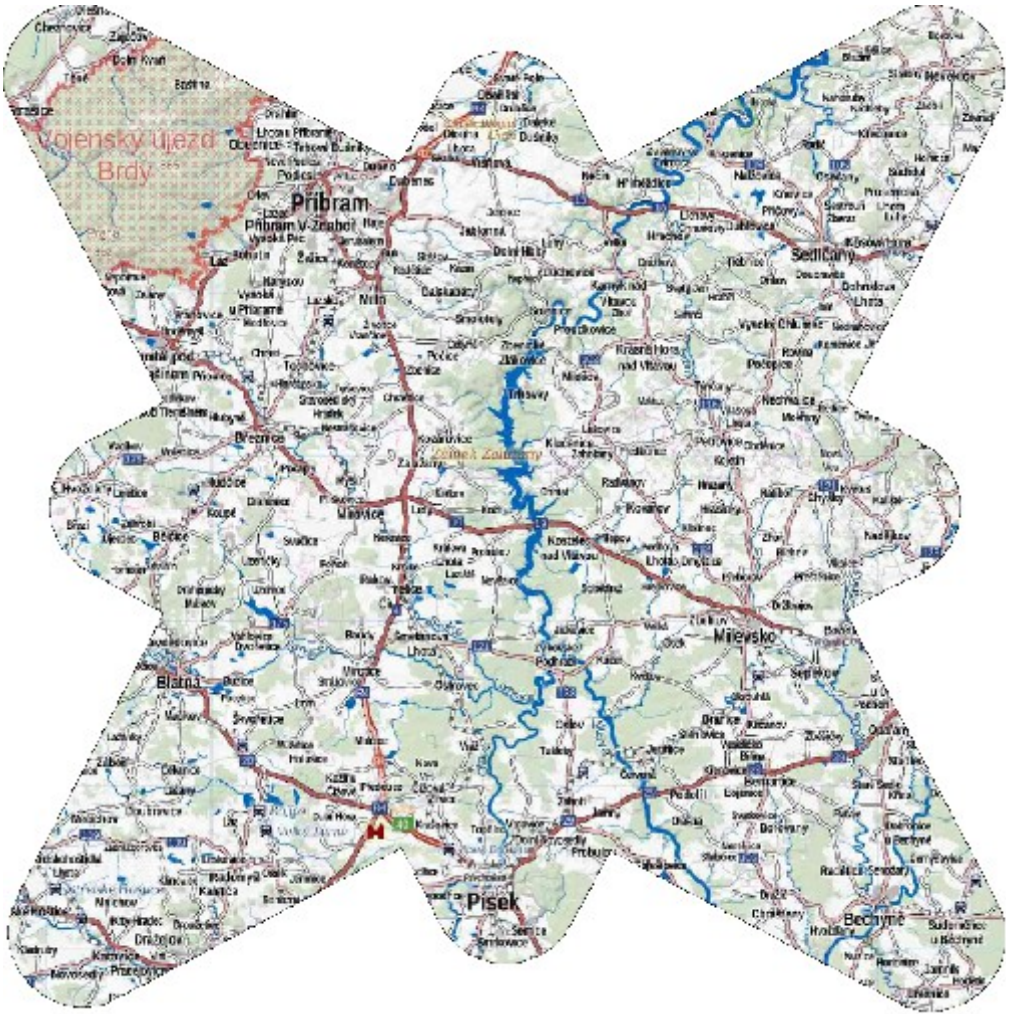
2016
Úkoly a řešení

Manažer ročníku:
Pavel Hubka
Realizační tým:
Ivo Jarý
Karel Kozlík
Michal Pavlát
Richard Kába
Petr Košíček

Mapka soutěže

I.Quest 2016 probíhal v této lokalitě:



Odkaz na mapku

Tvar mapky neměl letos nic napovědět soutěžícím. Jedná se o tvar loga společnosti Tvůrci s.r.o., kterou založil organizační tým I.Questu a firma věnovala vouchery do únikové místnosti Ze spárů upíra jako cenu pro první tři týmy letošní soutěže.

Předstartovní instrukce

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

Bližší informace před startem

Kromě traileru z nich vyplynuly i určité požadavky na doporučené vybavení. A to konkrétně vědro a dalekohled.

Co se týče traileru, všechno co soutěžící v traileru viděli, mělo nějakou souvislost se soutěží, soudě dle některých reakcí týmů se podařilo z traileru odhalit několik míst, které byly pro soutěž podstatné. A to je dobře, to je důvod proč trailer zveřejňujeme.

Start

I.Quest 2016 startoval na pronajetém pozemku poblíž areálu Onen Svět:
https://mapy.cz/s/rxaJ

Ve **startovním balíčku** a na rozpravě, se soutěžící měli možnost seznámit s letošním zadáním soutěže, které od loňska nezaznamenalo významnějších změn.

Start soutěže byl tradičně stanoven na 6:00.

Se spuštěním WR získali soutěžící dvě indicie, hned na startu.

indicie01-1p.txt:

Vážení soutěžící,

vítejte u čtvrtého ročníku I.Questu!

První úkol, který Vás zde na Onom Světě čeká, je najít PET lahev (identifikovatelnou se soutěží). Pro každý tým je připravena jedna, tedy neberte si jich více. Letos PETku nevyhodí letadlo, ale naopak si ji musíte najít. Nalézají se nedaleko startu soutěže na poměrně předvídatelném místě. Kdo přijde dřív bude to mít snazší, kdo později, bude ho to stát více námahy.

Další indicie naleznete právě v PETce.

Deadline: 30 minut
Tento úkol nemá nápovědu.

indicie01-2c.txt:

V letošním ročníku můžete získat 3 mince pro nápovědu.

K zisku první z nich je nutné, abyste se dostavili v 8:30 na toto místo: N 49°25.661', E 14°13.486'. Pokud na tomto místě nebudete včas, minci nezískáte.

Hodně štěstí.

V úkolech a řešeních se budeme nejprve věnovat lineární cestě soutěží přes powerwaypointy, k mincím se vrátíme později, před rozřešením posledního úkolu.

Řešení: Cílem tohoto úkolu bylo, aby si každý tým našel jednu z PET lahví s dalšími indiciemi. PETky byly rozvěšeny na Langově rozhledně, která bylo od 6:00 pro naše soutěžící volně otevřena. PETky byly rozvěšeny postupně ve všech patrech rozhledny až do posledního. Znamenalo to tedy, že soutěžící, kteří našli PETky dříve, nemuseli lézt tak vysoko.

PET láhev obsahovala ruličku papíru s tímto obsahem:

I.Q: ubu3oohu

Právě jste získali další indicii, tou je níže zašifrovaný text, který musíte rozluštit. Poradíme vám, že tato šifra vznikla před více než sto lety a co se týče použité abecedy, má pouze 25 písmen, přičemž slučujeme I a J.

VXDDF CBMLE XEQLS WLCQH ABQAO
GLFGX LLDRL QWOTS EADTI TNAZK
UOQEY LYDEY XBULY PCEUT YAOST
OQYTK BYUER YOTAP TIOZP

Starovní úkol byl tedy splněn nalezením PET lahve a zadáním soutěžního kódu:
I.Q: ubu3oohu

PET lahev

indicie02-1p.txt:

PET lahev jste našli, veškeré indicie k dalšímu waypointu naleznete v ní.

Deadline: 90 minut
K tomuto úkolu je definována 1 nápověda, která se automaticky zobrazí po 60 minutách.

Nápověda: *Po hodině se soutěžícím automaticky objevila následující nápověda (mince v této fázi soutěže ještě nemohli mít k dospozici).*

Řešení: Rozhodli jsme se použít nějaké to šifrování hned na startu soutěže, kdy mají ještě soutěžící čerstvé síly, neboť v loňském ročníku I.Questu bylo zjevné, že duševní potenciál soutěžících po celém dnu je již částečně limitován.

Zvolili jsme šifru z dílny Francouze jménem Felix Marie Delastelle. Z jeho dílny vzniklo několik polygrafických substitučních šifer, např. Two Square Cipher, Four Square Cipher a další. My jsme vybrali fraktálovou šifru, která vychází z poměrně vousatého Polybiova čtverce. Podle dostupných pramenů vymyslel Delastelle BIFID kolem roku 1901. Jméno šifry napovídá i rebus v nápovědě: BIFIDUS – US = BIFID. Jak šifra funguje si můžete najít například zde: **https://en.wikipedia.org/wiki/Bifid_cipher**

V každém případě řešením je následující text:

VEZMETESIDALEKOHLEDVYLEZTENAROZHLEDNUAHLEDEITEDALSIINDICIIVP
ODOBEQRKODUAZIMUTSTODVACETTRISTUPNE

Naším cílem bylo, aby na rozhlednu a z rozhledny během rána opakovaně courali soutěžící, přičemž přímo nahoře na rozhledně nebylo nic k nalezení. Jak plyne ze zadání, bylo třeba použít doporučené vybavení (dalekohled) a vyrazit na rozhlednu. Pod azimutem 123° bylo možné spatřit klasický žluto-fialový A4 QR kód, na dubu přímo u příjezdové cesty.

QR kód skrývá tento nápis:

Hledejte dalsi QR kod pod azimutem 37 stupnu

Bylo tedy ještě třeba najít další QR kód, tentokrát pod azimutem 37 stupňů. Na poli u lesa byla již známá „turistická“ cedule z prvního ročníků a na ní další QR kód, tentokráte již se soutěžním kódem.

