



## 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 špatné zprávy jste ihned informováni, že jste zaslali špatný kód.

## Vstupní kanály pro posílání zpráv do systému SOVA

### 1. WEBINFO (doporučené)

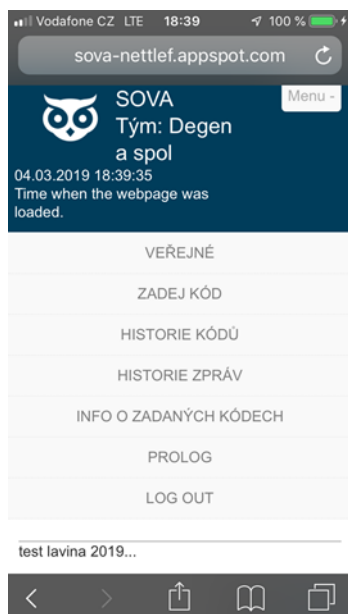
Přihlášení: na adrese <http://sova-nettlef.appspot.com> kliknutím v MENU na LOG IN

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, START, Sx, UNINAP, KAMDAL, CIL)  
placecode: záleží dle gamecodu, tj. např kód stanoviště, výsledek šifry nebo úkolu, apod.

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



Příklad logování na stanovišti 1 (vpravo)

Jako typ kódu se uvede S1

Jako kód příslušný kód

(zde kód stanoviště PARTA) a odešlu tlačítkem

Zadat

Příklad kdy žádám o nápovědu/řešení pomocí univerzálního kódu:

Jako typ kódu se uvede UNINAPx nebo KAMDALx

Jako kód bonusový/univerzální kód

Příklad kdy zadávám řešení šifry 2A:

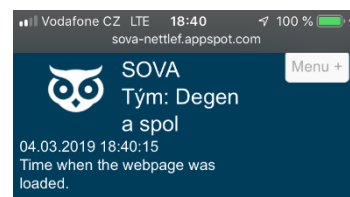
Jako typ kódu se uvede S2A

Jako kód příslušný kód – řešení šifry

Příklad kdy zadávám řešení PROLOGu:

Jako typ kódu se uvede PROLOG

Jako kód příslušné řešení šifry PROLOGu



Zpráva pro všechny:  
test lavina 2019...

Zaslání nové zprávy:

kód týmu:

typ kódu (S1-Sx, V1-Vx, UNINAPx, UNIREsx, PROLOG, BON, CIL):

kód:

Odpověď:

Vase zprava: "DUBEN S1 Parta " nebyla zpracovana. Hra je momentalne nozastavena

Další funkce přístupné z MENU:

VEŘEJNÉ – nástěnka s případnými informacemi od orgů.

HISTORIE KÓDŮ – chronologický záznam odchozích a příchozích zpráv (ze všech kanálů).

HISTORIE ZPRÁV – chronologický přehled platně zaznamenaných akcí vašeho týmu.

INFO O ZADANÝCH KÓDECH – přehledný výpis hry vašeho týmu

PROLOG – přehledný výpis aktuálního pořadí týmů pro úvodní šifru hry

LOG OUT – odhlášení ze SOVY (webinfa)



## 2. SMS (odezva SMS brány může trvat i více minut)

Telefonní čísla SOVA SMS pro zaslání zprávy:

**+420 736 352 442**

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 v pátek**
  - Formát zprávy „kód týmu“ \_ “PROLOG” \_ “řešení úvodní šifry”
  - Příklad: DUBEN PROLOG BUMERANG
- **Zaslání Startovního kódu – sobota**
  - Formát zprávy „kód týmu“ \_ “START” \_ “startovní kód”
  - Příklad: DUBEN START SKOKAN
- **Registrace S kódu na stanovišti (zalogování na stanovišti)**
  - Formát zprávy „kód týmu“ \_ “Sn” \_ “kód stanoviště”
  - Příklad: DUBEN S4 PERLA
  - **Kód zašlete hned po příchodu na stanoviště.** Systém posílá automatické zprávy vzhledem k času zalogování.
- **Zadání řešení na stanovišti (řešení šifry)**
  - Formát zprávy „kód týmu“ \_ “SnA-D” \_ “řešení”
  - Příklad: DUBEN S3B TRPASLIK
- **Žádost o nápovědu pomocí univerzálního kódu**
  - Formát zprávy „kód týmu“ \_ “UNINAPnA-D” \_ “univerzální nápovědní kód”
  - Příklad: DUBEN UNINAP6A PERLA
- **Žádost o informaci kam jet dál (dostupné jenom při úvodních třech šifrách)**
  - Formát zprávy „kód týmu“ \_ “KAMDALnA-C” \_ “univerzální kód na řešení”
  - Příklad: DUBEN UNIRES1C PERLA
- **Cílová SMS – stanoviště s vázou**
  - Formát zprávy „kód týmu“ \_ “Sxx” \_ “cílový kód”
  - Příklad: DUBEN Sxx KONEC
  - Po zaslání může tým stále dolušťovat šifry z bílé části hry.

## 3. Whatsapp (odezva SMS brány může trvat i více minut)

Telefonní čísla SOVA Whatsapp pro zaslání zprávy:

**+1 415 523 8886**

Před prvním použitím zašlete na číslo zprávu “Join umber-ape”. Odpovědní zpráva dorazí obratem na číslo, ze kterého byla zpráva zaslána a zároveň se akce zaznamená ve Webinfu.

**Formáty jednotlivých zpráv jsou stejné jako u SMS brány**