

Порядок действий, если что-то пошло не так:

1. При возникновении опасной ситуации:
 - 1.1. Уйти от источника опасности.
 - 1.2. Если этого не удалось, обратиться в экстренные службы.
 - 1.3. Сообщить ответственному за игру, тел. 8-924-920-5203.
2. Если не находится место улики:
 - 2.1. Внимательно прочитать задание.
 - 2.2. Поискать в 2ГИС.
 - 2.3. Поискать по карте.
 - 2.4. Приступить к поиску других улик.
 - 2.5. Если решили, что данная улика самая важная, позвонить ответственному за игру, тел. 8-924-920-5203.
 - 2.6. Методом перебора вынести вердикт всем участникам дела (слить игру).
3. Если вы на месте улики и не можете ее найти:
 - 3.1. Внимательно прочитать задание.
 - 3.2. Посмотреть на место глазами персонажей игры.
 - 3.3. Хорошо подумать над тем, где бы вы сами спрятали улику.
 - 3.4. Приступить к поиску других улик.
 - 3.5. Расписаться в своей слепоте и позвонить ответственному за игру, тел. 8-924-920-5203.
 - 3.6. Методом перебора вынести вердикт всем участникам дела (слить игру).
4. Если улика не разгадывается:
 - 4.1. Внимательно прочитать задание.
 - 4.2. Внимательно прочитать начало личного дела.
 - 4.3. Внимательно обследовать территорию расположения улик.
 - 4.4. Расплакаться, сдаться и позвонить ответственному за игру, тел. 8-924-920-5203.
 - 4.5. Методом перебора вынести вердикт всем участникам дела (слить игру).
5. Если улика не принимается личным делом:
 - 5.1. Проверить в ту ли графу вносите улику.
 - 5.2. Внимательно прочитать задание.
 - 5.3. Повторно разгадать улику.
 - 5.4. Сфотографировать место улики, отправить через мессенджеры и позвонить ответственному за игру, тел. 8-924-920-5203.
6. Если вы стали подбирать улику, вместо ее поиска:
 - 6.1. Внимательно прочитайте задание, может в нем прописано ваше наказание за перебор?
 - 6.2. Очень хорошо подумайте, что скажут о вас, ваши коллеги из других детективных команд? Может они решат вас наказать за это?
 - 6.3. А смысл тогда было начинать играть, если вы не хотите подумать?
 - 6.4. Если данное действие является причиной усталости или недовольства, то необходимо:
 - 6.4.1. Методом перебора вынести вердикт всем участникам дела (слить игру).
 - 6.4.2. Позвонить ответственному за игру, тел. 8-924-920-5203.

Рассматривается административное дело, далее ДЕЛО, по факту уничтожения подвижно-клавишно-кнопочного имущества гражданина Геннадия Зеленого.

По факту данного дела привлечены пять фигурантов:

- ✓ Поросенок Фунтик – свободолюбивая неблагодарная свинья, сбежавшая от своей благодетельницы.
- ✓ Горыныч – рептилия, жрущая в три глотки.
- ✓ Матроскин – мохнатый иждивенец, севший на хвоста обеспеченному дяде.
- ✓ Карлсон – первый прототип вертолета на сахарном топливе, мучитель домоправительниц.
- ✓ Крошка Енот – вечно боящееся существо, храброе только с палкой, толпой или за спиной маменьки.

Колобки детективы собрали на каждого фигуранта по 5 улик, соединив которые, вы сможете воссоздать алиби каждого подозреваемого и вынести вердикт. Улики каждого подозреваемого вписаны в дело по порядку, все листы дела со сквозной нумерацией, чтобы не запутаться. Информация по каждой улике систематизирована и прописана отдельным шрифтом. Ниже для примера показана структура каждой улики.

В первой части указано местонахождение улики. Все основные зацепки тут. Есть мелкие направляющие в других частях текста, но они помогут, только, если правильно понять эту часть. За редким исключением зацепок много, поэтому пользуйтесь логикой, гуглом, яндексом, 2ГИСом, картами различными, вспоминайте названия организаций и улиц. Тут могут быть различные очепятки, которые надо внимательно читать и пробовать на вкус, фразы из произведений каких-либо авторов, цитаты, созвучные, сокращенные названия пунктов в городе, координаты, различные известные шрифты и алфавиты.

Во второй части указано как на месте найти улику и что с ней сделать, чтобы правильно её понять. То есть, если сказано, что на месте стоит бревно и что не стоит его трогать, то вам нужно бревно и на этом бревне что-то есть, но уносить его с собой не надо. Когда написано «возьму один», значит на месте множество артефактов и вы можете один забрать себе и уже потом над ним думать. Может быть указано, что за неправильно разгаданную улику получите штраф! Если сказано «спрятал за урной», то именно за урной и следует искать. Может быть написано «верните, как было» – значит необходимо, найдя улику, положить все составляющие так, как было до вашего прихода, чтобы

другими тоже было интересно решать задание. Так же может присутствовать алгоритм решения задания, которое находится на уровне.

В третьей части дается дополнительная информация по расположению кода, наличию и назначению артефактов, по бонусам/штрафам, по уровню опасности, по наличию охраны, аборигенов, собак и тд. Стоит внимательно прочитать, по описанию можно догадаться о месте.

Собирая **улики**, вы можете заработать поощрение, которое дается за каждую **улику** и прописано в интернете. Все **улики** в ДЕЛЕ трехсоставные (состоят из трех знаков, все буквы улики – кириллица, на агентских уровнях другие коды). **Улики** никак не помечены (то есть префикса в поле нигде нет, вбивать именно так, как нашли).

Вынося **вердикт** фигуранту дела, учитывайте то, что не найденные улики «сгорят» не принесут вам никакого результата. То есть **вердикт** закроет уровень, отвечающий за конкретного фигуранта. Соответственно, найдя виновного, вы автоматически можете закрывать остальные уровни, так как виновный в этом деле всего один. В единственной подсказке (появится в 23-30) будет прописано, как правильно вынести **вердикт**, до этого момента закрытие ДЕЛА затруднительно, собирайте улики.

У всех фигурантов дела есть **алиби**, выяснив которое, вы сможете дать заключение о виновнике случившегося. Правильно сформулированное **алиби** принесет вам поощрение – 30 минут. **Алиби** складывается определенным образом из найденных вами **улик**. Мы постараемся помочь и дать вам правильную цепочку поиска алиби из **улик**. Есть вероятность того, что вы найдете алиби, не разгадав всех **улик**, методом от обратного, можно найти оставшиеся улики, будьте внимательны, не провороньте своего счастья.

Для успешного нахождения **улик** вам понадобятся дополнительные предметы:


- - Ультрафиолетовый фонарик.
- - Рулетка, линейка, метр – измерить расстояние до 4 метров.
- - Ноутбук или нетбук с офисными программами.
- - Ножовка по металлу, «болгарка», все чем можно «вскрыть» железо.
- - Лопата, копать, чем глубже копаешь, тем труднее следующим.
- - Магнит, от 10×10×10мм до 30×30×30мм.
- - Сапоги, болотники, заброды, можно несколько на команду.
- - Веревка прочная для веса около 1 кг, с грузом или с кошкой.
- - Программа для считывания QR-кодов и умение работать в табличном редакторе.

Мы добровольная дружина по противодействию работе различных детективных организаций, поэтому, в ходе продуманной операции, похитили у Колобков все улики. С этого момента, чтобы вернуть улики, вы должны подстроиться под наши условия. На все, про все у вас ровно час, Вас будут ждать с 20-00 до 21-00.

Если у Вас не получится встретить наших агентов и получить на руки улики, так и быть, ровно в 21-00 Вы сможете воспользоваться штрафной подсказкой для уровня **«Карлсон»**, **«Улика_5»**. Будьте осторожны, взятие подсказки наказуемо.