Na mapě se můžete podívat na schéma procházky:

https://mapy.cz/s/Q7ts

Soutěžní kód: I.Q: geegee3y

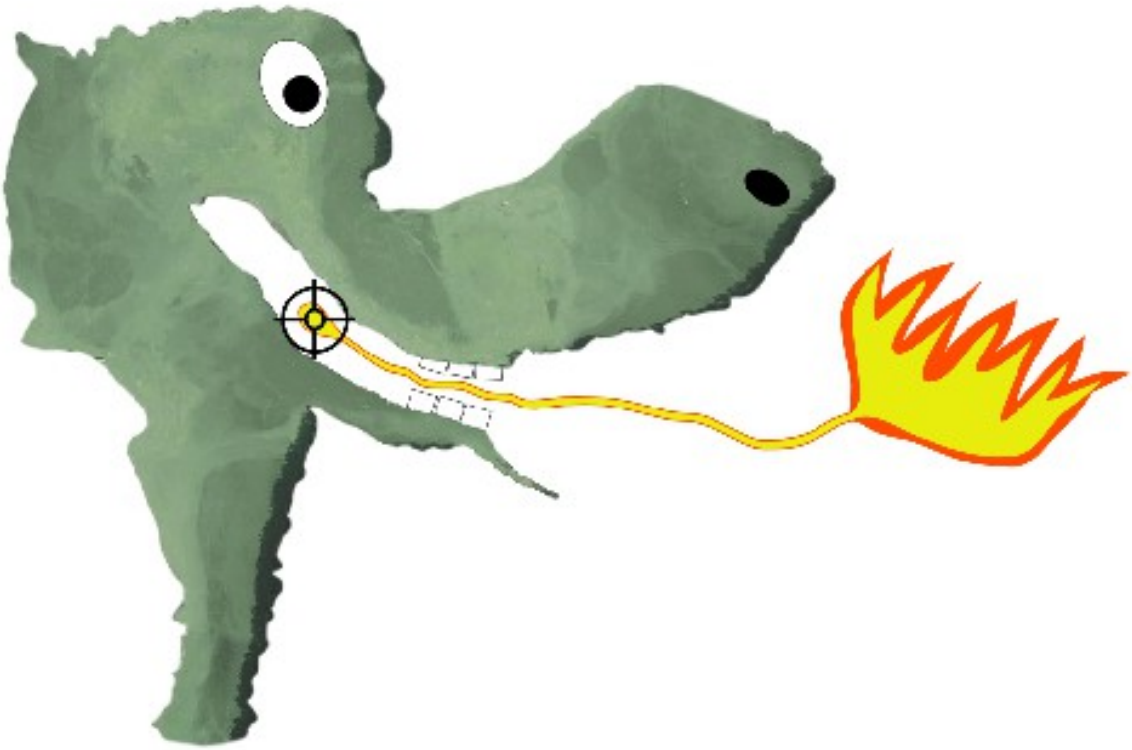
Dráček

indicie03-1p.txt:

Místo dalšího waypointu vám odhalí obrázek níže.

Deadline: 60 minut
K tomuto úkolu je definována 1 nápověda, která se automaticky zobrazí po 30 minutách.

indicie03-2p.png:



Nápověda:

Pokud Vám obrázek "dráčka" nepomohl, vězte, že se jedná o mapu. Při porovnání s mapou soutěže už jistě budete vědět, kam vyrazit.

Pokud soutěžící porovnali obrázek „dráčka“ s mapou soutěže, nemohli přehlédnout na orlické přehradě oblast jižně od Zvíkovského podhradí.

Zaměřovač na indícii ukazuje přesně na místo kostela Sv. Anny v obci Svatá Anna. To byl také cíl tohoto úkolu, kde na soutěžící čekal QR kód:

Soutěžní kód: I.Q: choo3ann

Pekelná čísla

indicie04-1p.txt:

Abyste se v soutěži posunuli k dalšímu waypointu musíte vyřešit následující úkol:

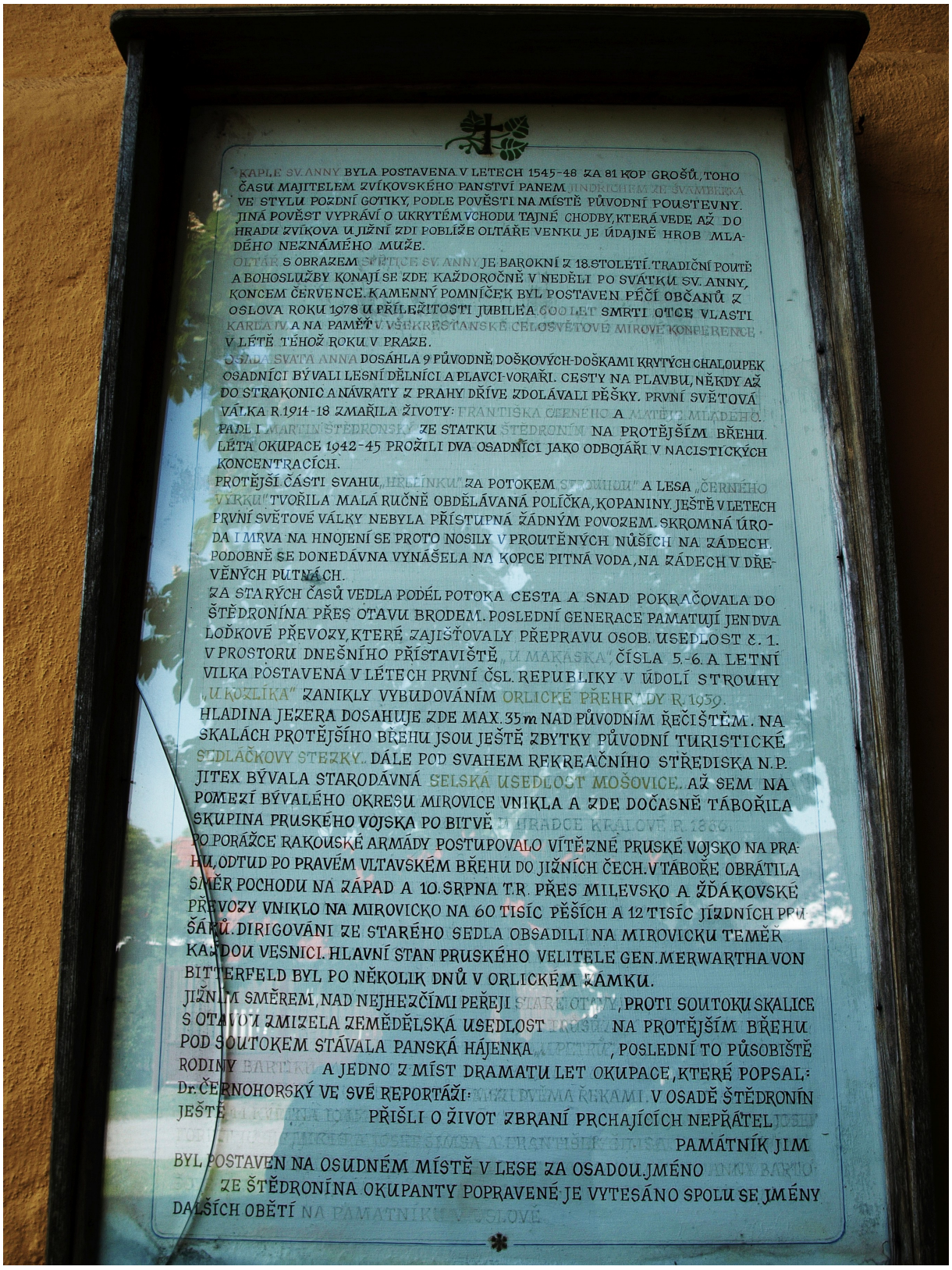
1 > 3;4 < 1;47 < 5;33 > 4;49 < 2;40 < 9;8 > 4;34 > 4;4 < 7;47 > 3;29 < 4;50 > 1;17 > 9;50 < 7;3 > 8;50 < 4;42 < 14;9 > 3;46 < 7;26 < 11;10 < 5;23 > 3;48 > 3;38 > 9;53 < 4;5 > 10;47 < 14;3 < 3;9 > 2;14 < 4;52 > 2;40 < 6;30 > 7;23 < 4;20 > 6;44 > 5;11 < 3;42 > 2;27 < 14;7 < 9;34 > 11;48 > 5;13 < 7;47 > 9;10 < 4;42 < 3;19 > 5;22 < 5;48 > 4;14 < 5;32 > 4;50 > 2;5 < 4;38 > 11;49 < 5;25 > 1;2 > 2;45 < 6;8 > 5;30 < 5;50 < 2;15 < 7;52 > 4;27 > 6;11 < 8;43 > 4;7 < 3;46 < 9;9 > 5;53 < 7;11 > 7;21 > 2;9 < 1;32 > 6;8 < 4;35 < 3;41 > 3;9 > 6

Soutěžní kód, který poté budete hledat je umístěn v terénu, což se dozvíte po vyřešení. Co se týče formátu kódu odkazujeme na bližší informace před startem, nebo startovní balíček.

Deadline: 60 minut
Pro tento úkol existuje 1 nápověda, za minci.

