

## 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 (16.7. v 0:00 a.m.), který bude obsahovat informace vedoucí k získání mincí. 5 kódů je přímo vykoukatelných, pro dalších 8 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.

Pokud některý tým nemá možnost se do oblasti soutěže vypravit před soutěží, nebo nechce ztrácet čas během soutěže (to opravdu nedoporučujeme) může využít možnosti získat i mince v terénu z tepla domova. V takovém případě ovšem získá maximálně poloviční hodnotu dané mince. Ve dvou případech úkol na místě nekončí jen dorazením na místo, v takovém případě tým získá pouze čtvrtinu ceny.

Pokud se pro tento způsob rozhodnete, minci musíte uplatnit tak, že na email: [mince@i-quest.cz](mailto:mince@i-quest.cz) zašlete přesnou lokaci, kde se mince nachází a způsob, jak jste k tomu dospěli a to nejpozději do středy 25.7. 20:00. 26.7. doručené maily vyhodnotíme a potvrdíme přijetí emailu (nikoli získání mince). Mince pak budete mít připraveny ve WR v den soutěže. Na každou minci máte pouze jeden pokus (jeden email), na další pokusy o tutéž minci nebude brán zřetel. Stejně tak, pokud se rozhodnete využít poloviční ceny mince, nebude možné později uplatnit soutěžní kód pro plnou cenu i pokud byste jej získali a zkusili zadávat.

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 47 mincí, v případě, že se na místo nevypravíte maximum bude jen 29.

