**Obecné instrukce**

U všech zpráv/zadání nezáleží na velkých/malých písmenech, ani diakritice. Proto doporučujeme všechna zadání provádět malými písmeny a bez diakritiky.

Všechny zprávy budou systémem přijaty až po čase startu hry. V opačném případě Vás systém upozorní, že pro Vás hra ještě nezačala.

V případě, že nějakou akci váš tým již provedl, zopakováním dané zprávy Vám systém zašle „zopakování“ odpovědi, která Vám již byla zaslána.

V případě A kódů, B kódů, nápověd a řešení jste ihned informováni, že jste zaslali špatný kód. V případě B kódů je počet možných pokusů limitován na 10 pokusů pro každý B kód. V případě bonusových kódů BON (poklad) jste informováni o přijetí Vámi zadaného kódu.

**Před zadáním cílového kódu CIL se ujistěte, že máte odeslány všechny A, B a BON kódy, zadáním cílového kódu hra končí a zadání kódů již nebude možné!**

**Vstupní kanály pro posílání zpráv do systému SOVA**

1. **WEBINFO (doporučené)**

Přihlášení: na adrese <http://sova-nettlef.appspot.com> kliknutím v MENU na LOG IN

Číslo týmu: číslo vašeho týmu

Kód týmu: tajný kód vašeho týmu

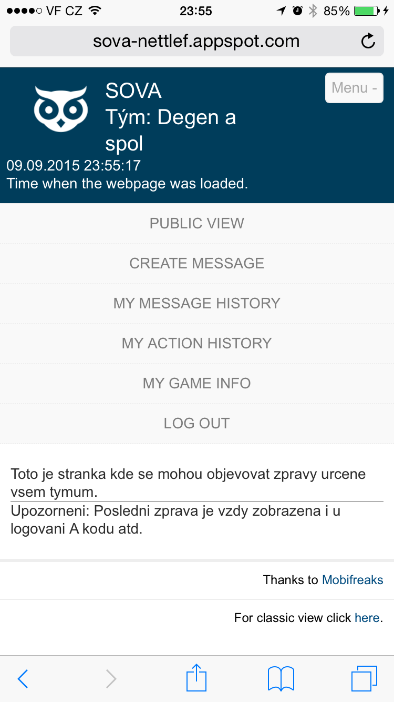
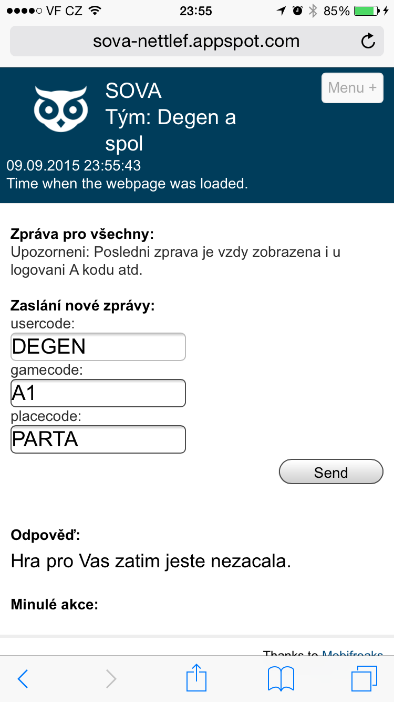
Zaslání zprávy: z MENU volbou CREATE MESSAGE nebo kliknutím na logo SOVY

usercode: kód vašeho týmu (automaticky vyplněn po přihlášení)

gamecode: dle pokynu pro posílání zpráv (PROLOG, An, Bn, BON, NAP, RES, CIL)

placecode: záleží dle gamecodu, tj. např kód stanoviště, B kód apod.

Odpověď: Odpověď na zprávu se objeví obratem hned pod zadanými údaji

 Na obrázku vpravo je ukázka zadání kódu A1:

Jako gamecode se uvede A1

Jako placecode příslušný kód

(zde kód stanoviště PARTA) a odešlu tlačítkem Send

Příklad kdy žádám o nápovědu/řešení:

Jako gamecode se uvede NAP nebo RES

Jako placecode příslušný kód šifry

Příklad kdy zadávám poklad:

Jako gamecode se uvede BON

Jako placecode příslušný kód

Příklad kdy zadávám řešení PROLOGu:

Jako gamecode se uvede PROLOG

Jako placecode příslušné řešení šifry PROLOGu

Další funkce přístupné z MENU:

PUBLIC VIEW – nástěnka s případnými informacemi od orgů.

