

ENCOUNTER

Чтобы принять участие в любой игре, ты должен появиться на сайте в указанное в анонсе время.

Начало игры: 27.04.2013 21:00:00 ([UTC +3](#))

Начало игры в вашей временной зоне: Saturday, April 27, 2013 9:00:00 PM ([UTC +3](#))

Желательно появиться заранее. За 15 минут до начала игры под анонсом ты увидишь кнопку «Вход в игру».


Вход в игру

Если игра еще не началась, то ты увидишь сообщение о том, через сколько это произойдет с указанием точного времени. Как только игра начнется, ты увидишь первое задание (см. следующий слайд.)

The screenshot shows the game interface for the level "Третья игра турнира: Некуда бежать". At the top left is the logo "EN" and the level title. On the top right are icons for "Обновить", "Статистика", and "Обсуждение".

Key elements and their callouts:

- Введите ответ или код**: A text input field for the answer or code. Callout: "Поле для ввода ответа."
- Уровень 1 из 10: Наехали!**: The level name and progress. Callout: "Название уровня, порядковый номер и общее количество." Another callout: "Так игра выглядит изнутри."
- Автопереход на следующий уровень через 22 м 18 с (штраф 5 минут)**: A timer and penalty notification. Callout: "Время отведенное на выполнение уровня. И штраф, в случае, если вы не успели выполнить задание."
- Задание**: The main task description. Callout: "Текст задания и формат ответа (кода)."
- Формат ответа: RA***1 или PA***1**: The required answer format. Callout: "Текст задания и формат ответа (кода)."
- Подсказка 1 будет через 2 м 18 с**, **Подсказка 2 будет через 9 м 18 с**, **Подсказка 3 будет через 17 м 18 с**: A list of hints with their respective timers. Callout: "Набор подсказок, каждая из которых приходит через интервал времени."
- Игровой чат**: A chat window showing messages from "Aki Yoshi". Callout: "Игровой чат."
- Введите сообщение**: A text input field for the chat. Callout: "Игровой чат."



Третья игра турнира: Некуда бежать

Обновить Статистика Обсуждение

Введите ответ или код **Уровень 1 из 10: Наехали!**

Если тебе не удалось выполнить задание до подсказки, то ты увидишь ее через указанный промежуток времени. Текст задания никуда не исчезает, и ты можешь прочесть и подсказку и задание, что облегчит разгадывание.

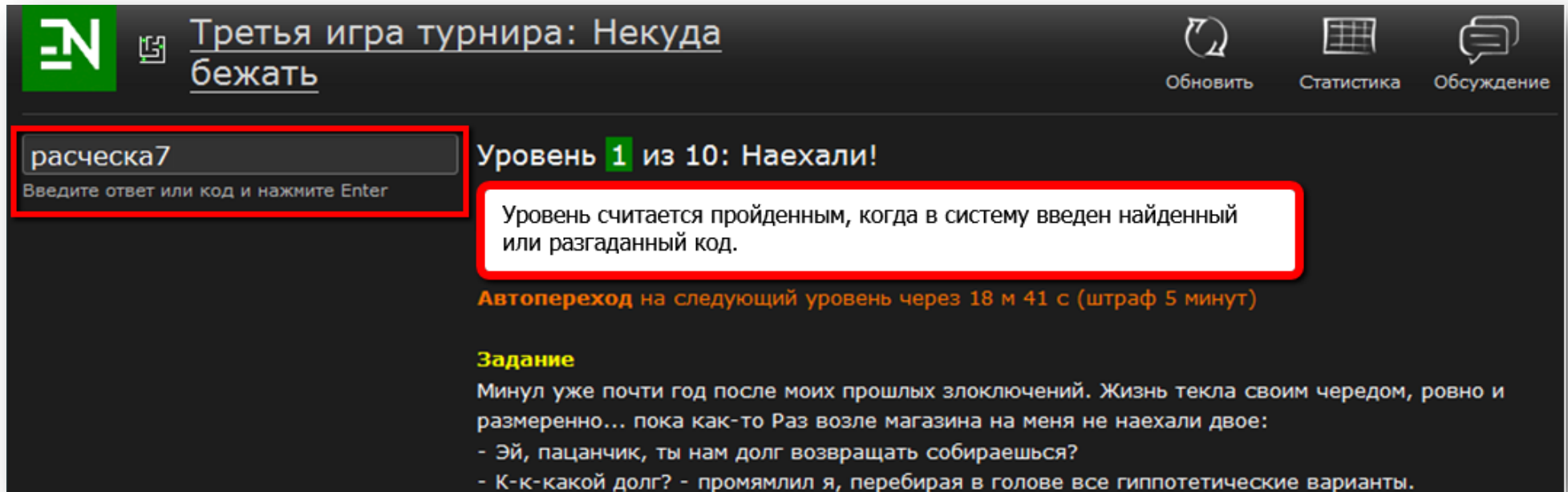
Задание
Минул уже почти год после моих прошлых злоключений. Жизнь текла своим чередом, ровно и размеренно... пока как-то Раз возле магазина на меня не наехали двое:
- Эй, пацанчик, ты нам долг возвращать собираешься?
- К-к-какой долг? - промямлил я, перебирая в голове все гиппотетические варианты.
- Ну как же, ровно 5300, копеечка в копеечку. Да ты не стесняйся, мы же знаем, что ты здесь частенько деньги отмываешь, даже подельников себе аж 25 человек набрал. Только мы теперь люди осторожные, с налом не работаем, берем чеки.