Первое условие:

Один из наших внедренных агентов увлекается искусством окрашивания воды (Подсветка фонтанов только на Драмтеатре). К сожалению, он художник от слова «худо», поэтому жизнь его сложилась весьма драматично (Указание на Драматический театр), и он хочет исправить свою морду лица (Мелкий намек на маски) и начать все сначала.

В данный момент его Настроение (Название маски) весьма паршивое, лицо его лишено Улыбки (Название маски). Вы скажете: «Да, и Шут (Название маски) с ним!» и будете правы.  («Рука лицо» - Название маски)

Найти его довольно легко, он сидит на лавочке в указанном месте, на коленях у него головной убор (На лавочке видел Миша с кепкой на коленях). Если подойти и спросить: «Месье, же не манж па сис жур?», он ответит: «Бог подаст!» и направит вас нужным маршрутом для получения одной из частей ДЕЛА. (Необходимо было собрать 100 рублей мелкими монетами для получения части личного дела. Была мысль давать бонус за количество железа в этой сотне, но потом решил не усложнять.)

Второе условие:

Абстрактной истины нет, истина всегда конкретна. Еще одна часть дела попала в руки агента «67586» (ID игрока «Very_Bad», в строке «место работы» указан адрес «Кирова, 54/3 офис 5, других адресов в личном деле нет.), а он его унес на рабочее место. Сплетней факта не перешибёшь, из уст Сергея Мироновича (Кирова), вы вряд ли бы услышали эту фразу, потому что наш агент работает КРУГЛОСУТОЧНО (указывает что после 20-00 точно будет открыто, а не на то, что это круглосуточное заведение). Все данные по своему местонахождению он скрыл в личном деле, полка 54, ячейка 3, файл № 5 (Еще одно указание на адрес). Мы не хотим загонять в рай дубиной, поэтому в поиске улики помогать вам не будем. А, чтобы всех еще больше запутать, спрятали дело за вуалью словоблудия. Не так опасно поражение, как опасна боязнь признать своё поражение, ищите сами, агент на уровне ничего не подскажет. Когда за этими строками проявится личность (Имеется в виду то, что показаны цитаты Ленина, и за его спиной вы найдете следующую часть ДЕЛА), тогда и станет вам доступна часть ДЕЛА, находящаяся именно за спиной этой личности. Недостатки у человека как бы являются продолжением его достоинств. Но если достоинства продолжаются больше, чем надо, обнаруживаются не тогда, когда надо, и не там, где надо, то они являются недостатками. В наш архив дверь всегда открыта, но некоторые объекты вокруг под охраной, имейте благоразумие не стучаться в запертые двери. (Открыто было в этом здании только одна дверь и там горел свет. Вас ждали)

Третье условие:

Хотелось бы вас послать графически по карте в направлении к ХхХ или ХХ (В 2ГИС на карте видно три Х на площади юности, в гугле и яндексе два Х), но думаю возрастом вы не дотянули. Поэтому юные (Площадь юности) падаваны, предстоит вам путь по дорожкам красным (КЦ Красный), в поисках учителя, которому вы будете сдавать экзамен на смелость. Учитель будет ждать с тарами закрытыми (у меня рядом на лавочке стояли ведра закрытые тряпками, надо было на ощупь определить, что находится внутри), у места падения воды (Указано конкретно, что не по площади надо бегать, а к фонтану идти). Найдете его вы фразой «А в ведерке у вас икорка черная или красная?». Ответом правильным будет «А вы на ощупь определяйте.»

Улика 1.

Шеф: Ну-с, приступим-с.

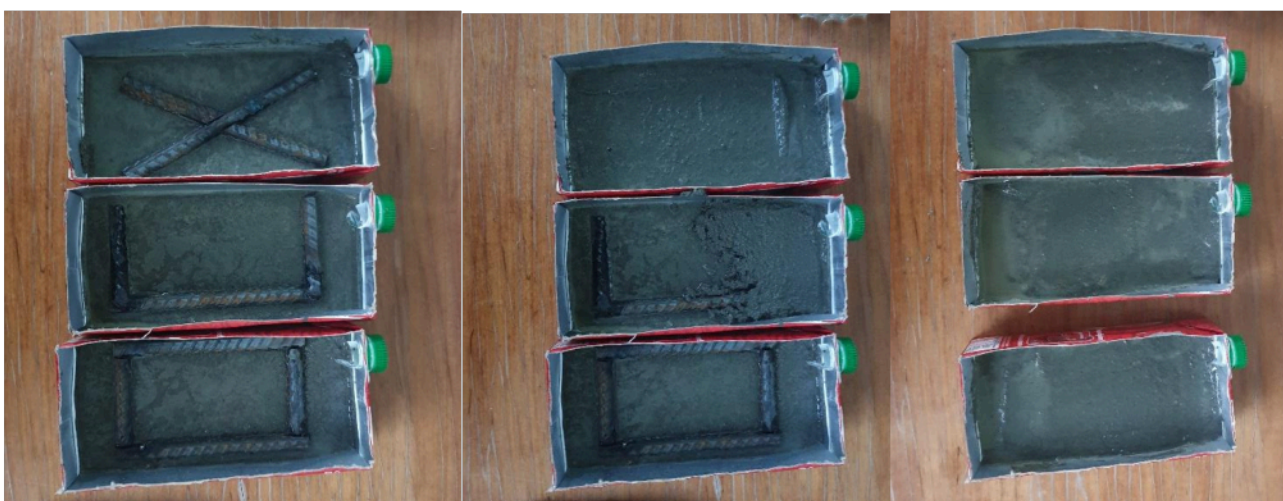
Коллега: Ну что, орёл (Указание на улицу Орловскую), долетались?

Фунтик: А, я что? Я ничто, нас на берег мылки (По Орловской по порядку идут переулки Береговой, Мылковский) пригласили, вот мы и пришли.

Коллега: Ага, такие как Вы, непричемыши, мешают достроить железнодорожный крымский (Далее по Орловской идут переулки Железнодорожный и улица Крымская) мост!

Шеф: Два-а-а (Указан номер дома 2а), не тем курском (Дом стоит чуть далее перекрестка Орловской и Курской) летаете!

Фунтик: Да, залейте мои кости бетоном, чтоб мне разделиться на три кирпича! (На локации были выставлены 3 кирпича из бетона, в них замурованы буквы из арматуры, магнитом код берется или не берется, на игре случилось оба варианта)



Коллега: Ага, решили скрыть информацию! Мы вытянем все из Вас.

Фунтик: *Я больше туда ни ногой, там собаки есть!*

Коллега: *Так мы рядышком остановимся, быстро выйдем, альмулетиком (имелся в виду магнит) поводим и в машину, так что не дрейфьте.*

В задании был указан недостроенный дом по адресу Орловская, 2а (по 2ГИС).

На уровне три бетонных «Кирпича», внутри Арматура в виде букв, магнитом код ищется.

Идея реализации данного уровня, придумана не мной. Её внесли на одной из игр команда СЛК, очень давно и спасибо им за это. Уровень я брал лично, вместе с Евгением Игоревичем. Очень интересно и занимательно.

Улика 2.

Шеф: Подозреваемый, почему Вы сбежали от Белладонны?

Фунтик: Она держала меня в клетке. Теперь я всюду вижу клетки, кругом одни клетки.

	ь	Е						
	Д		з			В		
		С						
	з	М	В	ь		Е		А
Д	Е			А	з		В	М
				Е		з	О	ь
	С	Д	ь	з			М	
		В	Е	О		ь		з
ь	О			С				

(Разгадывая Судоку, в выделенной строке получаем адрес «Заводсемь», Заводская, 7 – т.н. Замок Дракулы)

Фунтик: И снова, клетки, клетки, клетки. (То есть сказано, что на уровне искать нечто подобное заданию. На уровне был судоку в выделенной строке был нужный код)



Коллега: За ошибки молодости надо платить, раз ошибешься 10 минут спишетя. (Указан штраф за перебор)

Фунтик: Это страшно, стены облезлые, в полу дыры, потолок рушится, лестничные марши не надежны. Хорошо хоть, что в подвал не водили. (Все поняли по-разному, но в этом разделе указаны степени опасности, то есть если написано «не водили», то стоило понимать, что в подвал лезть не надо)

Задание указывало на ДК Metallург, Заводская, 7.

