

ENCOUNTER

ПЕРВИЧНЫЙ ИНСТРУКТАЖ

Что такое ENCOUNTER?

Encounter – это международная сеть активных городских игр. Те самые игры, где люди катаются ночью по городу, бегают с фонарями по заброшкам и ищут какие-то коды.*

* Не всегда ночью, не всегда по городу, не всегда по заброшкам и не всегда ищут.

Это разносторонняя игра, требующая от игроков различных навыков и умений, и развивающая те самые навыки и умения.

Часто встречается определение: смесь Зарницы, “Что? Где? Когда?”, Форта Боярда и Казаков-разбойников. Такое объяснение, безусловно, имеет право на жизнь.

Как начать играть?

Для начала следует зарегистрировать себя и своих друзей на сайте (домене) nur.en.cx и создать команду. Если у вас нет друзей, желающих попробовать себя в этой игре, вы можете поискать команду на форуме или в группах соцсетей (вайбер, телеграм, вконтакте).

На главной странице домена размещены анонсы предстоящих игр. Обычно в анонсе указывается тематика игры, дата и время старта, время и место брифинга (сбора команд перед игрой – обычно за час до начала игры), стоимость, минимальный пробег игры, ее примерная продолжительность и сложность, а также список необходимых принадлежностей.

Итак, чтобы начать играть, нужно:

1. Создать команду или присоединиться к существующей;
2. Подать заявку на игру на сайте (заявка подается капитаном команды);
3. Подготовить необходимые принадлежности;
4. Прибыть на предыгровой брифинг.

Необходимые принадлежности: введение

Список принадлежностей на все игры чаще всего стандартен и, как было указано ранее, этот перечень размещается в анонсе игры. Обычно он не включает в себя чего-то экстраординарного или трудно доставаемого, а если и включает, то авторы стараются оповестить об этом за достаточное время до старта игры. Также стоит отметить, что взаимопомощь никто не отменял, и вы всегда можете рассчитывать на то, что кто-то из ваших соперников одолжит вам на игру нужный предмет.

Все необходимые принадлежности условно можно поделить на 3 категории.



Необходимые принадлежности: обязательные

1. Заправленный, исправный автомобиль для передвижения между заданиями. Вместительность автомобиля – любая, но в одном автомобиле (экипаже) может находиться не более 5 человек.
2. Фонари – желательно хорошие и желательно каждому члену команды. Без фонаря будет сложно, опасно и неинтересно. Также необходимо позаботиться о запасных батарейках/аккумуляторах к фонарям. Рассчитывайте, чтобы хватило на всю игру.
3. Смартфоны/планшеты/ноутбуки с выходом в интернет. Нужны для получения заданий и ввода кодов, т.е. в качестве посредника между вами и игровым сайтом (движком). Бегать, конечно, лучше со смартфоном, а вот искать что-то в интернете иногда удобнее с планшета или ноутбука. О зарядках для этих гаджетов также стоит позаботиться перед игрой.

Необходимые принадлежности: желательные

1. Удобная одежда и обувь, которую не жалко порвать, замарать, промочить. Одевайтесь по погоде и на всякий случай подготовьте сменку.
2. GPS-навигатор (Navitel, Яндекс или Google карты). Скорее всего вы не знаете город наизусть, поэтому навигатор – ваш верный помощник. Также в играх используются координаты, научитесь с ними работать. Для примера координаты памятника пионерам освоения Уренгоя – **66.0884, 76.6891**. Иногда можно встретить большее количество цифр после точки, они влияют на точность в пределах пары метров, поэтому чаще всего четырех-пяти цифр, как в примере, более чем достаточно.
3. 2GIS – это интерактивная, виртуальная карта города и окрестностей. Тут и адреса, и организации, и памятники. Установите ее себе, позаботьтесь о наличии последней версии. Также есть онлайн-версия, которая может отличаться от стационарной. По умолчанию пользуйтесь стационарной.
4. Канцелярские принадлежности – блокноты, тетради, ручки, карандаши. Чтобы было в машине и чтобы было с собой. В любой момент может потребоваться что-то записать или зарисовать.