Nápověda: *K vyřešení vám pomůže informační tabule kterou jste nemohli přehlédnout při snímání QR kódu.*

Řešení: Když soutěžící dorazili ke kostelíku, soutěžní QR kód byl nalepen na tuto vitrínu:



KAPLE SV. ANNY BYLA POSTAVENA V LETECH 1545-48 ZA 81 KOP GROŠŮ, TOHO ČASU MAJITELEM ZVÍKOVSKÉHO PANSTVÍ PANEM JINDŘICHEM ZE ŠVAMBERKA VE STYLU POZDNÍ GOTIKY, PODLE POVĚSTI NA MÍSTĚ PŮVODNÍ POUSTEVNY. JINÁ POVĚST VYPRÁVÍ O UKRYTÉM VCHODU TAJNÉ CHODBY, KTERÁ VEDE AŽ DO HRADU ZVÍKOVA U JIŽNÍ ZDI POBLÍŽE OLTÁŘE VENKU JE ÚDAJNĚ HROB MLADÉHO NEZNÁMÉHO MUŽE.

OLTÁŘ S OBRAZEM SVATICE SV. ANNY JE BAROKNÍ Z 18. STOLETÍ. TRADIČNÍ POUTĚ A BOHOSLUŽBY KONAJÍ SE ZDE KAŽDOROČNĚ V NEDĚLI PO SVÁTKU SV. ANNY, KONCEM ČERVENCE. KAMENNÝ POMNÍČEK BYL POSTAVEN PÉČÍ OBČANŮ Z OSLOVA ROKU 1978 U PŘÍLEŽITOSTI JUBILEA 600 LET SMRTI OTCE VLASTI KARLA IV. A NA PAMĚŤ V. VŠEKŘESTANSKÉ CELOSVĚTOVÉ MÍROVÉ KONFERENCE V LÉTĚ TÉHOŽ ROKU V PRAZE.

OSADA SVATÁ ANNA DOSÁHLA 9 PŮVODNĚ DOŠKOVÝCH-DOŠKAMI KRYTÝCH CHALOUPEK OSADNÍCI BÝVALI LESNÍ DĚLNÍCI A PLAVCI-VORAŘI. CESTY NA PLAVBU, NĚKDY AŽ DO STRAKONIC A NÁVRATY Z PRAHY DŘÍVE ZDOLÁVALI PĚŠKY. PRVNÍ SVĚTOVÁ VÁLKA R. 1914-18 ZMAŘILA ŽIVOTY: FRANTIŠKA ČERNÉHO A MATĚJE MLÁDKA. PADL I MARTIN ŠTĚDRONSKÝ ZE STATKU ŠTĚDRONÍN NA PROTĚJŠÍM BŘEHU. LÉTA OKUPACE 1942-45 PROŽILI DVA OSADNÍCI JAKO ODBOJÁŘI V NACISTICKÝCH KONCENTRACÍCH.

PROTĚJŠÍ ČÁSTI SVAHU „HELLÍNKU" ZA POTOKEM „STROUHOU" A LESA „ČERNÉHO VÝRKU" TVOŘILA MALÁ RUČNĚ OBDĚLÁVANÁ POLÍČKA, KOPANINY. JEŠTĚ V LETECH PRVNÍ SVĚTOVÉ VÁLKY NEBYLA PŘÍSTUPNÁ ŽÁDNÝM POVOZEM. SKROMNÁ ÚRODA I MRVA NA HNOJENÍ SE PROTO NOSILY V PROUTĚNÝCH NŮŠÍCH NA ZÁDECH. PODOBNĚ SE DONEDÁVNA VYNÁŠELA NA KOPCE PITNÁ VODA, NA ZÁDECH V DŘEVĚNÝCH PUTNÁCH.

ZA STARÝCH ČASŮ VEDLA PODÉL POTOKA CESTA A SNAD POKRAČOVALA DO ŠTĚDRONÍNA PŘES OTAVU BRODEM. POSLEDNÍ GENERACE PAMATUJÍ JEN DVA LODĚNKOVÉ PŘEVOZY, KTERÉ ZAJIŠŤOVALY PŘEPRAVU OSOB. USEDLOST Č. 1. V PROSTORU DNEŠNÍHO PŘÍSTAVIŠTĚ „U MAKAŠKA" ČÍSLA 5.-6. A LETNÍ VILKA POSTAVENÁ V LÉTECH PRVNÍ ČSL. REPUBLIKY V ÚDOLÍ STROUHY „U KOZLÍKA" ZANIKLY VYBUDOVÁNÍM ORLICKÉ PŘEHRADY R. 1959.

HLADINA JEZERA DOSAHUJE ZDE MAX. 35 m NAD PŮVODNÍM ŘEČIŠTĚM. NA SKALÁCH PROTĚJŠÍHO BŘEHU JSOU JEŠTĚ ZBYTKY PŮVODNÍ TURISTICKÉ SEDLAČKOVY STEZKY. DÁLE POD SVAHEM REKREAČNÍHO STŘEDISKA N.P. JITEX BÝVALA STARODÁVNÁ SELSKÁ USEDLOST MOŠOVICE. AŽ SEM NA POMEZÍ BÝVALÉHO OKRESU MIROVICE VNIKLA A ZDE DOČASNĚ TÁBOŘILA SKUPINA PRUSKÉHO VOJSKA PO BITVĚ U HRADCE KRÁLOVÉ R. 1866. PO PORÁŽCE RAKOUSKÉ ARMÁDY POSTUPOVALO VÍTĚZNÉ PRUSKÉ VOJSKO NA PRAHU, ODTUD PO PRAVÉM VLTAVSKÉM BŘEHU DO JIŽNÍCH ČECH. V TÁBOŘE OBRÁTILA SMĚR POCHODU NA ZÁPAD A 10. SRPNA T.R. PŘES MILEVSKO A ŽĎÁKOVSKÉ PŘEVOZY VNIKLO NA MIROVICKO NA 60 TISÍC PĚŠÍCH A 12 TISÍC JÍZDNÍCH PRU ŠÁKŮ. DIRIGOVÁNI ZE STARÉHO SEDLA OBSADILI NA MIROVICKU TEMĚŘ KAŽDOU VESNICI. HLAVNÍ STAN PRUSKÉHO VELITELE GEN. MERWARTHA VON BITTERFELD BYL PO NĚKOLIK DNŮ V ORLICKÉM ZÁMKU.

JIŽNÍM SMĚREM, NAD NEJHEZČÍMI PEŘEJI STARÉ OTAVY, PROTI SOUTOKU SKALICE S OTAVOU ZMIZELA ZEMĚDĚLSKÁ USEDLOST TRUSOV. NA PROTĚJŠÍM BŘEHU POD SOUTOKEM STÁVALA PANSKÁ HÁJENKA „U PETRŮ", POSLEDNÍ TO PŮSOBIŠTĚ RODINY BARTOŠ A JEDNO Z MÍST DRAMATU LET OKUPACE, KTERÉ POPSAL Dr. ČERNOHORSKÝ VE SVÉ REPORTÁŽI: „MEZI DVĚMA ŘEKAMI" V OSADĚ ŠTĚDRONÍN JEŠTĚ

PŘIŠLI O ŽIVOT ZBRANÍ PRCHAJÍCÍCH NEPŘÁTEL

PAMÁTNÍK JIM BYL POSTAVEN NA OSUDNÉM MÍSTĚ V LESE ZA OSADOU. JMÉNO ZE ŠTĚDRONÍNA OKUPANTY POPRAVENÉ JE VYTESÁNO SPOLU SE JMÉNY DALŠÍCH OBĚTÍ NA PAMÁTNÍKU V OSLOVĚ.

Šifra v zadání úkolu se tedy týká této vývěsky. Je vždy ve tvaru X < > Y. Přičemž:

X ... číslo řádku
> … zleva
< … zprava
Y … kolikátý znak.

Tímto způsobem bylo lze informační tabuli vytěžit do té míry, že vydala tento text:

POBLIZ HLEDEJTE POMNIK LIDEM OD VODY. KOD JE NAPIS NA KAMENI KDE BARVA KORESPONDUJE S VYZNAMEM.

Soutěžící měli možnost se zeptat, nebo prostě hledat. Od kostelíka vede vpodstatě jediná cesta na severozápad, dolů z kopce směrem k řece. Po chvíli nebylo možné přehlédnout pomníček „Lidem od vody.“ U něj bylo několik kamenů s nápisy a mimo jiné tento:

Již v zadání odkazujeme na zadání soutěže, pokud si nejste jistí formátem kódu. Jak známo kódy v terénu neobsahují prefix I.Q: ale jejich délka je stále 8 znaků. Takže vzhledem k zadání je jasné, že soutěžní kód v tomto případě je: **ČERVENKŮ**

Hra

indicie05-1p.txt:

K dalšímu waypointu musíte rozluštit úkol níže indicie05-2p.pdf

Deadline: 150 minut
Pro tento úkol existuje 1 nápověda, za minci.

indicie05-2p.pdf:

Milí soutěžící,
nastal čas na malou deskovou hru.
Hrací plochu najdete někde za následujícími dveřmi v Příbrami. Pomoci vám může trailer.

Herní plocha sestává z bubáků (přesně) tohoto tvaru.

Nějaký vandal však bubáky pokreslil písmenky. Celou anglickou abecedou, zleva doprava, po řádcích až dolů, 26 písmen a ještě jednou dokola.