На уровне был Судоку, см. фотографию.

Разминочный уровень для разрядки. Думал, что очень легко команды догадаются, как и что делать, в принципе, так и произошло.

Улика 3.

Шеф: Ну вот и свет в конце тоннеля!

Коллега: Вы копытами (*Улица Копылова*) тут не очень-то размахивайте.

Фунтик: Они чистые, я их в большой реке мыл. (*Улица Амурская*)

Шеф: Где спрятали улики?

Фунтик: Ну так, как обычно, координаты: пятьдесят... (*Копылова, 50*)

Коллега: Вы пальцем покажите!

Фунтик: Так говорю же, копыта (*Копылова*) в реке напротив мыл, а день-то ноне какой? Илюшин (*Напротив собор святого пророка Или*) день, вот видимо копытца и пахнут.

Коллега: *Помнится, мы одного товарища электричеством пытали, он как елочка горел, вся информация наружу вышла!*
(*на уровне на стене была большая доска со светодиодами, необходимо было в разных концах здания взять проводки и соединить, найдя нужные, код бы светился на улице*)

Фунтик: *Бога на Вас нет!* (*Указание на собор*)

Коллега: *Мы в другую сторону будем светить.* (*Уровень реализован со стороны противоположной собору*)

Шеф: *Вот она истина!*

Фунтик: *Тут и так проводов тьма. И мусор строительный.*

Коллега: *Хорошее место, не сильно загаженное, смотрите под ноги и ничего с Вами не случится.*

[Загадано здание по адресу Копылова, 50.](#)

Большая доска со светодиодами, необходимо было в разных концах здания взять проводки и соединить, найдя нужные, код бы светился на улице.

В нашем понимании простой уровень, но на взаимодействие. С одной из игр прошлого осталась доска с диодами, Евгений довел до нужной кондиции, натянули на стене здания, смотрелось шикарно, не приехал никто.

Улика 4.

Коллега: Фунтик, а может кто-то за Вас поручиться?

Шеф: Да, да, Вам крайне необходимо алиби!

Фунтик: Мой лучший друг – ассистент дядюшки Мокуса, может рассказать, что я делал в это время. (Ассистент дядюшки Мокуса и друг Фунтика – Обезьянка Бамбино)

Шеф: *Коллега, не стойте столбом, читайте, что написано.*

(Код на столбе)

Коллега: *Не толкайтесь, дорога рядом.*

Загадан адрес Аллея Труда, 40, магазин Bambino.

Код был на стальной фонарной опоре, видно даже с дороги.

Точки, классические, без изысков.

Улика 5.

Шеф: Одного свидетеля мало, Вы явно темните.

Фунтик: А, Вы этого, как его, забыл, как звать... (Имя бегемота?) А Бегемота (Бегемота в мультфильме звали Шоколад) спросите, он как раз на бережке загорает.

Коллега: А, что это все Ваши свидетели какие-то не русские! (Что Бамбино, что Шоколад в 2ГИС указаны латиницей) Подозрительно.

Коллега: *Да ничего трудного, вот он против входа стоит, даже искать не надо.* (Код был напротив вывески, высоко на столбе, не все команды смогли понять, что кириллицей код выглядел как «ОМ!»)

Шеф: *Опять рядом дорога.*

Загадан был адрес Аллея Труда, 19, магазин Шоколад.

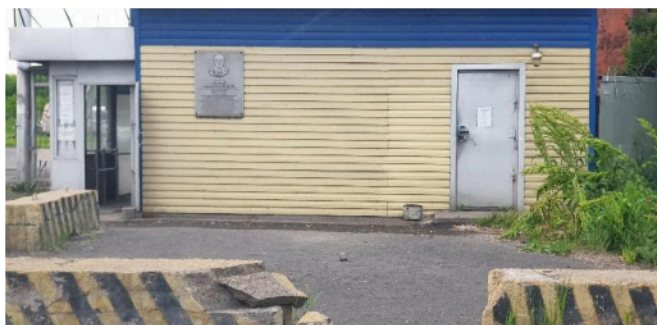
Код был на столбе, прям напротив вывески.

Идея с кодом, висящим очень высоко, подсмотрена на игре, реализовывал ее Сергалы на плакате. Это было неподражаемо, когда я смог найти код, адреналин зашкалил. Не стал делать баннер, как в оригинальной версии автора, просто постарался засунуть код как можно выше. Но блять страшно, поэтому нанес там, где достал.

Улика 1.

Шеф: Не рассказываете нам сказки.

Горыныч: Я Вам не Шапиро
(Остановка им. Шапиро и проходная
Амурметалла его же имени), чтобы
сказки рассказывать.



Коллега: Шарль Перо, его зовут. Прокачались бы сначала, потом бы пошли дальше (Дальше остановки и проходных). Вы как будто в восточном совхозе родились (пак Совхозный и пак Восточный рядом).

Горыныч: Перо, не пиро, у меня тринадцатый класс между второй и третьей головой застрял (Там два здания по волочаевскому шоссе, с адресами 13/2 и 13/3).

Шеф: Уточняю. Между – это прям посередине?

Коллега: Ага между второй, третьей и мостом (Заброс находился между 13/2, 13/3 и мостом находится искомый заброс).

Горыныч: Не меряйте все по себе, у меня три головы, спрашивайте каждую отдельно. (Указание на измерение)



Шеф: К одной палке всех Вас прибьем, чтобы не путать, и вот тогда будем мерить.

Горыныч: Ага, рулетку еще возьмите! (мерять рулеткой)

Коллега: Вот и возьмем, и посчитаем, теленок – раз... Ох, это не с той оперы.



Шеф: Але, Гараж (заброс – это не достроенный гараж), не увлекайтесь, ямы вокруг, трава, кирпичи.

Коллега: Шеф, все под контролем, главное собак не потревожить, с тылу надо зайти, с заднего торца, дорога прям до места идет.

Загаданы недостроенные гаражи, рядом с проходными им. Шапиро на Амурметалле.

На уровне был Горыныч, измеряя рулеткой все «шеи» его, получаем три размера 19дм, 3дм и 6дм, то есть буквы С, В, Е.

Лёгкий схваточный уровень, приехал и измерил, кое у кого возникли трудности. Спасибо Независимости за то, что привели уровень в порядок, при подготовке не учел, что стена нифига не ровная и трудно будет крепить отдельные элементы.

Улиqr (QR - код) 2.

Шеф: Коллега, что за дрянь вы пьете?

Коллега: Энергетик (бывший ДК Энергетик, на Вагонной, 15), Шеф! Горыныч дал хлебнуть.

Горыныч: Это Лавандовый, в моей родной Долине выращенный (На площади рядом с ДК есть магазин и кафе Лаванда и Долина). Дык (ДК), специальная вазочка для настаивания есть, кругом ограниченная (Ваза в круге на площади – очень известная вещь в городе).

Коллега: А, добавка там есть?

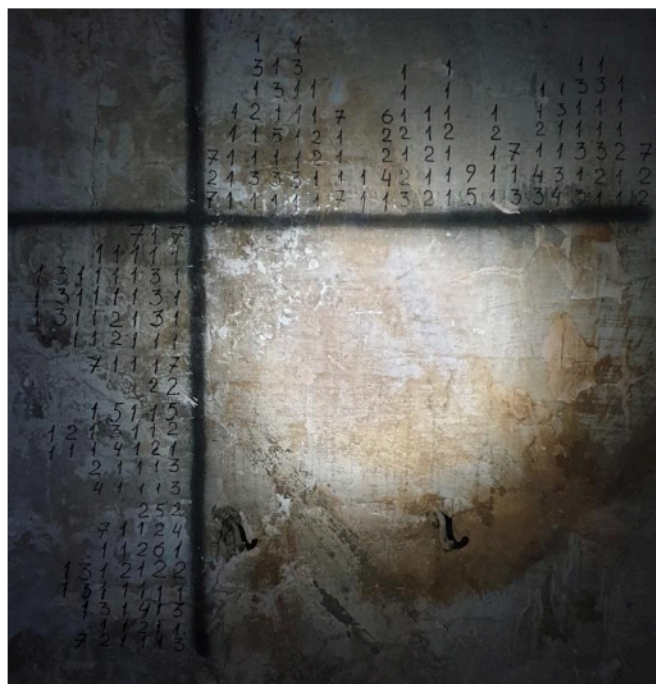
Горыныч: *Есть, мои японские родственники оставили рецептик* (Указание на японский кроссворд, который был на уровне).