Формат ответа: RA***1 или PA***1

Подсказка 1
Проклиная свое везение, я вошел в магазин. Что же делать? Чековой книжки у меня нет, деньгами долг они не берут (а жаль, в кармане как раз завалилась заветная сумма - ровно 5300)... Пойду хоть перед смертью куплю какой-нибудь приятной мелочи. О, да тут какой-то конкурс красоты проводится, девушки под номерами. Хм, кажется жизнь налаживается.

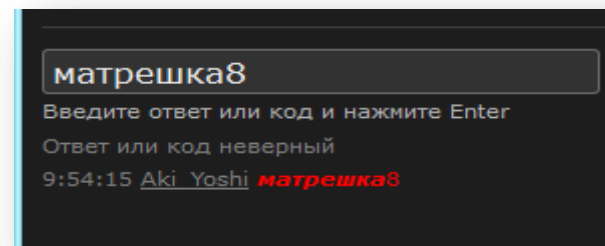
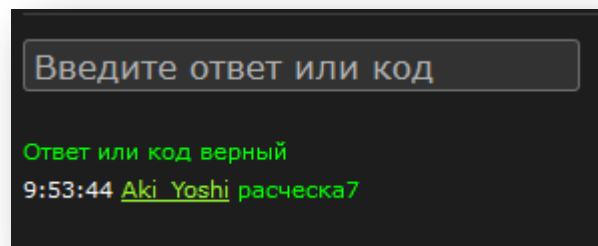
Подсказка 2 будет через 6 м 49 с
Подсказка 3 будет через 14 м 49 с

Введите сообщение




Если код верный, то вы увидите соответствующее **сообщение зеленого цвета** и перейдете на следующий уровень.

Если код неверный, то вы увидите сообщение об этом, и введенный вами код будет окрашен в **красный цвет**.



The screenshot shows a game interface with a dark background. At the top left is a green logo with a white 'N' and a small icon. The title 'Третья игра турнира: Некуда бежать' is displayed in white. On the top right, there are three icons: a refresh icon labeled 'Обновить', a grid icon labeled 'Статистика', and a speech bubble icon labeled 'Обсуждение'. Below the title is a grey input field with the text 'Введите ответ или код'. The main heading is 'Уровень 2 из 10: Зыбучие пески'. A red-bordered box contains a tip: 'Для прохождения некоторых уровней необходимо найти несколько кодов. Об этом вам сообщат так называемые сектора, которые вы увидите над текстом задания. Обычно все коды соответствуют единому формату.' Below this, another red-bordered box lists 'На уровне 3 сектора' with three items: 'Сектор 1: код не введён', 'Сектор 2: код не введён', and 'Сектор 3: код не введён'. The 'Задание' section contains a paragraph: 'Я понял, что снова вляпался, и что пора использовать пути отступления, которые я подготовил, пользуясь прошлогодним опытом. На ближайшем пляже на одном из деревьев недалеко от сточных вод я спрятал карту.' Below the task are the code format 'Формат кода: RAcodex1' and the instruction 'Брать один артефакт на команду!'. A timer shows 'Подсказка 1 будет через 24 м 57 с'. At the bottom left, there is a grey input field with the text 'Введите сообщение'.

13

Третья игра турнира: Некуда бежать

ОбновитьСтатистикаОбсуждение

Уровень 2 из 10: Зыбучие пески

Ответ или код верный

9:56:12 [Aki_Yoshi](#) [razlom7](#)

При вводе каждого кода закрывается сектор и отображается время и никнейм игрока, который это сделал. Также присутствует информация о том, сколько кодов осталось найти.

На уровне 3 сектора (осталось закрыть 2)

Сектор 1: код не введен

Сектор 2: [razlom7](#) (25.03.2013 9:56:12 [Aki_Yoshi](#))

Сектор 3: код не введен

Задание

Я понял, что снова вляпался, и что пора использовать пути отступления, которые я подготовил, пользуясь прошлогодним опытом. На ближайшем пляже на одном из деревьев недалеко от сточных вод я спрятал карту.

Формат кода: RAcodE1

Брать один артефакт на команду!

Подсказка 1 будет через 24 м 52 с

Как только вы выполните все задания и пройдете все уровни, игра будет считаться завершенной. После закрытия последнего уровня вы увидите сообщение о том, какими вы пришли к финишу.

Поздравляем!!!

Вы пришли к финишу **1-ым!**

Ваше итоговое место и количество заработанных очков вы узнаете после подведения результатов игры.

[На главную](#) | [Статистика](#) | [Обсуждение](#)