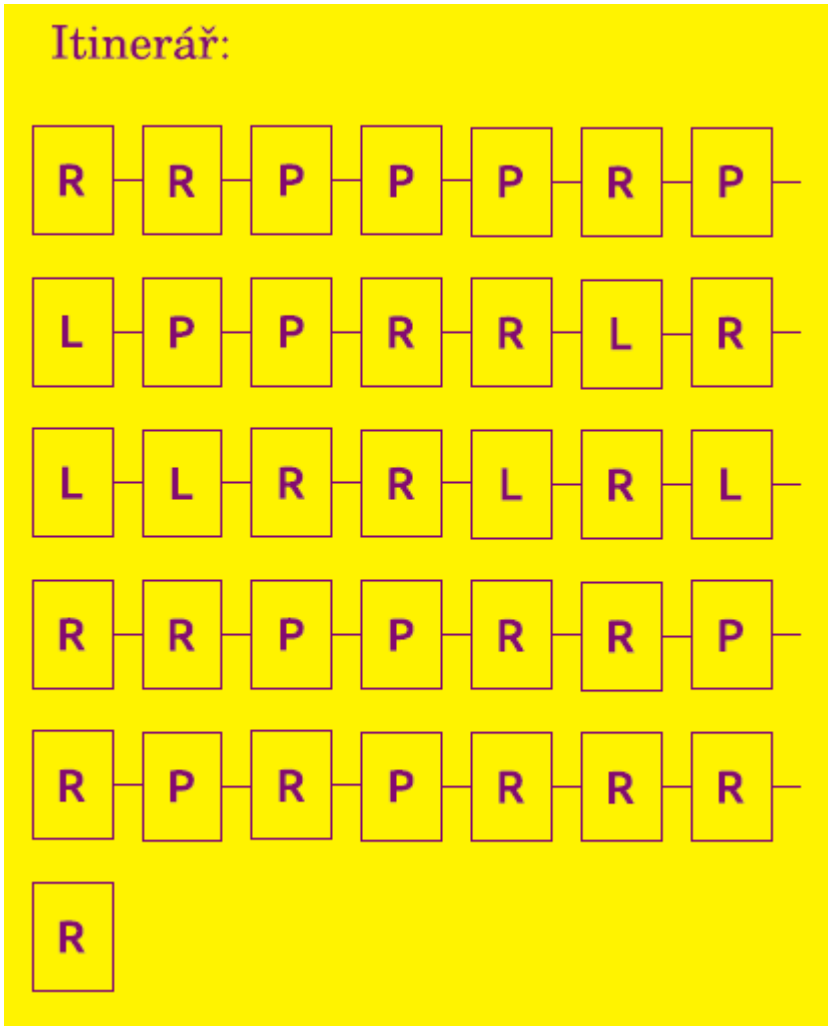
Vaším úkolem bude provést uklízečku Cleany po této hrací ploše podle itineráře níže

Každý bubák pro ni představuje křižovatku na které se otáčí podle instrukcí v itineráři. Pokud Cleany vstoupí na bubáka, písmenko z něj očistí a pokračuje dále.

Cleany stojí v pravém dolním rohu hrací plochy a je otočená doleva nahoru (na severozápad).

Písmenka která na hrací ploše zbydou tvoří kód pro další postup v soutěži.

Itinerář:



Nápověda:

A pokud náhodou nerozumíte itineráři
tak mrkněte na pravidla AOS :-).

Řešení: Tento úkol byl pro soutěžící trošku komplexnější. Za prvé bylo třeba identifikovat, kde se nachází brána, která je na začátku instrukcí a kterou mohli soutěžící spatřit již v traileru. Spolu s informací, že se nachází v Příbrami jistě nebylo složité zjistit, že se jedná o vstupní bránu k tzv. Svatým schodům, po kterých poutníci navštěvují známý areál Svatá Hora, jedno z nejznámějších poutních míst v ČR.

Fotoseriál v traileru ukazoval některé prvky, které bylo možné potkat cestou vzhůru, než téměř nahoře vystoupíte ze schodiště, objevíte kapli Sv. Máří Magdalény, kterou zakrývají právě dveře popisované v zadání úkolu. Žádný vandal je samozřejmě nepopsal písmenky, to musí soutěžící sami. V nápovědě jsou pak znázorněny celé dveře, i jejich souřadnice a nanesená písmenka.

Další část úkolu je itinerář běžně používaný v AOS (automobilobých orientačních soutěžích). Základem itineráře je L – vlevo, R – rovně a P – pravo … což může anglicky hovořící soutěžící mírně plést. Dalším znepříjemněním pro soutěžící může být, že „hrací plocha“ na dveřích je o 45° otočená. I přesto by však neměl být problém projet trasu bez větších obtíží a zjistit, která písmenka na herní ploše zbydou.

Soutěžní kód: ACGJXAJK

Dva ďáblové

indicie06-1p.txt:

Videosoubor indicie06-2p.mp4 by Vám měl jednoznačně napovědet jaké místo hledáte. Jeďte k němu nejkratší cestou podle naší mapy soutěže.

Deadline: 90 minut
Pro tento úkol existuje 1 nápověda, za minci.

indicie06-2p.mp4:

Videosoubor stáhněte **zde**:

Nápověda: *Domek naleznete ve vesnici, ve které se odehrával děj známého seriálu. Jméno skutečné vesnice bylo v seriálu změněno na Třešnová. Doufáme, že Vás nezmátly obrázky dvou ďáblů lokální politiky, jejichž jedno křestní jméno a jedno příjmení koresponduje s postavami seriálu.*

Řešení: Z videoukázky mělo být patrné, že se jedná o domek dvou hrdinů známého seriálu Chalupáři – Bohouše a pana Humla, které představovali herci Josef Kemr a Jiří Sovák. My jsme použili obrázky Kocourkovských představitelů politického matrixu, kteří disponují stejným příjmením a křestním jménem a vzhledem k tématu ročníku Nebe, peklo, ráj v souladu s naším přesvědčením jsme je zařadili mezi chásku pekelnou. Doufáme, že to soutěžící nijak nerozvyvážilo. Cílem měl být tedy zcela jednoznačně domek v obci Višňová, který je označen pro turisty vzpomínkou na seriál. Tam se nacházel nalepovací QR kód.

Dále bylo dobrým nápadem poslechnout instrukce v druhé řádce zadání, tedy ze Svaté Hory cestovat nejkratší cestou, po komunikacích zakreslených v mapě soutěže. Úplně nejkratší cesta by vedla po silnici 18, nicméně tato je na mapce soutěže přerušena.

Správná cesta tedy vedla po komunikaci 118 přes vesnici Háje (která se také nikoli náhodou objevila v delším záběru v traileru). Cestou totiž mohli soutěžící narazit na mincovní soutěžní kód, k němuž se vrátíme níže v popisu úkolů a šifer.

Soutěžní kód: I.Q: yijah7ya

Kde to asi je?

indicie07-1p.txt:

Navštivte dnes další poutní místo, kde se nebe dotýká země.

Deadline: 90 minut
Pro tento úkol existuje 1 nápověda, za minci.

Nápověda:

Řešení: Tento úkol byl poměrně jednoduchý – poutní místo, o kterém se říká, že se zde nebe dotýká země je Maková hora u obce Smolotely, kde se nachází překrásný barokní kostel sv. Jana Křtitele a Panny Marie Karmelské. Na rozcestí před kostelem byl umístěn další soutěžní kód, tentokrát ve formátu „hřebíkového braila“ jednoznačně identifikovatelný se soutěží I.Quest. Brailův nápis bylo předpokládáme snadné dekódovat.

Soutěžní kód: I.Q: ootheec7

Ostrava

indicie08-1p.txt:

Odpověď na otázku, kam vyrazit dál, vám dá následující soubor - Ostrava.cyp.

Deadline: 90 minut
Pro tento úkol existuje 1 nápověda, za minci.