Шеф: Так, запишем в блокнотик...

Горыныч: *Вы еще в таблицу внесите на компьютере.*

Шеф: Так и сделаем.

Коллега: *Я там заметил много-много «веселых» людей.*



Горыныч: *Это наши местные маргинальные художники, надо быть осторожным, чтобы не приставали, лучше, чтобы они вас не заметили.*

Шеф: *А, вот здание мне понравилось, большое чистое, полы ровные, главное иметь хороший фонарь.*

Уровень на Вагонной, 15, ДК Энергетик.

На уровне находился японский кроссворд, разгадывая который получаем код.

Идея уровня возникла последовательно. Думал просто поставить QR код, потом вспомнил, как его Авангемит загадал на своем мозге, пока тыкался, пришла идея с японским кроссвордом. Уровень получился крайне жестким, но думаю тем, кто брал, он понравился.

Улика 3.

Коллега: Подозреваемый, будьте добры показать место.

Горыныч: Всегда Готов! (Клич пионеров – Пионерская)

Коллега: Это, что за зонтик (на карте 2ГИС место обозначено значком «детская площадка») с парковочными (парк) ножками?

Горыныч: Сами Вы зонтик! Это детская площадка.

Шеф: Потрудитесь объясниться, корабельных дел мастер (судостроитель), там стена кирпичная (в городке есть кирпичный замок именно там был спрятан код)!

Горыныч: Мирный (рядом пр-т Мира) Вы мой! Зачем в забор железный стучать? Там ворота есть, парковку (парк) шагов сделать лень, «Всегда готов» (вход со стороны улицы Пионерской)? Через них идёте и всё находите.

Шеф: *И зачем так прятать?* (код хорошо спрятан)

Горыныч: *Ну ходят мимо всякие, вот и записал показания в самом укромном месте.*

Коллега: *Хорошо, будем искать.*

Шеф: *Культурное место!*

Коллега: *Главное со стены не упасть.*

Загадан замок на детской площадке парка Судостроитель.

Код весьма хорошо спрятан.

Уже лет семь вынашиваю идею спрятать код на маленькой локации, но так, чтобы найти его было затруднительно. Идею реализовал, самой реализацией, поисками и прикольным обращением Александра по этому поводу остался весьма доволен. Код правда прятали и думали о том, чтобы даже Татьяна его могла найти (во всяком случае была на это надежда), но вышло именно так как было задумано, маленькая локация, куча времени на поиски ДВАЖДЫ нанесенного кода. Каждый теперь может сходить и потренироваться. Представляю если бы я сделал игру на поиск, наверное бы Ивана Сталкера бы уже переплюнул ☺.

Улика 4.

Коллега: Мы все равно Вас расколем, у нас богатый опыт.

Шеф: Будем сидеть до победного конца (пр-т Победы, ближе к концу).

Горыныч: Ну мы с Геной только-только закончили культурно (сразу за ул. Культурной) отдыхать и приступили к...

Коллега: Хватит нам историю государства Российского сочинять! У автора тут «разрыв» мозга случится! (автор истории государства Российского Карамзин, разрыв улицы Карамзина как раз на Победе идет)

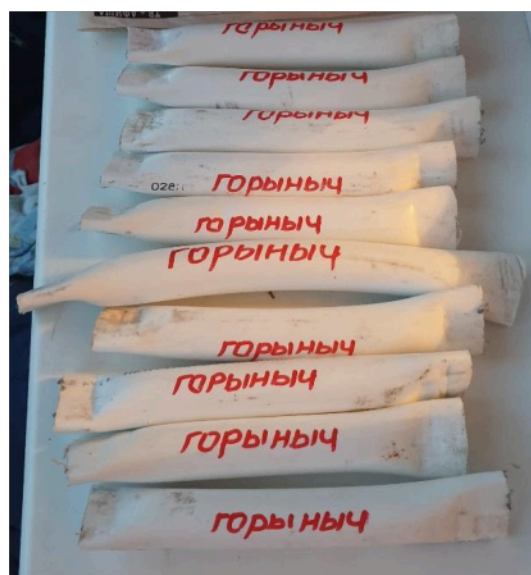
Горыныч: У меня уши в трубочку свернулись.

Коллега: Так мы сейчас вскроем Ваши уши! Распилим, так сказать! (на уровне были трубки с кодом, трубки сломать распилить и будет счастье)

Шеф: Коллега, мозги не заденьте!

Коллега: Не страшно, потом соберем.

Горыныч: Ну, ну, ищите-ищите, там три этажа, вспотеете!



Коллега: *Вот гад лестницу сломал. Осторожно в подвал не упадите.*

Шеф: *С другой стороны, есть лестница.*

Коллега: *Вот он где спрятался, вот белеет на фоне красненького, возьмем один, по дороге расколем.*

Загадан заброс примерно по адресу Победы, 46а.

На уровне были трубки с кодом, трубки сломать распилить

Идея не новая, Мной и Женей была попытка реализовать ее еще лет семь назад, но тогда никто на уровень не поехал. В этот раз коды были спрятаны в алюминиевую трубку, в тот раз были заварены в двадцатку и пилить такую хрень надо было бы долго. Очередное спасибо за подобное команде СЛК, давным-давно мы пилили трубу минут 20. Тогда эти трубки были вмурованы в стену на высоте метра два. Так что я вас очень сильно пожалел.

Улика 5.

Горыныч: Ну все я полетел.

Коллега: И куда это Вы собрались?

Горыныч: Прочь из этого города, туда за знаки, от одного моста в сторону другого (от мылковского моста до амурского).

Шеф: Я думаю между красными коммунистами в гостинице и Скайлайном в детском магазине мы Вас уже нагоним (искомый баннер находится между баннерами с рекламой КИРФ и гостиницы и Скайлайном с магазином Бамбино), так что далеко не улетите!



Горыныч: Ну, ну, я Вам пришлю три буквы в рамочке на тридцать четвертом (номер баннерной стеллы)!

Шеф: Коллега ищите внимательно.

Коллега: Шеф, все под контролем, слева трасса, справа песок, ничего страшного.

Загадана баннерная стелла № 34, код с обратной от дороги стороны, нанесен баллоном.

Возвращался я как-то с командировки. После 14 часов за рулем настолько ~~за...~~ устал, что засмотрелся на баннеры и обратил внимание, что многие из них пустые. Так как мозг был чист, то поймал нужную мысль. Хотел код нанести на самом баннере, да добраться туда весьма проблематично. Днем много народу, ночью сыкотно. Поэтому получилось именно так.

Улика 1.

Шеф: Какой забавный меховой бунтовщик.

Коллега: Пугало (Пугало и бунтовщик – Пугачев) какое-то.

Матроскин: Сам ты, Пугало, я может быть Восходящая звезда (пак Восход), я в «Капитанской дочке» играл (Капитанская дочка, как раз про события Пугачевского восстания).

Шеф: Вы еще бы Стеньку Разина вспомнили!

Матроскин: Не знаю такого, я продукт техногенной среды, участвовал в создании крупной, технически развитой промышленности, значительно увеличил долю промышленности в экономике (определение индустриализации, т.е Индустриальное шоссе)!