А теперь забудьте, что вышеперечисленное выделено в категорию “желательные”, и считайте это обязательным.

Необходимые принадлежности: дополнительные

Авторы игры придумывают различные задания, для прохождения которых могут понадобиться дополнительные принадлежности (допы). Это может быть все что угодно.

Например:

- веревка – часто используется для подстраховки во время спуска в какой-нибудь там колодец;
- фонарь с ультрафиолетовым светом (УФ) – есть специальный маркер, который не виден в обычном свете, а виден только с помощью такого фонаря;
- ножницы – что-нибудь разрезать;
- резиновые сапоги – если в условном подвале грязно или он чуть затоплен;

Обычно авторы игры указывают реально ли выполнить задание, не имея этих принадлежностей.

Игровой процесс

Игровой процесс можно представить в виде схемы:



Далее подробнее о каждом шаге.

Шаг 1: Получение задания

За 15 минут до начала игры на главной странице домена под конкретной игрой появится кнопка «Вход в игру». Нажав ее, вы войдете в игровую систему. Здесь вы будете получать задания, сюда вы будете вводить найденные коды.

О чем стоит знать. У команды есть активный и запасной состав. Управляет составом капитан команды в разделе «Моя команда». У каждой игры есть ограничение по количеству игроков активного состава одной команды, например 7 человек. Почему ограничение больше 5? У более опытных команд есть так называемый штаб, но об этом позже.

Итак, ограничение в 7 человек означает, что 7 аккаунтов одной команды имеют доступ к движку. Нельзя сидеть с одного аккаунта на двух устройствах одновременно, поэтому для удобства важно всем 5-ти членам экипажа быть зарегистрированными и находиться в активном составе, а другие 2 свободных слота можете использовать для второго вашего устройства.

Например, у каждого человека по смартфону, а в машине дополнительно ноутбук и планшет с авторизованными аккаунтами-ботами. Как уже говорилось ранее, порой с ноутбука или планшета удобнее находить в интернете нужную информацию или пользоваться 2GIS.

Шаг 2: Решение задания

Задание – это загадка. Условно загадки можно поделить на два типа:

1. Загадка, в которой зашифровано место в городе (конкретный адрес, организация или просто известное место). Разгадали – поехали проверять.
2. Логика – загадка без привязки к городу. Обычно это какой-нибудь ребус, ассоциация, шифровка. В этом случае необходимо вбить в поле ответа то, что просят. Ехать при этом никуда не нужно.

В обоих случаях через определенное время приходят подсказки, которые упрощают решение загадки.

Здесь можно рассказать про штаб. У опытных команд есть штаб. Штаб* – это люди сидящие, дома за компьютером и помогающие решать загадки. С компьютера это делать удобнее и быстрее.

Если у вас нет штаба – не расстраивайтесь, все когда-то играли и выигрывали без него.

А может быть именно из вас получится отличный штабной игрок. Есть люди, специализирующиеся исключительно на этом. Хороший штабной игрок – большая редкость.

* Другая часть команды (те самые основные 5 человек) называется полем.

Шаг 3: Перемещение на локацию

После решения загадки поле едет по нужному адресу (координатам).

Если была загадка-логика, то после ввода ответа на нее вы получите следующее задание, в котором будет указан точный адрес локации или координаты. Забейте их в навигатор и едьте.

Если была загадка с привязкой к городу, то вы проверяете свое решение сами, на свой страх и риск, теряя свое время. В таких случаях обычно все-таки добавляются так называемые проверочные сектора. Смысл таких секторов в том, что вбив разгаданный адрес в движок, вы можете получить подтверждение своих догадок.