ostrava.cyp:

```
banik pyco

tryda Ostrava {

    rynek(){
        toz Dryst mesedz pyco
        toz Dryst mesedzLepsi pyco
        toz Dryst rychtyk pyco

        toz Bajzel mojMaraz pyco
        toz KodovanyFrantik blezDaGener pyco

        mesedz = "CMKQKZHISLSID.DFGOXJVFSGF
SSEASTIGIVSMXXTYLLTSQBSLIQQW.TIGGKLROKGKTVPQHPEWGJAX XWKKAWXOYNWEMWEJWJRGYMAMNWYILQH.UHAMHVERK
YQMHRBHUKTFP" pyco

        mojMaraz = zrob Bajzel(mesedz) pyco
        rychtyk = mojMaraz.dajDoRychtyku() pyco

        blezDaGener = zrob KodovanyFrantik(rychtyk) pyco
        blezDaGener.nastavCezak("IQUEST") pyco
        mesedzLepsi = blezDaGener.rubej() pyco

        Konzola.pravit(mesedzLepsi) pyco
    }
}

tryda Bajzel {

    toz Dryst maras pyco

    Bajzel(Dryst maras){
        joch.maras = maras pyco
    }

    Dryst dajDoRychtyku(){
        toz cyslo i = 0 pyco
        toz cyslo j = joch.maras.dylka - 1 pyco

        toz Dryst maras = joch.maras pyco
        toz Dryst rychtyk = "" pyco

        rubat (j >= i){
            toz chachar prvniChachar = maras.chacharNa(i) pyco
            toz chachar dalsiChachar = maras.chacharNa(j) pyco

            rychtyk = rychtyk.pridaj(prvniChachar) pyco

            kaj (i != j){
                rychtyk = rychtyk.pridaj(dalsiChachar) pyco
            }

            i = i + 1 pyco
            j = j - 1 pyco
```

```
        }

        davaj rychtyk pyco
    }

}

tryda KodovanyFrantik {

    toz Dryst cezak pyco
    toz Dryst kodovanyDryst pyco

    KodovanyFrantik(Dryst kodovanyDryst){
        joch.kodovanyDryst = kodovanyDryst pyco
    }

    nastavCezak(Dryst cezak){
        joch.cezak = cezak pyco
    }

    Dryst rubej(){
        toz cyslo poziceCezaka = 0 pyco
        toz cyslo poziceKodovana = 0 pyco
        toz cyslo pocetChacharu = Chachari.pocetRuznychChacharu() pyco

        toz Dryst cezak = joch.cezak pyco
        toz Dryst kodovanyDryst = joch.kodovanyDryst pyco
        toz Dryst vyrubanyDryst = "" pyco

        rubat (poziceKodovana < kodovanyDryst.dylka){
            toz chachar chacharVyrubany pyco
            toz chachar chacharKodovany = kodovanyDryst.chacharNa(poziceKodovana) pyco
            toz chachar chacharCezaka   = cezak.chacharNa(poziceCezaka) pyco

            toz cyslo cysloVyrubane pyco
            toz cyslo cysloKodovane = Chachari.chacharNaCyslo(chacharKodovany) pyco
            toz cyslo cysloCezaka   = Chachari.chacharNaCyslo(chacharCezaka) pyco

            cysloVyrubane = cysloKodovane + cysloCezaka pyco

            rubat(cysloVyrubane >= pocetChacharu){
                cysloVyrubane = cysloVyrubane - pocetChacharu pyco
            }

            chacharVyrubany = Chachari.cysloNaChachar(cysloVyrubane) pyco
            vyrubanyDryst = vyrubanyDryst.pridaj(chacharVyrubany) pyco

            poziceKodovana = poziceKodovana + 1 pyco
            poziceCezaka   = poziceCezaka + 1 pyco

            kaj (poziceCezaka >= cezak.dylka){
                poziceCezaka = 0 pyco
            }
        }

        davaj vyrubanyDryst pyco
    }
}

tryda Chachari {

    statyk cyslo pocetRuznychChacharu(){
        davaj 28 pyco
    }

    statyk cyslo chacharNaCyslo(chachar nejakyChachar){
        kaj    (nejakyChachar == 'A') { davaj 0 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'B') { davaj 1 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'C') { davaj 2 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'D') { davaj 3 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'E') { davaj 4 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'F') { davaj 5 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'G') { davaj 6 pyco }
```

```
        kajtez (nejakyChachar == 'H') { davaj 7 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'I') { davaj 8 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'J') { davaj 9 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'K') { davaj 10 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'L') { davaj 11 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'M') { davaj 12 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'N') { davaj 13 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'O') { davaj 14 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'P') { davaj 15 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'Q') { davaj 16 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'R') { davaj 17 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'S') { davaj 18 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'T') { davaj 19 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'U') { davaj 20 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'V') { davaj 21 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'W') { davaj 22 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'X') { davaj 23 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'Y') { davaj 24 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == 'Z') { davaj 25 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == ' ') { davaj 26 pyco }
        kajtez (nejakyChachar == '.') { davaj 27 pyco }
        boinak {
            Konzola.pravit("Vcil sme v pyci") pyco
            davaj chuj pyco
        }
    }


    statyk chachar cysloNaChachar(cyslo nejakyCyslo){
        kaj    (nejakyCyslo == 0)  { davaj 'A' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 1)  { davaj 'B' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 2)  { davaj 'C' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 3)  { davaj 'D' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 4)  { davaj 'E' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 5)  { davaj 'F' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 6)  { davaj 'G' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 7)  { davaj 'H' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 8)  { davaj 'I' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 9)  { davaj 'J' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 10) { davaj 'K' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 11) { davaj 'L' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 12) { davaj 'M' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 13) { davaj 'N' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 14) { davaj 'O' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 15) { davaj 'P' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 16) { davaj 'Q' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 17) { davaj 'R' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 18) { davaj 'S' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 19) { davaj 'T' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 20) { davaj 'U' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 21) { davaj 'V' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 22) { davaj 'W' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 23) { davaj 'X' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 24) { davaj 'Y' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 25) { davaj 'Z' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 26) { davaj ' ' pyco }
        kajtez (nejakyCyslo == 27) { davaj '.' pyco }
        boinak {
            Konzola.pravit("A vcil sme v ryti") pyco
            davaj chuj pyco
        }
    }
}


fajront pyco
```

Nápověda:

OSTRAjava – znáte?
Hledejte jeho lože.

Řešení: Tento úkol představuje programovací jazyk **OstraJava**, o kterém říkají prameny toto: *... OSTRAJava má za cíl pozvednout kvalitu (nejen ostravského) programování. Na rozdíl od Javy vychází OSTRAJava přímo z mluveného jazyka (ostravského nářečí), tedy z něčeho čemu obyčejní lidé rozumějí. Typický ostravský horník pak nebude mít problém přejít od těžby uhlí ke klávesnici. Jazyk tak mimo jiné řeší i problém nezaměstnanosti na moravsko-slezsku.*

Programovací jazyk vychází z Javy, ale syntaxe ma trochu jiné příkazy a interpukci. Např. Místo begin používá banik místo středníku pyco. Konec programu je zase označen klíčovým slovem fajront … a spoustu dalšího.

Jak si poradit s tímto úkolem? Jedna možnost je stáhnout a rozjet OstraJavu přímo pod autora včetně interpretu a tento kód spustit. Druhá možnost je zahledět se do zdrojového kódu. Pozornému oku neujde, že se v začátku programu definuje proměnná:
mesedz = "CMKQKZHISLSID.DFGOXJVFSGF
SSEASTIGIVSMXXTYLLTSQBSLIQQW.TIGGKLROKGKTVPQHPEWGJAX
XWKKAWXOYNWEMWEJWJRGYMAMNWYILQH.UHAMHVERK
YQMHRBHUKTFP" pyco

Což je zjevně nejaký zašifrovaný text a jak zjistíme později jedná se o kombinovanou šifru. S tímto textem se dále pracuje procedurou *dajDoRychtiku* … Dvě smyčky za pomocí i a j dávají tušit, že se se šifrou pracuje transpozičně – známá šifra první / poslední.
Poté co je tedy message dekryptována jako první / poslední, nastupuje decryptování druhé kolo a to Vigenere – procedura *rubej*. V pomocných procedurách chacharnaCyslo a cyslonaChachar se nám zobrazuje z šifrantského hlediska trochu nestandardní abeceda (včetně mezer a tečky), ale jinak je šifra standardní.
Výsledný text, který šifra odhalí je tento:

KDEJAKY CYP PRAVI TAKU PLOTOVINU ZE DABEL NIKDY NESPI. MY SE ALE DOMAKLI ZE NADUL ODTUD JE MISTO KDE BY I MOHOL. TOZ KANTUJTE SE TAM.

Takže víme, že ďábel nikdy nespí, ale že někde poblíž by to šlo. Stejně tak nám nápověda prozradila, že hledáme jeho lože. Tím už se stal úkol zcela triviální, neboť **Ďáblovo lože** je na cestě z Makové hory dolů do Smolotel.

Soutěžní kód: I.Q:oochee9e

Ďáblův pisoár

indicie09-1p.txt:

Opodál čert spí, zde čůrá, naplňte tekutinou….
U tohoto úkolu nepřijímáme protesty.

Deadline: 180 minut
Pro tento úkol existuje 1 nápověda, za minci.

Nápověda: *Opravdu musíte naplnit zařízení tekutinou, abyste spatřili soutěžní kód. Vybavujete si doporučené vybavení? Mimochodem, poblíž je studánka, kterou jste viděli v traileru.*

Na místě soutěžící nalezli toto podivné zařízení:

Řešení: Řešení je zcela prosté milý Watsone, do trubky bylo třeba nalít určité ne úplně malé množství tekutiny a to vcelku rychle, protože bylo děravé a voda zase různě vytékala. Cílem bylo, aby uvnitř umístěný ping-pongový míček vyplaval vzhůru a odhalil text: I.Q: UVPOM|ŮŽE.

Jakkoli se to zdálo být snadné, je bylo třeba uprostřed lesa mít sebou nádobu a vodu (vzpomínáte na vědro z doporučené výbavy?). No poblíž byla studánka, ačkoli kapacita pramene je přeci jen sporná. Věta v zadání: „U tohoto úkolu nepřijímáme protesty“ mohla naznačit, že spolupráce týmů na tomto místě nebude nijak postihována.