Коллега: Что-то я запутался: Пугало, Восходящая звезда, фигня какая-то технологическая, куда-то уносите Вы нас по течению.

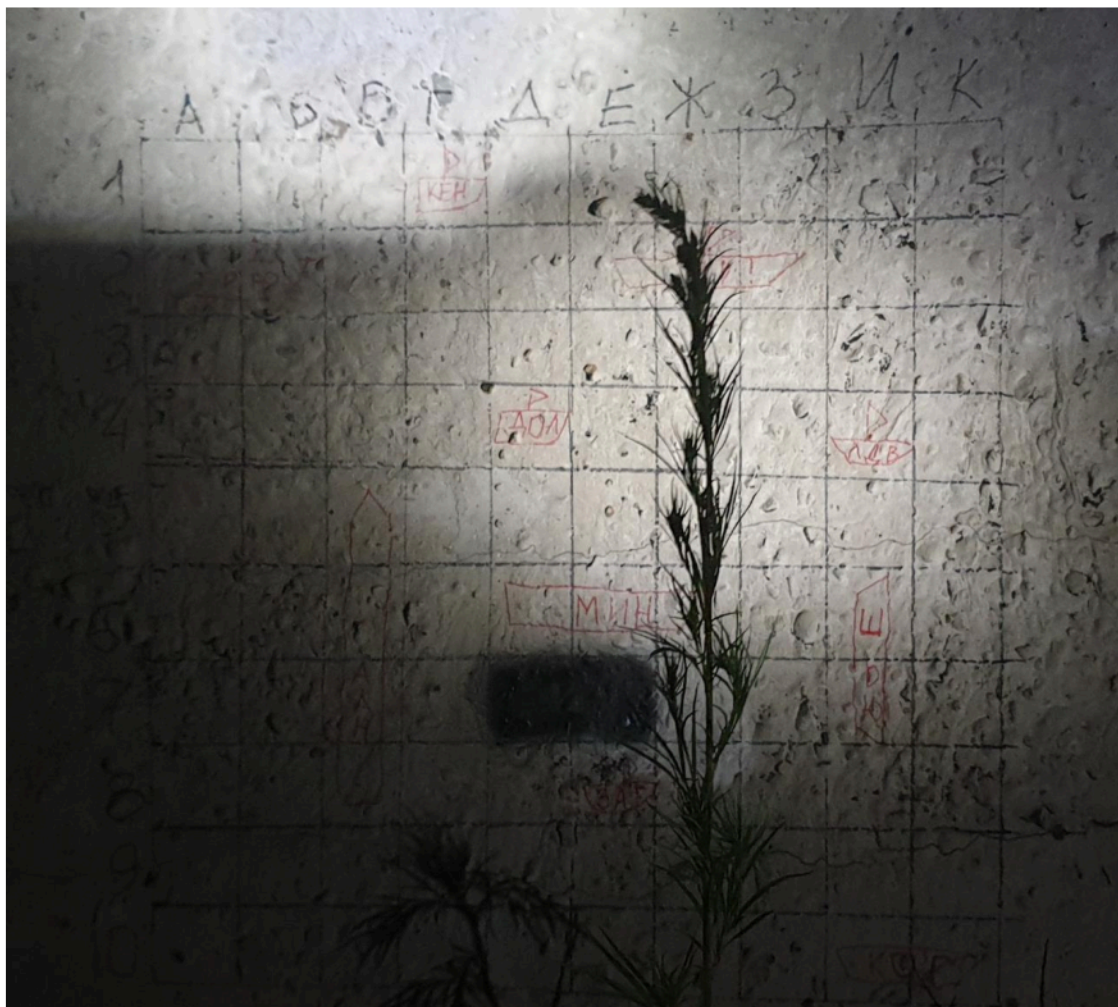
Матроскин: Там бетонные капониры стоят, стены голые вот я их немного и раскрасил (реализация была на бетонной стене одноэтажных бетонных строений, чуть далее перекрестка Пугачева и Индустриального шоссе).

Шеф: Вы, что морской кот?

Матроскин: Да, могу участвовать в боях. А вторая – миммо, И пятая – ранил, К пятая – убил (ниже текст, большая буква и ее номер в слове, дают «выстрел» морского боя. И1 и В7 – первые «выстрелы» в тексте).

Коллега: ???

Матроскин: Вот Вам вырезка о том перекрестке где Шарик порылся:



«город расположен в Излучине на левом берегу амура, в 348 км от хабаровска, вниз по течению у северной окраины среднеамурской низменности, где амур прорезает смыкающиеся отроги сихотэ-алиньской и буреинско-баджальской горных систем, и где река меняет своё течение на субмеридиональное и вступает в так называемое комсомольско-киселёвское сужение. справа к руслу реки круто обрываются отроги хребта хумми (система сихотэ-алиня) с абсолютными отметками 350—380 м. левая часть долины амура обрывается отрогами хребта мяо-чан. в результате длительной денудации горы разрушены до стадии мелкосопочника. относительные высоты сопок — 75—180 м. крутизна склонов от 15 % до 35—45 %. на севере видны вершины хребта мяочан. на западе белеют вершины баджальского хребта. на востоке протянулись сопки — отроги горной системы сихотэ-алинь. с запада и с востока территория города ограничена котловинами озёр мылки и рудниковское, хорпы и галичное (озёра относятся к типу плотинных озёр боковых притоков амура: они приурочены к устьям впадающих в них рек. преобладающие глубины невелики — 0,5—1 м, максимальные — до 3 м. уровенный режим озёр связан с колебаниями уровня реки амур). в 80-е годы в связи с прокладкой насыпи и вводом в строй автодороги озёра — озеро мылки (площадь — 9 км²) и озера рудниковское (2,5 км²) перестали существовать. от них остались лишь небольшие, разрозненные водоёмы. в 2000-е годы фактически исчезло и озеро хорпы. после наводнения 2013 года озера частично восстановились.

серия из трёх надпойменных террас занимает около 40 % городской территории. они расположены в центральной части города. первая надпойменная терраса реки амур имеет относительную высоту 5—10 м и занимает 30 % территории города. терраса подвержена затоплению в период паводков на амуре (затопливается до 54 км² территории города), остальная часть — подтапливается. пойма до строительства гидрозлов на основных притоках зея, бурей и сунгари, в летне-осенние паводки на реке амур подвергалась затоплению, заболочена.

особенностью геологического строения площадки города комсомольска является преобладание галечно-гравийного состава грунтов, перекрытыми глинами мощностью до 4—5,5 м. благодаря способности этих грунтов к фильтрации они реагируют на малейшие антропогенные воздействия. осушение таких грунтов приводит к быстрому распылению перекрывающего галечники глинисто-суглинистого субстрата, а повышение уровня поверхностных вод — к подтоплению участков.

площадь городской территории составляет около 352 км² с учётом водоёмов и горных территорий.

амур протекает в южной части города на протяжении 32 км при ширине площадки города в 8—10 км. ширина русла в пределах городской черты изменяется от 1,75 км в центральной части города до 3,75 км у устья протоки озеро мылки. средняя глубина русла — 15—16 м; скорость водного потока — 1,2 м/с.

абсолютный высший уровень реки амур у города комсомольска +912 см. наиболее высокие уровни наблюдались в 1932 г. — +687 см, 1959 г. — +701 см, 1984 г. — +670 см, 1985 г. — +641 см, 2013 г. — +972 см. подземные воды городской площадки представлены верховодкой, грунтовыми и межпластовыми водами.

в черте города текут малые реки, являющиеся левыми притоками амура. самая крупная из них — река силинка, длиной 75 км (в городской черте 22 км), делит город на две части. чёрный ключ — правый приток реки силинки, протяжённостью 16,25 км, течёт в северной части города. из других речек отметим: большая хапсоль длиной 15 км (в городской черте — 4 км), малая хапсоль — 5 км, впадающие в озеро мылки; река бочин длиной 29,6 км (2,5 км в пределах городской черты), впадающая в озеро рудниковское; река клюквенная — 10 км (7,5 км в черте города), река хорпинская — 8,75 км (в городской черте — 1,25 км), река хорпинская-2 — 32,5 км (1 км в черте города), впадающая в озера хорпы; река галичная длиной 25 км, впадающая в озеро галичное (за пределами городской черты).»