Опять же по приезду на локацию есть два варианта развития событий:

1. На локации сначала нужно найти код доезда, после ввода которого вы получаете поисковое задание, в котором уже описывается, что делать на локации.
2. Вместе с координатами и адресом локации в задании сразу же написано что делать на локации (что или кого искать).

Фактически в схеме, называемой "логика-доезд-поиск", один уровень состоит из трех подуровней.

Шаг 4: Поисковая часть

Поиск, который не всегда может быть поиском. Здесь нужно получать собственно коды и вводить их в движок. Количество кодов от одного до бесконечности.

Виды поисковых уровней:

- обычный поиск – хлеб и соль Encounter'a. Поиск бывает разный, но суть его сводится к тому, чтобы отыскать на локации надпись маркером или краской.
- агент – в указанном месте стоит агент, который выдает вам код после выполнения его указаний (например вы пробежите какие-нибудь условные веселые старты). Так же возможно, что агента нужно просто найти в людном месте (в этом случае агент откликается на кодовую фразу или, например, отвечает только человеку в костюме зайца).
- лиса – по указанному или загаданному маршруту движется автомобиль (человек), вам необходимо найти его и получить код (например в автомобиле находится передатчик wi-fi, поймав который вы получаете код). Признаки лисы могут быть вам известны или неизвестны.
- другое – все, на что хватит фантазии у авторов игры.

К поиску мы еще вернемся, а сейчас поговорим о локациях и кодах.

Локации и коды

Локация – это то место, где написаны коды. Это может быть заброшенный цех завода, ж/д мост, тепловые коллекторы, осветительная мачта стадиона или банальная детская площадка.

Коды – это надписи на локации, обычно нанесенные маркером или краской. Средний размер маркерного кода – высота 1,5 см., длина 10 см. Пример кода: **EN1_песок16**

Фото кода:

EN – основной префикс игры. Префиксом могут выступать любые другие буквы или символы. Префикс объявляется на брифинге. Он нужен для того, чтобы игрок знал, что этот код с этой игры (игр прошло уже достаточно много и локаций неиспользованных ранее практически не осталось, поэтому, чтобы не запутаться, используются различные префиксы).

1 – порядковый номер кода на локации (иногда не пишется).

Необходим для координации команды, чтобы знать какие коды сняты.

_ - разделитель между префиксом с порядковым номером и непосредственно самим кодом.

песок16 – сам код, именно эту часть необходимо вбивать в движок. Чаще всего коды пишут именно в таком формате, т.е. словочисло, иногда это может быть просто число или просто набор букв.



Виды поиска

• поиск по меткам – проходит в два этапа. Давайте представим, что вы на игре, посвященной Дню святого Валентина. Авторы игры на брифинге сообщили, что основная метка игры – сердце, а основной префикс СВ. В этом случае на локации вы сначала находите сердце (часто основная метка игры совпадает с префиксом, в этом случае вместо сердца стоит искать буквы СВ) с подписанной рядом (внутри) цифрой, совпадающей с порядковым номером кода.

Также рядом может быть подпись $R=3\text{м}$ – это значит, что код необходимо искать в радиусе 3-х метров от этой метки.

Если радиусной приписки нет, то код нужно искать в каком-то заранее оговоренном авторами радиусе. После этого вы ищите собственно сам код и вводите его в движок.

Примеры меток:



$R = 3 \text{ м.}$

или



$R = 3 \text{ м.}$

• безметочный поиск – на локации нет меток, просто расписаны коды. Сложность такого кода зависит от размера кодов, их количества и степени спрятанности.

• нестандартный – все то, что придумают для вас авторы. Чаще всего основан на предыдущих видах поиска, но необходимо помимо этого «подумать».

Post Scriptum

Если вы прочли данный инструктаж, но мало что поняли – не отчаивайтесь. Начните играть, понимание игры приходит с опытом. Все когда-то начинали играть, и все когда-то тупили. Играйте, играйте и еще раз играйте – у нас интересно.