Nápis na míčku byl dašlím vtípkem, samozřejmě nebylo třeba zkoušet svítit ÚVčkem … jednalo se zkrátka o soutěžní kód:

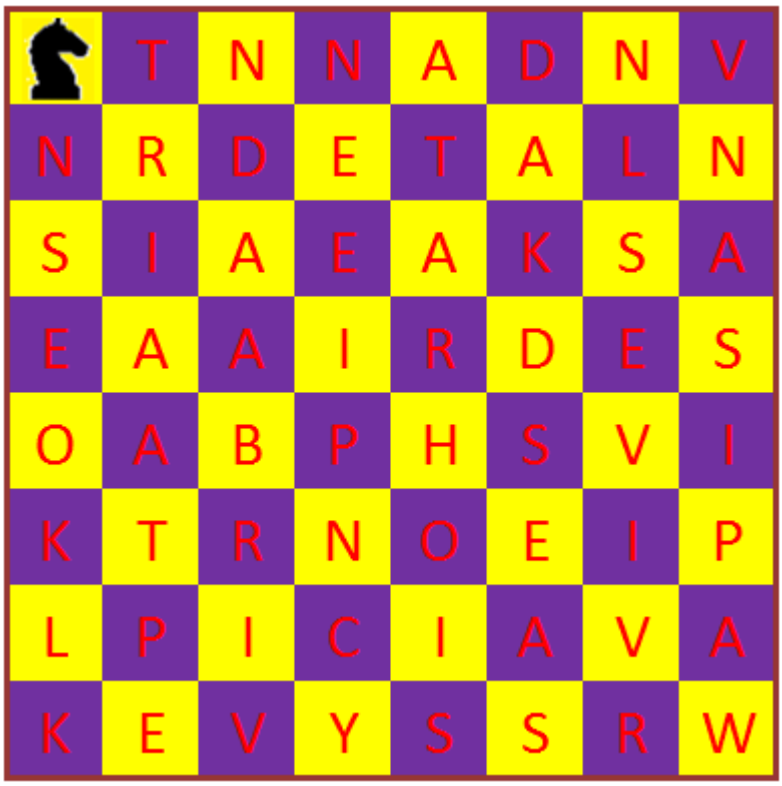
Soutěžní kód: I.Q:UVPOMŮŽE

Šachovnice

indicie10-1p.txt:
Kam vyrazit za dalším waypointem vám prozradí obrázek indicie10-2p.png.

Deadline: 60 minut
Pro tento úkol existuje 1 nápověda, za minci.

indicie10-2p.png:



Nápověda: *No zkrátka proskákejte šachovnici jako kůň, držte se při okraji, jak to půjde a vyražte směrem, kterým ten kůň čumí.*

Řešení: Tento úkol není nikterak složitý, jakkoli by se to mohlo zdát. Šachovnice, kůň, otočený doprava a písmenka. Je třeba najít způsob, kterým obskákat šachovnici a získat všechny písmenka, který je unikátní, logický a dává smysl. Vybrali jsme způsob, držet se maximálně co to jde u okraje, a skákat po směru ručičkových hodinek, tedy ve směru, co kůň kouká.

Po vyluštění získali soutěžící následující text:
DALSIWAYPOINTNAVASCEKANANAVSIVSIKTEREDOBREPADNEPRIVLASTEKHRISNA

Jak známo, hříšná ves se podle známé Drdovy pohádky říká Dalskabátům, takže tady asi nemuseli soutěžící řešit nic složitého.

Na návsi byl umístěn soutěžní kód:

Soutěžní kód: I.Q:kuj3ou3e

Kde to asi je? Podruhé.

indicie11-1p.txt:
Další nedaleký waypoint se nachází poblíž stavení, ve kterém v pohádce pana Drdy přebýval čert. Pokud si nebudete jistí, navštivte oficiální webové stránky obce Dalskabáty, kde můžete najít odpověď.

Deadline: 75 minut
Pro tento úkol existuje 1 nápověda, za minci.

Nápověda: *No zkrátka vyražte z Dalskabát na sever …*

Řešení: V Drdově pohádce několikrát zazní, že čert Trepifajxl přebýval ve mlýně a stejně tak tam zazní, že je třeba vyrazit z Dalskabát směrem na Káciň. Souřednice lze trochu krkolomě získat i z Knihy nezvaných návštěv na oficiálních stránkách obce **Dalskabáty**.

Cílem je tedy **Podstěžovský mlýn**, což je dnes soukromé stavení, proto jsme kód umístili k cestě. Cesta uvedená na mapě, byla soutěžícím známá z traileru, ono brodění Fabie polem. V traileru mohla být zavádějící zmínka o přenosových vozech – pohádka se natáčela ve studiu, nikoli zde v terénu, doufáme, že to soutěžící nijak nerozvyvážilo.

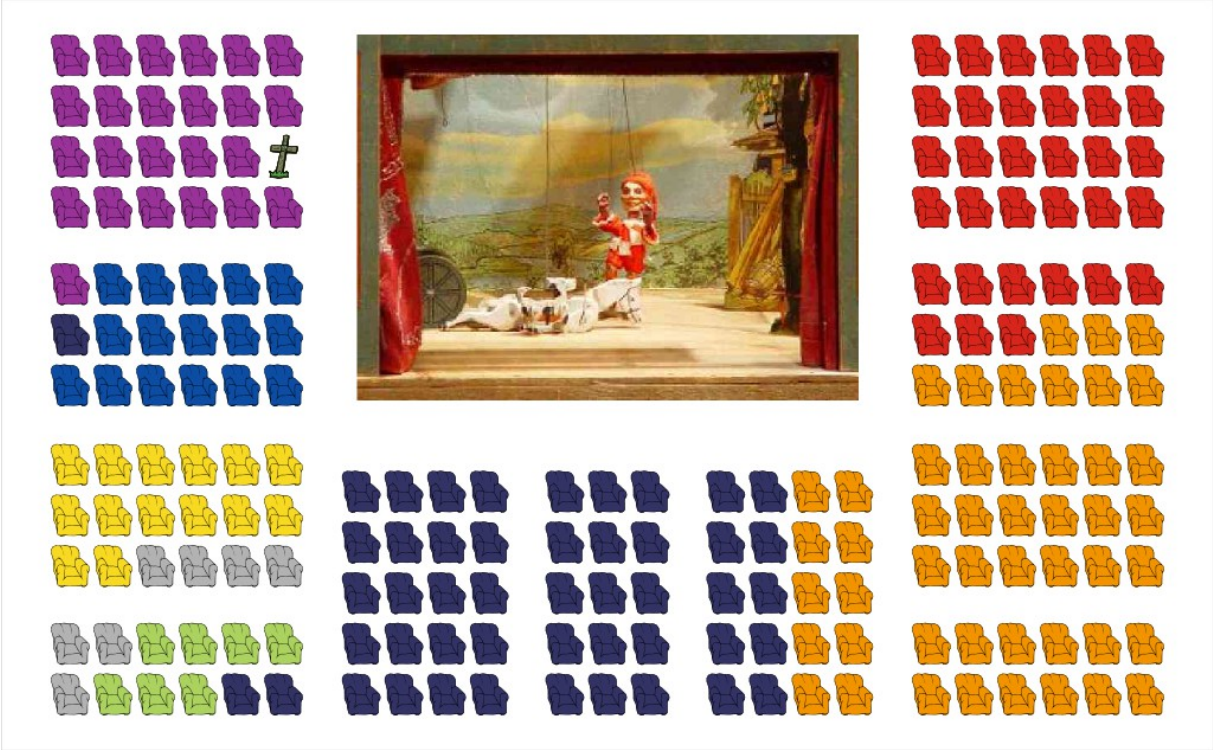
Soutěžní kód: I.Q:bahniu9g

Loutkové divadlo

indicie12-1p.txt:
Čeká na vás cesta na poslední waypoint. Kam dorazit vám napoví obrázek níže indicie12-2p.png. Pokud vám zbyla nějaká mince, tak máte poslední příležitost ji použít. Na posledním waypointu již žádná nápověda k dispozici nebude, kromě indicie s otazníčkem, kterou jste předpokláme již získali.

Deadline: 90 minut
Pro tento úkol existuje 1 nápověda, za minci.

indicie12-2p.png:



Nápověda: Klikněte pro stažení videosouboru

Řešení: Loutkové divadlo se nejen podle zasedacího pořádku dá snadno a směle zaměnit s Poslaneckou sněmovnou, to bylo asi každému brzy jasné. Indicií je křížek na místě, kde vysedává Karel Schwarzenberg. Jednalo se o poslední úkol, ke kterému bylo možné čerpat nápovědu, takže předpokládáme, že komu zbyla mince, ihned ji použil. Ukázka ve videu s vystiženým textem z Vesničky střediskové a obrázek „Předseda má být transparentní“ z předvolební kampaně TOP9 z roku 2010 už nemohl nechat nikoho na pochybách, že cílem posledního waypointu je Schwarzenberská hrobka, ta u Orlíku, tedy na mapě soutěže.

Soutěžní kód: I.Q:hoovio4x

Poslední

indicie13-1p.txt:
Vážení soutěžící, dorazili jste na poslední waypoint soutěže. K dokončení vám zbývá vyřešit poslední úkol, který můžete najít někde v blízkém okolí. Nápovědu k němu - úkol s otazníčkem - jste snad získali a proto doufáme, že letos premiérově I.Quest některý z týmů dokončí.

Deadline: Pro tento úkol není stanoven deadline.
Pro tento úkol neexistuje žádná nápověda.

Na turistickém ukazateli na plácku před hrobkou, byl na zadní straně nainstalován následující závěrečný úkol.

Než si řekneme jeho řešení, podíváme se nejdřív na mince a nepovinné (otazníčkové) indicie, které mohli soutěžící letos získat.

MINCE MOST

indicie01-2c.txt:

V letošním ročníku můžete získat 3 mince pro nápovědu.

K zisku první z nich je nutné, abyste se dostavili v 8:30 na toto místo: N 49°25.661', E 14°13.486'. Pokud na tomto místě nebudete včas, minci nezískáte.

Hodně štěstí.