Коллега: Ага, все вижу, недалеко от перекрестка, ничего трудного, главное не промакнуть.

Шеф: Главное не перепутать, смотри тут много разных кораблей.

Коллега: Он что-то про бой говорил, наверное, надо стрелять.

Шеф: Если не, то выберем, накажут нас. 20 минут в нагрузку за каждый утопленный кораблик.

Загаданы строения по улице Пугачева, недалеко от перекрестка с индустриальным шоссе.

На уровне была карта Морского боя с кораблями, после всех выстрелов, остается один корабль.

Уровень точно не везучий. Придумал его для Зеленого Глюка, на той игре Александр ~~наеб...~~ упал и руку на нем сломал, на этой тоже всего одна команда добралась. Но все же идея мне нравится. Я рад что кто-то еще на него со стороны посмотрел.

Улика 2.

Шеф: Начнем сначала. Ваше ФИО, адрес.

Матроскин: У меня нет никакого ФИО, у меня национальная принадлежность (типа не имя, а просто КОТ) и фамилия, кстати от бабушки (какая фамилия у Матроскина?). А вот адрес я Вам не скажу.

Коллега: Ах Вы ж кот мартовский!

Матроскин: И совсем даже не мартовский, а октябрьский (магазин на Октябрьском), не нужно нам чужих грехов.

Шеф: *Не жарко тут.*

Коллега: *Климат тут с краю специальный, морозят почему зря (Код на кондиционерах).*

Шеф: *Ищите, Коллега, он тут спрятан, на стальных каркасах...*

Загадан магазин Кот Матроскин, Октябрьский, 36.

Код на стальных уголках – крепежах кондиционеров.

Легкие точки. Но, что-то пошло не так и практически все команды слили данный уровень. А жаль, загадано было интересно.

Улика 3.

Шеф: Заставили Вы нас побегать.

Матроскин: Да я такой! А вот дед у меня даже служил, сразу после революции, только-только новую армию создали (новая армия после революции – Красная – Красноармейская).

Шеф: Хвосты кошкам крутил?

Матроскин: А, вот и не хвосты, пропеллеры он крутил (Летчиков)! С самыми знаменитыми асами знаком был!

Коллега: Так вот откуда на парках у них меховые воротники

Шеф: Опять вы за свое, зачем так наследили?

Коллега: Как мы теперь нужные следы найдем?

Матроскин: Надо исследовать все по порядку, может быть и подойдет что-нибудь.

Коллега: То есть мы должны проверить все следы? А если не подойдет (указывает на перебор)?

Матроскин: Значит не всё нашли, ищите ещё!

Шеф: И сколько же их, этих Ваших следов?

Матроскин: Может быть 20, а может быть и 30, помню, что число круглое.

Загадан заброс рядом с перекрестком Красноармейская – Летчиков.

Было 30 кодов, методом перебора найти нужный.

Давно хотел команды проверить на удачу. Оказалось, удачливых мало. Правильный код все нашли или ввели только после 20 попытки. Но думаю метод перебора очень интересный метод игры.

Улика 4.

Матроскин: Я тут изучал карту звездного неба.

Шеф: Вы это к чему?

Матроскин: Так вот известный астроном, который открыл пояс Ориона, ну этот Юзеф Доманский (астроном, Юзеф, Доманский – прозвища Дзержинского), он же раз пересекся с Алексеевичем (Гагарин).

Коллега: Ага, а потом еще 700 метров шел дальше (далее по Дзержинского от перекрестка с Гагариным)...

Матроскин: Ага и через эти 700 метров, справа рядом с дорогой увидел бетонные блоки, видимо раньше там был небольшой мост.

Шеф: Какой мост в песках! Да еще и дамба рядом.

Матроскин: Вот такой хреновый мост. А, я там за этими блоками на холмиках большой полосатый крест поставил.

Коллега: Ну вот опять! Почему мы опять должны искать за Вас улики?



Матроскин: А, Вы представьте, что это клад и его надо копать.

Шеф: И как глубоко?

Матроскин: Если до Вас никто его не находил, то сантиметров 20-30, а вот если Вы будете не первые, то это уже как другие закопали. Вдруг у них лопаты большие и сил много. Но полосатый крест на этом месте они точно оставляют.

Шеф: Под крестом сундук в сундуке улики?

Матроскин: Под крестом сундук, в сундуке карта, каждому своя.

Шеф: А, на карте?

Матроскин: А, на карте знаки, найдете три знака и будут Вам улики. На карте они цифрами в нужном порядке обозначены.

Коллега: Так нам и лопату надо с собой тащить?

Матроскин: А, вы как думаете? Нет, если у Вас есть Шарик, то он может и лапами ямы вырыть.

Шеф: Крест, сундук, карта, знаки, ничего не понимаю.



Загадан разрушенный мост для гонок или еще чего на Держинского.

На уровне был закопан сундук под крестом, в сундуке карта пл. Кирова и цифрами отмечены дорожные знаки, на которых прописаны буквы кода.

Идея, конечно, не новая, но я сам ее не реализовывал ни разу. Поэтому закопал сундук, разрешил командам его перезакапывать глубже меня. Да еще и карту внутрь спрятал. Все 33 удовольствия.

Улика 5.

Шеф: Цигель, цигель, как говорится.

Матроскин: А, мы уйдем на север, а мы уйдем на запад (**Северное шоссе, пак Западный**)!

Шеф: Ладно закончили торговаться (**ул. Рыночная**), пора направо.

Коллега: Чсто сказал (**СКЗ**)? Не понятно.

Шеф: *Время дорого, включи подсветку часов* (**светить УФ**).

Коллега: *Не помогает, стрелок фе нет!*

Шеф: *Точно?*

Матроскин: *Я бы сказал железно* (**железным предметом можно взять код**).

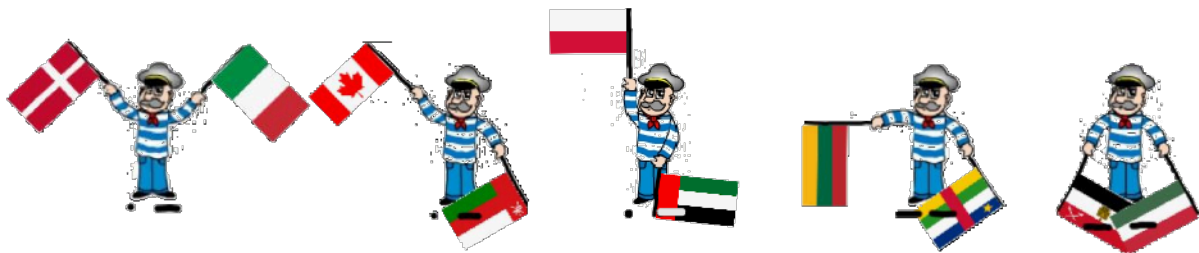
Коллега: *Так и запишем.*

Загадан бункер напротив СКЗ, права по Северному Шоссе.

На уровне был большой будильник. Внутри цифры 21-01. Это указывало, что надо брать буквы в порядке 2, 10, 1. Светим УФ фонарем, видим на верхней крышке надпись магнит, а напротив черточек буквы русского алфавита. Прикладываем железо или магнит и получаем нужные буквы.

Опять же на реализацию натолкнул уровень команды СЛК. До сих пор считаю это самым офигительным уровнем из всех, что я когда-либо брал. Это потому, что после 2-х часов мыслей, мы смогли его добить и решить. Суть в том, что на уровне очень много кодов. А за нужным спрятан магнит. Старую реализацию вам расскажут старожилы, я показал свое видение. Думаю на СКЗ до сих пор будильник валяется.