## ZADÁNÍ SOUTĚŽE I.QUEST 2018

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

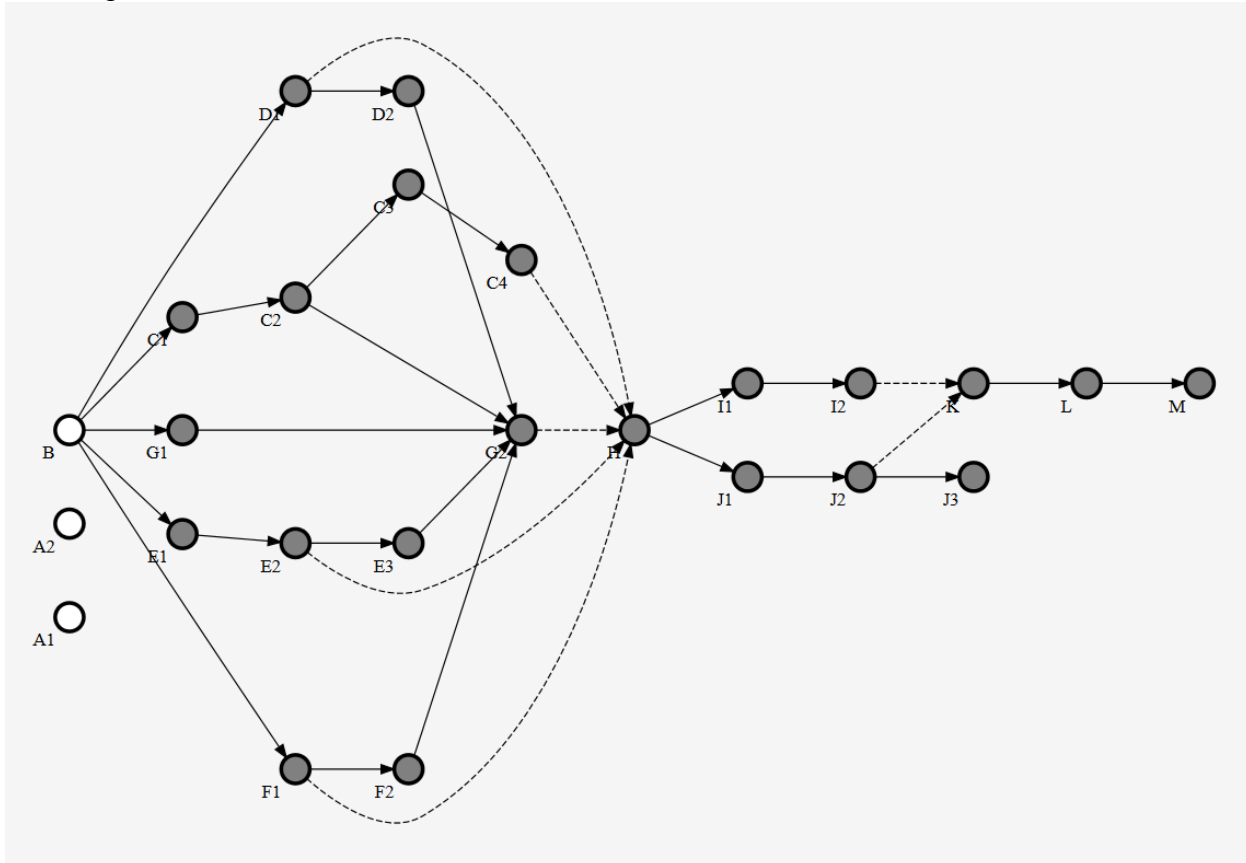


Kontakt na organizátory v době soutěže:

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

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 první přerušované šipky)

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

Po startu soutěže uvidíte úkoly A1, A2 a B. Úkol A1 bude odkazovat na mincovní quest, který budete moci řešit během soutěžního dne, pokud se tak rozhodnete. Úkol A2 slouží k zadání soutěžních kódů mincí, které jste získali z traileru. Jediný úkol, který Vás posouvá v soutěži vpřed je úkol B. Jakmile rozluštíte úkol B a dosáhnete soutěžního kódu, setkáte se s týmem organizátorů a obdržíte mimo jiné nějaké věcné indicie.

**Organizační tým bude na tomto místě do 8:30. Pokud se některý z týmů nedokáže do tohoto času dostavit, necht' nám zavolat na níže zmíněné kontakty a domluví se na dalších možnostech.**

Jakmile zadáte soutěžní kód, dostanete indicie k pěti řadám úkolů označených písmeny C, D, E, F a G. Jak je vidno ze schématu, v průběhu postupu řadami úkolů C, D, E a F získáte další indicie ke G. Teprve pokud vyřešíte všechny kompletní řady úkolů C, D, E, F a G, otevře se Vám automaticky úkol H. Po jeho vyřešení se dostáváte do další nelineární větve, a to I a J. V případě J Vám jistě padne do oka úkol J3 ve slepé uličce, který v postupu soutěží není mandatorní, ale je možné, že některé týmy se jeho řešení nevyhnou. Teprve po vyřešení úkolů J2 a I2 získáváte úkol K a po něm již závěrečný úkol L (M již není úkol, nýbrž gratulace k dokončení).

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, vezte, že podobně jako v minulých ročnících slučujeme I a J.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

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

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 2018 máme připraven 1 mincovní úkol, ve kterém můžete získat až 16 mincí. Kromě toho je teoreticky možné získat nepatrné množství mincí u předem nijak nedefinovaných úkolů. Celkové množství mincí, které můžete letos ve WR utratit je 73,5 iqc.



**3. Pomocný úkol označený otazníkem. V I.Questu 2018 nebude žádný pomocný úkol použit.**



**Obecně k soutěžním kódům**

Splněním úkolu zpravidla získáte **soutěžní kód**. Formát soutěžního kódu je *I.Q:xxxxxxxx*, kde *x* může být číslo nebo písmeno. Kromě prefixu *I.Q:* je tedy soutěžní kód osmimístný. 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.

Kromě námi vyrobených soutěžních kódů se můžete setkat také s kódy v terénu, které neobsahují prefix *I.Q:*, nicméně na hledání 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 *I.Q:* (V I.Questu 2018 není použit žádný kód v terénu).

Jako třetí možnost je, že Vám soutěžní kód vyjde přímo při vyluštění nějakého úkolu – např. vyluštíte osmisměrku a zbývající písmenka utvoří soutěžní kód – takový pochopitelně také nemá prefix *I.Q:*

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 náповědu k **právě řešenému** úkolu. Náповědy mohou mít rozdílnou cenu (1-4*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 40 – 420 minut. Pokud deadline vyprší, získáte k aktuálnímu úkolu řešení.

**Vítězem** I.Questu 2018 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 **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 **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 pomocí 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 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