Pokud se soutěžící rozhodli získat tuto minci, bylo třeba ideálně před 8:30 dorazit na **most.**

Na kraji mostu, na obou stranách mohli najít přivázáné lano a na jeho konci padesátikilové závaží. Pokud si dal někdo tu práci a vytáhl první z nich nahoru, objevil by nápis: „TA TO NENÍ“, zatímco když by vytáhl druhou z nich, objevil by také nápis „TA TO NENÍ“.

Na místě souřednic, tedy přibližně uprostřed mostu seděl náš figurant Ivo a měl na sobě informaci, že odpovídá pouze ANO/NE. Předpokládáme, že soutěžící se od něj snažili (marně) získat nějakou validní informaci. Ivo totiž odpovídat v režimu Facilian *(jedná se o společenskou hru, kdy se skupina lidí rozdělí na tři části, první jsou mimozemšťani Faciliani, druzí jsou vyjednavači a třetí pozorovatelé. Předmětem je, aby vyjednavači získali od Facilianů maxim konkrétních informací o jejich planetě, rozmnožování, zřízení, obživě, školství atd … přičemž Faciliani odpovidají pouze ANO/NE. Po experimentu se pokusí vyjednavači prozradit co zjistili, pozorovatelé mohou přidat svůj pohled a nakonec se všichni doví, že Facilian odpovídá ANO, pokud se tazatel usmívá a NE pokud se neusmívá. Obvykle dojde tazatelům smích poměrně brzy, když se začne logika v odpovědích rozpadat. Dá se na tom demonstrovat, jak nerozumíme odlišných kulturám a podobné korporátní vymoženosti.)*.

Na druhou stranu, Ivova úloha byla pouze zdržet a zabavit soutěžící, on celkem nemohl sdělit ani nevěděl žádnou podstatnou informaci. Předmětem tohoto mincovního questu bylo dostat soutěžící z aut na jedno místo pěsky (most). V zhruba 8:35 přijelo pomalinku jedno soutěžní vozidlo, které mělo na boku napsaný mincovní soutěžní kód. Zastavilo uprostřed, otevřelo dveře, čímž přestal část kódu být viditelný, Ivo nastoupil, zavřel dveře a vozidlo zase pomalu odjelo. Kdo kód získal, získal, kdo ne ten ne.

Soutěžní kód: I.Q:ohxei3m

TATO
NENÍ

I.Q:
ohxei 3mo

MINCE VIADUKT

Tuto minci jsme už trochu naťukli u úkolu Dva Ďablové:

indicie06-1p.txt:

Videosoubor indicie06-2p.mp4 by Vám měl jednoznačně napovědet jaké místo hledáte.

Jeďte k němu nejkratší cestou podle naší mapy soutěže.

Deadline: 90 minut
Pro tento úkol existuje 1 nápověda, za minci.

Tuto minci jsme už popsali u úkolu, takže nyní jen kde byla umístěna a jak vypadala. Při průjezdu z Příbrami po silnici č. 18 (objevila se v traileru) bylo třeba projet kolem viaduktu, na kterém jsme vysprejovali soutěžní kód a vzhledem k lokaci poblíž hald u Příbrami jsme si neodpustili legendární hlášku z prvního ročníku, která by mohla soutěžící, kteří se připravovali zaujmout.

KURÝR DHL

Druhou minci a také jedinou indicii s otazníčkem mohli získat soutěžící opět poněkud netradiční cestou. Mezi 6:30 a 7:15 obvolal kurýr DHL (Děkujeme společnosti DHL Express Česká Republika za podporu v soutěži) postupně (podle pořadí registrace) všechny soutěžící a sdělil jim, že společnost I.Quest jim posílá zásilku, kterou si mohou vyzvednout na následujících místech v přesně definovaných časových úsecích:

8:00 – 8:20 – Kotýřina
9:00 – 9:30 – Květov
10:30 – 11:00 – Jerusalém (u Příbrami)

Místa a časové úseky byly zvoleny tak, aby svým způsobem kopírovali průběh soutěže a pro týmy nevyužívající multivehicle strategii to nezpůsobilo zásadní zajížďku.

Soutěžící si tedy mohli vybrat, na kterém místě si zásilku vyzvednou, samozřejmě, kdo si vyzvedl dříve, měl indicie k dispozici dříve.

Co balíček DHL obsahoval:

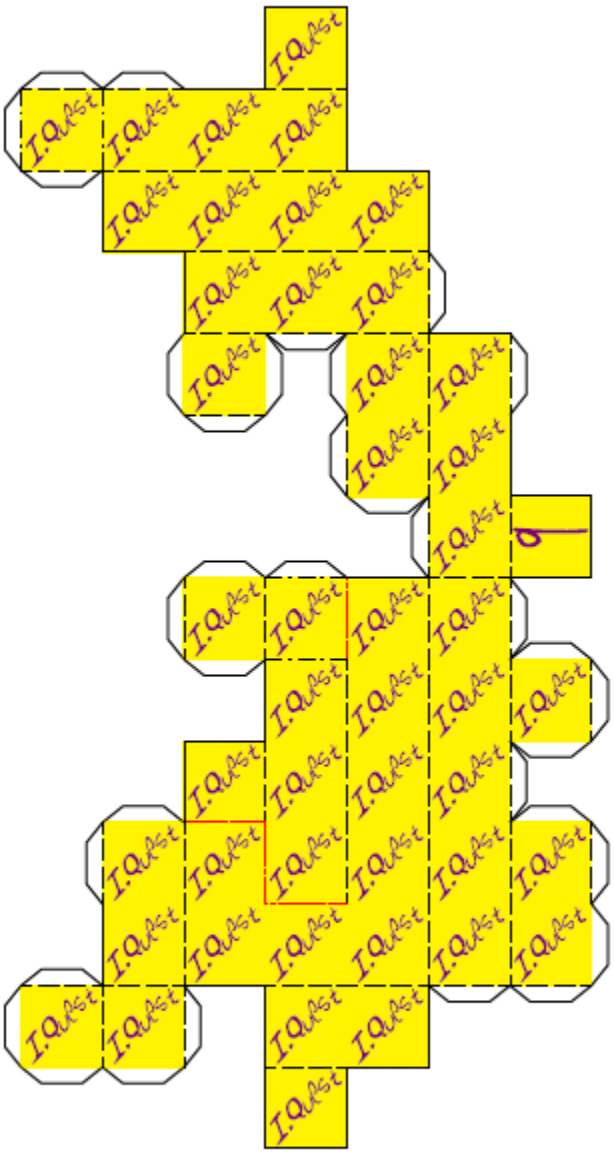
Mincovní kód. Nebyl by to ale I.Quest, aby v tom nebyl nějaký háček. Kromě hromady molitanového štěstí, mohli najít soutěžící v krabici aluminiový neprůhledný obal, v něm vodotěsné pouzdro na mobil, které obsahovalo kromě fotopapíru se soutěžním kódem i vývojku (ustlovač nebyl implementován). Výsledkem bylo, že soutěžící měli po rozbalení cca 30-50 vteřin si kód vyfotit nebo opsat, než fotopapír kompletně zčerná. Také byla možnost rychle jej vyjmout z vývojky a propláchnout, ale zdali tak někdo učinil nevíme.