Улика 1.



(Буквами флажковой азбуки написано «Улица» Первые буквы государств по флагам «Дикополцев», а под ногами цифры, под правой «3», под левой «0») **Шеф:** Вы что это машете?

Карлсон: Я не просто машу, я еще «Яблочки» чечеткой отбиваю.

Правой ногой один счет, левой другой.

Шеф: *И что же это значит?*

Карлсон: *А, это значит, что идите туда, куда вас послали, ищите то, что пропустили, а там на каждом столбе все написано.*

Шеф: *Прям берегись, автомобиля, какой-то!*

Загадан адрес Дикопольцева, 30.

Код был на светофорных столбах.

Думал не смогу сделать данную реализацию, много раз переносил, боялся, а тут получилось. Идея была для точек, но пригодилась на этой игре.

Улика 2.

Шеф: Подозреваемый, пора давать четкие показания!

Карлсон: Да-р я, напротив (**Напротив локации магазин Дарья**). Вы просто вопросы задаете не про то.

Коллега: Или Вы начнете говорить. Или я (**собор пророка Илии**) Вам сделаю не Айс (**магазин Айс-сервис**)!

Карлсон: Айс – это мороженное, а с каким наполнителем? Малина, вишня... всегда радуюсь подобным сладким вкусам (**Радость вкуса, так же напротив локации**). Полечу-ка я в скверике полетаю. Ну, поехалиии (**сквер на площади Гагарина**)!!

Коллега: *Слушайте, Вы, летающее чудо, что за шуточки?!*

Шеф: *Сбей его на землю, чтобы не летал.*

Карлсон: *Сейчас лопну со смеху.*

Коллега: *Его слишком много!*

Шеф: *Берем одного и уходим.*

Коллега: *А, что у него внутри?!*

Шеф: *Осторожно, как бы не потерять!*

Загадана маленькая пристройка на Копылова, 50.

На уровне были шарик, летали по комнате, поймать, лопнуть внутри код.

Уровень для насыщения, не хотел, чтобы были точки, просто перенес лагерно-театральные задумки на игру. Думаю прикольно было бы народу ловить по локации шарики, но не сраслось. Жаль.

Улика 3.

Коллега: Я нашел на Вас управу. Сейчас Вы нам все расскажете!

Карлсон: Караул, домохозяйка (Фрекен Бок) идет! Пора уносить ноги.

Шеф: Ух ты, какой шикарный влезон (Лазо), я бы туда не забрался!

Коллега: Куда же подевался этот кабель (Кабельный переулок)?

Шеф: Не стойте столбом! Смотрите выше! (код высоко на столбе)

Коллега: Ага вижу красный круг. А что же там внутри.

Шеф: Мелко все, хрен победишь, не видно ничего.

Загадан магазин Фрекенбок, Лазо, 108/3.

Код высоко на столбе в красном круге.

Простенькие точки. Хотел код написать еще мельче, но отговорили при реализации, а так бы пришлось помучиться. Вторая Фрекенбок есть на Культурной, 9, но там было бы опасно, маргиналов пруд пруди.

Улика 4.

Шеф: Странно, сорок два попугая (42).

Коллега: Пока обойдешь, все ноги собьешь.

Карлсон: А, мне не трудно (Аллея Труда), лечу себе, алею (Аллея Труда)

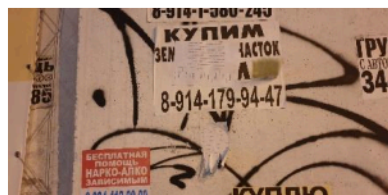
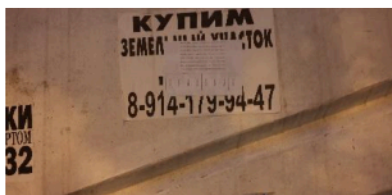
пропеллером, песенку пою:

«Лишь мы, строители (Певостроителей) всемирной

Великой армии Труда,

Владеть землей имеем право,

Ля-ля-ля-ля-ляляля...!» (вырезка из Интернационала)



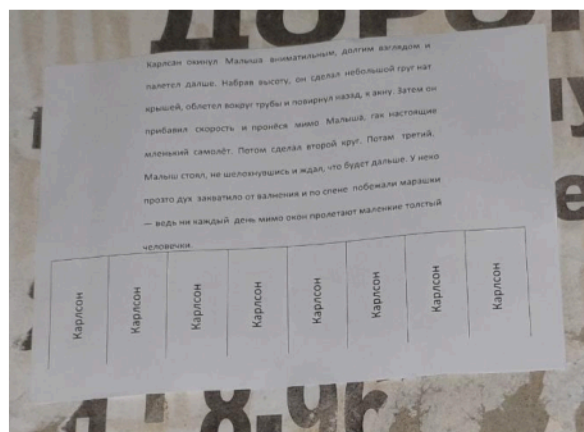
Шеф: В забор (искать забор), сам не врежься!

Карлсон: Так я на нем все про себя и записал, только не помню где,

хоть объявление (объявление) вешай!

Коллега: Вы что в
строительной шарашке
учились!

Карлсон: Улица — мой
учитель.



Шеф: За Вами всё исправлять и исправлять, хорошо хоть с собой можно взять, много тут их (указание на ошибки в тексте объявлений)!

Коллега: Понастроили тут пятьсот метров бетонных конструкций, пока найдешь, да пока проверишь, кого только не встретишь!

Загадан забор вокруг стройки Первостроителей – Аллея Труда – Интернациональный.

На заборе множество объявлений. В объявлениях найти ошибки и просто соединить их в нужные буквы.

Стандартная реализация для новичков. Соединить ошибки. У некоторых команд вызвала затруднения. До пятницы планировалось на заборе написать большим шрифтом реализацию. Но писать в таком людом месте проблематично. Поэтому Слон предложил приклеить объявления. Так и сделали, можете сорвать и попытаться разгадать (для тех кто не играл, либо не взял уровень).

Улика 5. (Улика будет доступна строго с 21-10, на эту улику есть штрафная подсказка. Вы можете воспользоваться данной подсказкой, чтобы приехать, найти автора игры и взять все личное дело в одном месте.)

Карлсон: Ох, тыж фак, хан, шан, сан... (созвучие улицы Хасановской) (далее непереводаемый шведский жаргонный фольклор).

Шеф: Товарищ, попросил бы Вас не выражаться!

Карлсон: Тамбовский (переулок Тамбовский) волк Вам товарищ! Прямо (переулок Прямой) говорю, хоть пятнадцать (Хасановская, 15), хась 17 (17 гараж) раз Вам повторю, красным по синему, не я-то был, не я!

Коллега: Значится ушли в глухую оборону (переулок Оборонный)?

Карлсон: *Да, открыл маленькую синюю дверку и кирпичами отгородился.*

Коллега: *И зачем Вы стену в гараже разобрали?*

Карлсон: *Я там пометки оставил, легко можно собрать обратно.*

Шеф: *Собрать и разобрать... Занятно.*



Коллега: *А зачем разбирать?*

Шеф: *Чтобы никто не догадался.*

Коллега: *Ну тогда нужно сделать так как было!*

Шеф: *Однозначно.*

Загадан гараж № 17, рядом с Хасановской, 15.

Внутри были ряды тротуарной плитки с цифрами на них. Соединив цифры получали собранный пазл с кодом.

Идея взята мной с моей же игры. Тогда кирпичи просто складывались в слово-код. В данной игре специально все усложнил, сделал такой пазл. Собрать чисто буквы из красных кирпичей было невозможно, так как цифры с красных кирпичей связывали их только с белыми. За командами было интересно наблюдать.

Улика 1.

Шеф: Бояться своего отражения глупо, надо смотреть прямо (отражение, то есть перевернуть или посмотреть в зеркало)!

Коллега: Сколько раз Вы ударили своего оппонента? 170 или 270 раз или между ними? И он при этом выжил?

Крошка Енот: Я просто мимо шел по лесной аллее.