MY MESSAGE HISTORY – chronologický záznam odchozích a příchozích zpráv (ze všech kanálů).

MY ACTION HISTORY – chronologický přehled platně zaznamenaných akcí vašeho týmu.

MY GAME INFO – přehledný výpis hry vašeho týmu (lze i kliknutím na název týmu vpravo od loga sovy)

PROLOG – přehledný výpis aktuálního pořadí týmů pro úvodní šifru hry

LOG OUT – odhlášení ze SOVY (webinfa)

1. **QR-kód (doporučené)**

Místo vypisováním zprávy do SOVY (webinfa) bude možné některé zprávy zaslat naskenováním příslušného QR-kódu. Aby zaslání zprávy proběhlo úspěšně, je třeba být přihlášen na adrese <http://sova-nettlef.appspot.com> v prohlížeči, který spouští aplikace pro čtení QR kódu ve vašem mobilním zařízení. Tj. pokud nejsem přihlášen a naskenuji QR kód, SOVA (webinfo) mě přesměruje na stránku pro přihlášení a po úspěšném zadání přihlašovacího jména a kódu týmu je daný QR kód potřeba naskenovat ještě jednou. Všechny další QR kódy pak již stačí naskenovat pouze jednou.

Cvičný QR kód, který může posloužit k vašemu přihlášení naleznete níže na této straně.

1. **SMS (odezva SMS brány může trvat i více minut)**

Telefonní číslo SOVA SMS pro zaslání zprávy (standartní cena SMS dle vašeho operátora):

+420 736 350 800

Odpovědní SMS dorazí obratem na číslo, ze kterého byla zpráva zaslána a zároveň se akce zaznamená ve Webinfu.

**Formáty jednotlivých zpráv pro SMS**

* + **Zaslání PROLOG kódu – úvodní šifra hry**
    - Formát zprávy „kód týmu“\_“PROLOG“\_“řešení úvodní šifry“
    - Příklad: KABEL PROLOG BUMERANG
  + **Registrace A kódu na stanovišti** (zalogování na stanovišti)
    - Formát zprávy „kód týmu“\_“An“\_“kód stanoviště“
    - Příklad: KABEL A5 PERLA
    - **Kód zašlete hned po příchodu na stanoviště.** Bez zaslaného A kódu na stanovišti nemůžete zadat B kód. Systém nedovolí zalogovat se na následujícím lineárním stanovišti bez předchozího zadaného A kódu, pozdní zadání A kódu zkreslí statistiky průchodu hrou a může způsobit i další komplikace
  + **Registrace B kódu na stanovišti** (kód za splnění doplňkového úkolu na stanovišti)
    - Formát zprávy „kód týmu“\_“Bn“\_“b kód“
    - Příklad: KABEL B3 TRPASLIK
    - Registraci B kódů je možné provádět kdykoliv v průběhu hry po registraci na patřičném stanovišti
  + **Registrace bonusového kódu** (kód za splnění speciálního bonusu, tj. pokladu)
    - Formát zprávy „kód týmu“\_“BON“\_“bonusový kód“
    - Příklad: KABEL BON POKLAD
  + **Žádost o nápovědu**
    - Formát zprávy „kód týmu“\_“NAP“\_“kód šifry“
    - Příklad: KABEL NAP PERLA
  + **Žádost o řešení**
    - Formát zprávy „kód týmu“\_“RES“\_“kód šifry“
    - Příklad: KABEL RES PERLA
  + **Cílová SMS**
    - **Před posláním cílové SMS se ujistěte, že máte odeslány všechny A, B a BON kódy. Odesláním cílové SMS hra končí a zadání kódů již nebude možné!**
    - Formát zprávy „kód týmu“\_“CIL“\_“cílový kód“
    - Příklad: KABEL CIL KONEC
    - Cílový kód obdrží tým až během hry nebo na jejím konci.