Soutěžní kód: I.Q:aic4phei

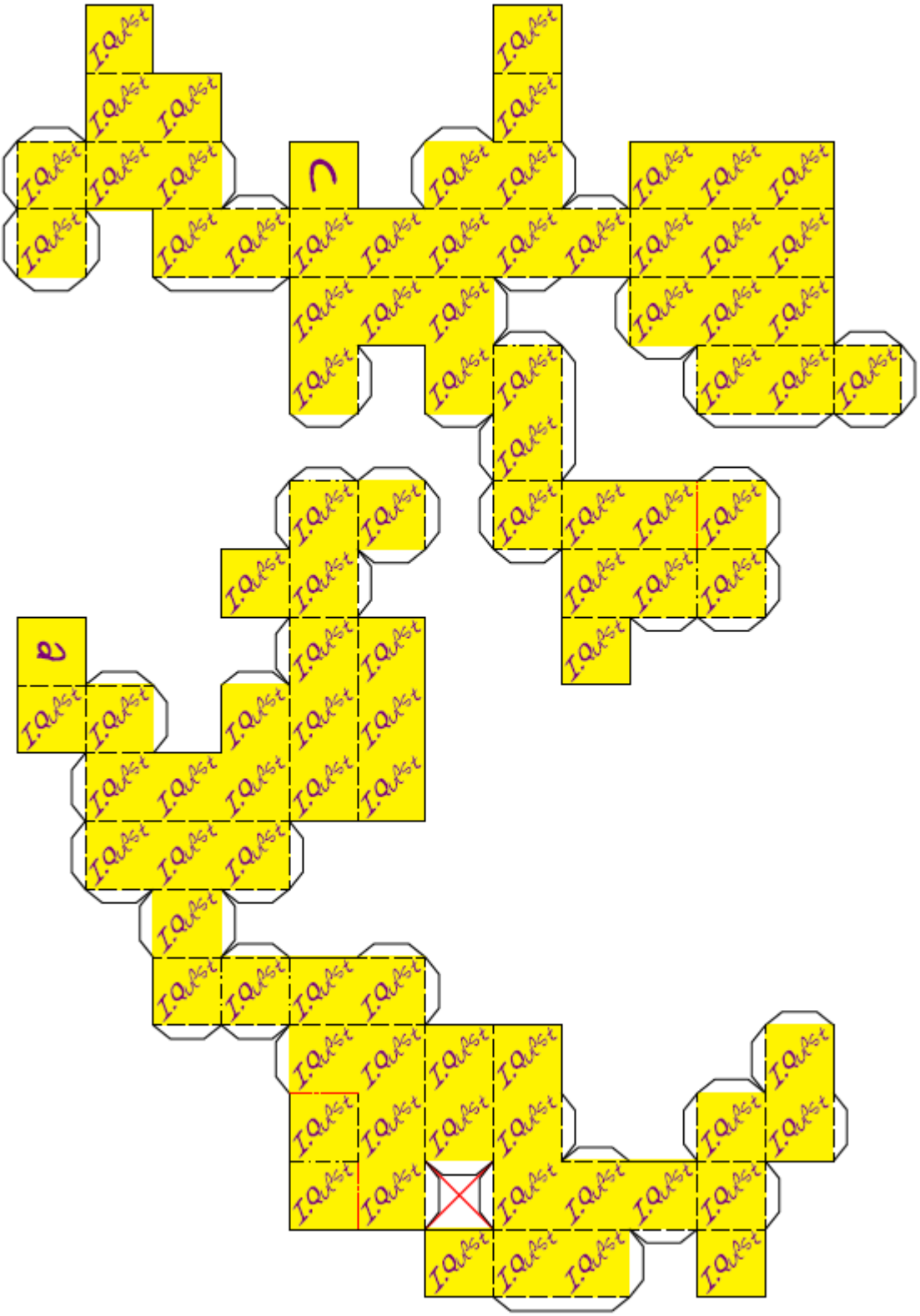
HASIČSKÁ ZBROJNICE

Další indicii, kterou mohli soutěžící v balíku najít byl klíč a následující indicie s otazníčkem (nepovinná):

Tato slepovánka vám pomůže nalézt nápovědu k poslednímu úkolu. Pokud sečtete azimut (ve stupních) od místa posledního waypointu k místu s nápovědou a vzdálenost těchto dvou míst v metrech, tak získáte číslo.....



– – – – ohnout dozadu
— · — · — ohnout dopředu
---------- prořízknout


C
e

ZÁVĚREČNÝ ÚKOL:

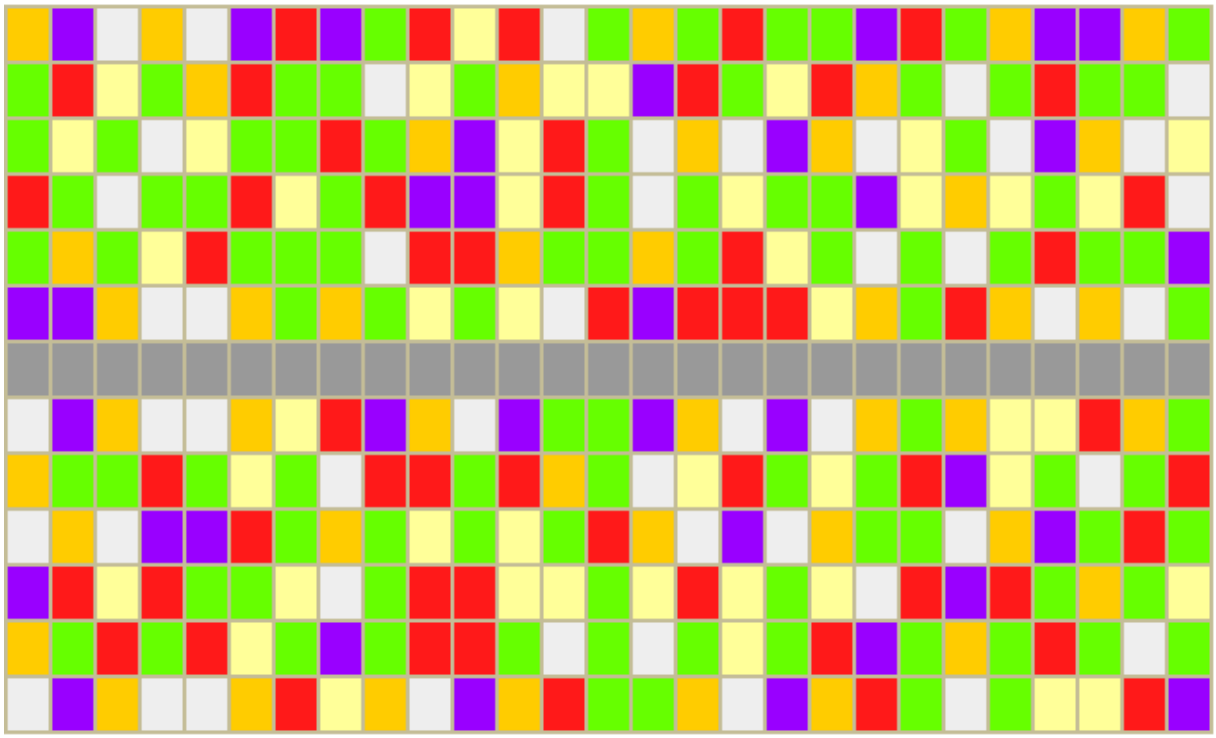
Nápověda s otazníčkem: Pokud si soutěžící vyzvedli u kurýra zásilku, získali poměrně zajímavý způsob jak zjistit, kde se u posledního úkolu bude skrývat nápověda. 3D slepovací čísla vydali kód 203 a tedy rovnici, kterou bylo nutné vyřešit bylo:

Vzdálennost v metrech: l
Azimut ve stupních: α

$l + \alpha = 203$

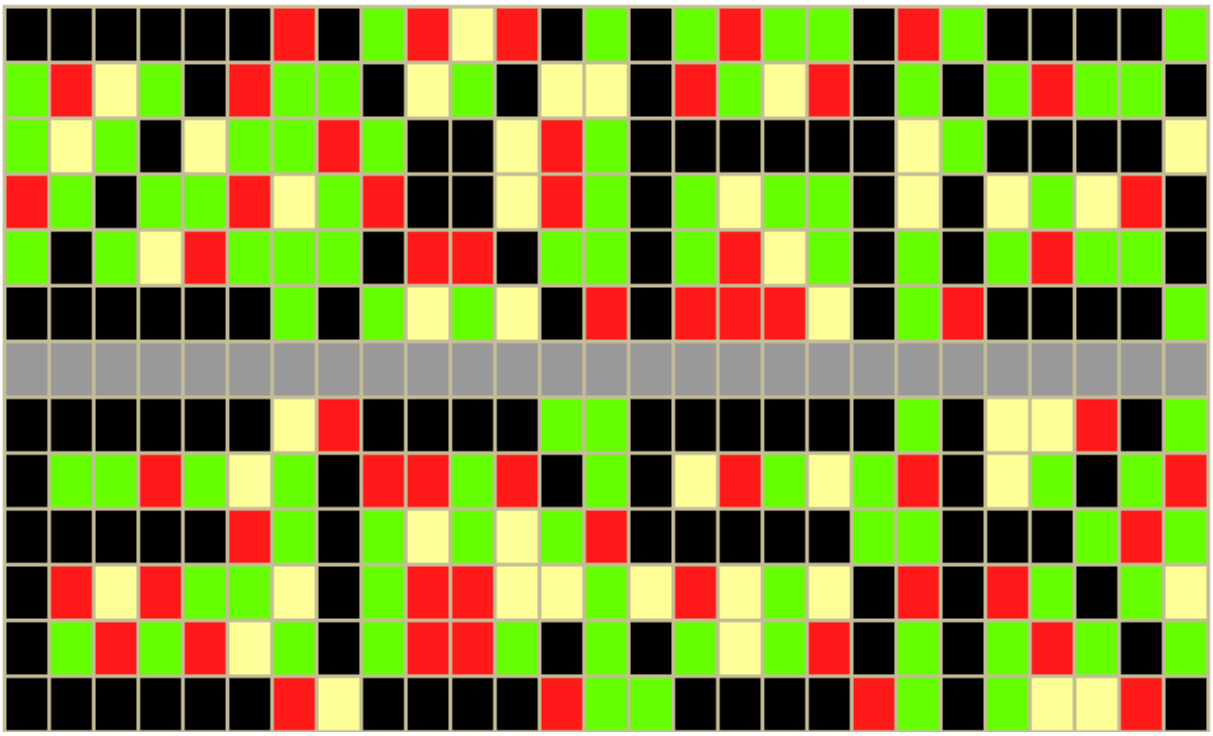
Předpokládám, že tento úkol mohl mít různé matematicky či goniometricky zajímavá řešení, ale nejrychlejší asi bylo vytyčit pár bodů v rámci funknce a nanést na mapu.

Nápověda, krabička se zámkem (ke kterému soutěžící získali v balíčku od kurýra klíč) ukrytá na vyhlídce, která se objevila v traileru, obsahovala tři dlaždičky: šedou, oranžovou a fialovou.



Předmět tohoto questu byl poměrně jednoduchý. Kromě oddělovací tmavě šedé čáry mezi řádkami, obsahovala mozaika 6 barev. Z toho pouze tři byly „data“ a zbylé tři jen šum.

Použit byl standardní font ze ZX Spectra v rozlišení 6x6 (okraje 8x8 jsme vynechali). Text soutěžního kódu byl tedy ve své podstatě normálně čitelný.



Soutěžní kód: I.Q:ZXH8EC5K