Шеф: Я бы от этого перекрестка прошел 707 метров в сторону железного феликса.

Коллега: А, потом 050 шагов вниз. (050,606, 137,061 или 062 перевернутые цифры, указанные в задании)

Крошка Енот: Ага, в том месте у меня смартфон и подрезали. (на уровне был огромный смартфон)

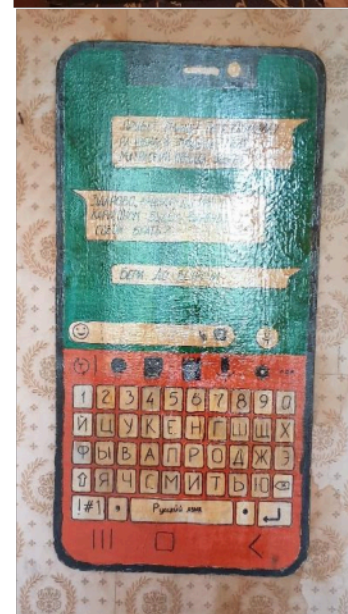
Коллега: Собаки, боятся их надо.

Крошка Енот: Они забежали в дверь и её сломали. И лестницу сломали.

Коллега: Не до конца, думаю подняться сможем.

Шеф: Не споткнитесь.

Загадан заброс на улице Жуковского, чуть далее пр-та Победы.



На уровне экран смартфона, на клавиатуре отсутствуют нужные для кода буквы.

Интересная, легкая реализация. К сожалению, усложнил само задание, и никто не приехал посмотреть. Если надо можете забрать телефон домой, он на локации на 3 этаже.

Улика 2.

Шеф: Что-то снова Вы строите из себя жертву!

Коллега: И что это с Вами сделал толстый Кролик?

Крошка Енот: Он позвал меня к себе домой (дом Кролика по рассказу о Еноте – нора)!

Шеф: И Вы пошли?

Крошка Енот: Он уверял, что у него дома хорошо, уютно, по-домашнему (кафе Тепло)!

Коллега: Дали!

Крошка Енот: Что дали?

Коллега: 26-Б дали... С ума сойдешь. (цитата из фильма Мимино)

Крошка Енот: Я сопротивлялся, я громко кричал.

Коллега: Вам это помогло?

Крошка Енот: Я застрял у входа, зацепился за железный столб, да там и остался.

Коллега: Хорошо, что машина Вас не сбита.

Загадано кафе «Кроличья нора», Первостроителей, 15.

Код на стальном столбе, нанесен маркером.

Чистые точки без изысков, легкие в решении и нахождении.

Улика 3.

Шеф: Подозреваемый, куда вы опять помчались?

Крошка Енот: Я вспомнил! Дорога мне снилась, как будто станции (имеются в виду автобусные остановки) перед глазами мелькали, и я такой разный!

Коллега: Само собой, на юбилее (Юбилейная) так нахрюкаться!

Крошка Енот: Чувствую, что я Саод (ост. Садовод), а через каких-то 500 метров я Хлаод (ост. Хладокомбинат)! А еще километр пролетел и Котивзпад (ост. Кооператив Западный)!

Шеф: Сказочный Российский (ул. Российская) фантазер!

Крошка Енот: А, как стал я Холем (ост. Хапсоль), так вокруг пошли ягодки, рябиночки, сосенки (ул. Ягодная, Рябиновая, Сосновая)! Лечу, такой на подвиги тянет (ул. Гастелло).

Коллега: Покрышкин недоделанный!

Крошка Енот: И тут я такой Соз (ост. Совхоз)! И тут же Соитель (ост. Сады Строителей)! Мускулы налились, пру, как танки по шоссе!

Шеф: ПДД тебе в печенку!

Крошка Енот: И вот я почти стал Гордсам (ост. Городские Сады), а тут глаз посреди дороги, красный, как раз у лестницы в небо (на дороге был

нанесен глаз, рядом как раз лестница через жд пути). Только не в небо я полетел, а кубарем вниз, в квадратный зев бетонной ямы!

Шеф: *И что же ты там делал?*

Крошка Енот: *А, тут без сапог туга может быть, слева круглая дыра, справа – квадратная, ну я направо.*

Шеф: *Ну, и как оно?*

Крошка Енот: *Да как раз воды по самое дорогое...*

Коллега: *По щиколотку?*

Крошка Енот: *Ну, где-то так будет... Промок немного, и давай красные шишки собирать.*

Шеф: *Все собрал?*

Крошка Енот: *Нет, там не все были...*

Коллега: *Короче без сапог никак?*

Крошка Енот: *Можно разуться, а можно по трубам, тоже вариант.*

Загадан переход под жд путями рядом с остановкой Городские сады.

На уровне был нанесен алфавит, отсутствующие буквы, давали искомый код.

Идея уровня лично моя, на одной из юбилейных игр много лет назад я делал подобные реализации на трёх трубах, в каждой свой цвет алфавита и свой код. Секторов тогда ещё не было, поэтому код был много составной. Интересно было, что на тесте той игры, один из игроков, принимавшей участие в этой, долго собирал код из букв «И,К,Н,П,С,Т,У»! Было весело. Кто обратил внимание, то дальше в круглой трубе через дорогу, могли увидеть зеленые буквы с той далекой игры.

Улика 4.

Коллега: Вы опять решили смотать удочки!

Крошка Енот: Наоборот только закинул, вон смотрите поплавки торчат.

Шеф: Где торчат? Клоповник (название багульника) какой-то!

Крошка Енот: Это не Клоповник, а кусты Лесного Розмарина (Багульник), вот за ними, как раз заливчик подходящий.

Коллега: Или и ичего (Ильич) не понимаю! Тут просто поле, какое-то не домашнее, не окультуренное (Дикопольцева).

Шеф: Фактически тут конец одного мужика и начало другого (перекресток Ленина – Дикопольцева).

Коллега: *Конец одного, ха-ха!*

Крошка Енот: *Ничего смешного, смотрите клевет, таяните поплавок!*

Коллега: *Эпическая сила, чем его доставать!*

Крошка Енот: *Да хоть веревкой с грузом, хоть палкой, берите ОДИН и пошли уже!*

Шеф: *Смотрите не утоните.*

Коллега: *Да, место тут нехорошее, лучше не плавать.*

Загадано озеро за ак Багульник.

На уровне были утопленные бутылки, на крышке бутылки код.

А тут идея с кэшинга славных Антона и Дмитрия. Просто спер идею 😊, думаю хорошо, что нырять не заставил. Вы рады?

Улика 5.

Коллега: Я не могу понять, про какое место Вы нам говорите?

Крошка Енот: Ну я же рассказываю, там Собор стоит Казанской Матери, три дома одинаковых высоких, за ними скелет, а перед ними вокзал, дом длинный-длинный с башней. А еще есть Одиссей, Собор Пророка... (здания находятся в виде фотографий на стеле между районами города)

Шеф: Красота!



Крошка Енот

Крошка Енот: Ничего красивого, даже медальки выцвели (указание на стелу).

Коллега: *Значит нечего столбом (на столбе) стоять, искать надо.*

Крошка Енот: *Тут свищики нужны, места много очень.*

Шеф: *Коллега сказал, где надо искать, плёвое дело.*

Коллега: *Блин, если бы не дорога, вообще благодать, тишина, никого нет рядом, прохожих днем с огнем не сыщешь!*



Загадана стела на улице Базовой, между районами города.

Код был на столбе, нанесен трафаретом.

Неожиданно уровень вызвал трудности в решении. Хотя думал, что очень просто догадаться о том, что перечисленное это хорошие места в городе, а вот общих мест их нахождения не так уж и много. Сама идея родилась после игры-точек Василия и Лены, когда код был нанесен на табличке пожарного гидранта так, что сразу понять, что это код было трудно. Очень много команд носилось вокруг, кто понимал, на лицо того без смеха смотреть было невозможно. Вот что-то подобное я попытался реализовать и тут.