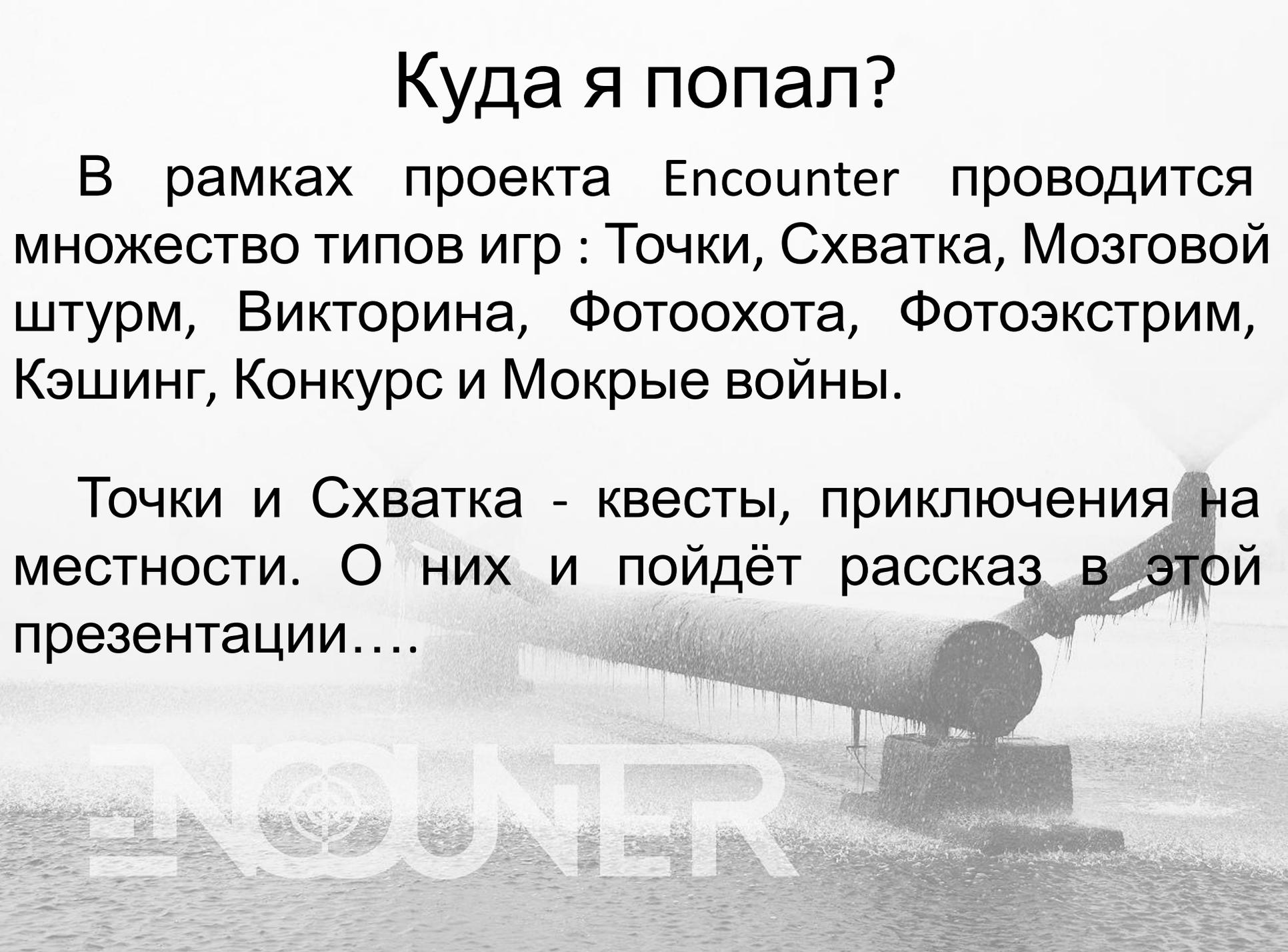


Куда я попал?

В рамках проекта Encounter проводится множество типов игр : Точки, Схватка, Мозговой штурм, Викторина, Фотоохота, Фотоэкстрим, Кэшинг, Конкурс и Мокрые войны.

Точки и Схватка - квесты, приключения на местности. О них и пойдёт рассказ в этой презентации....

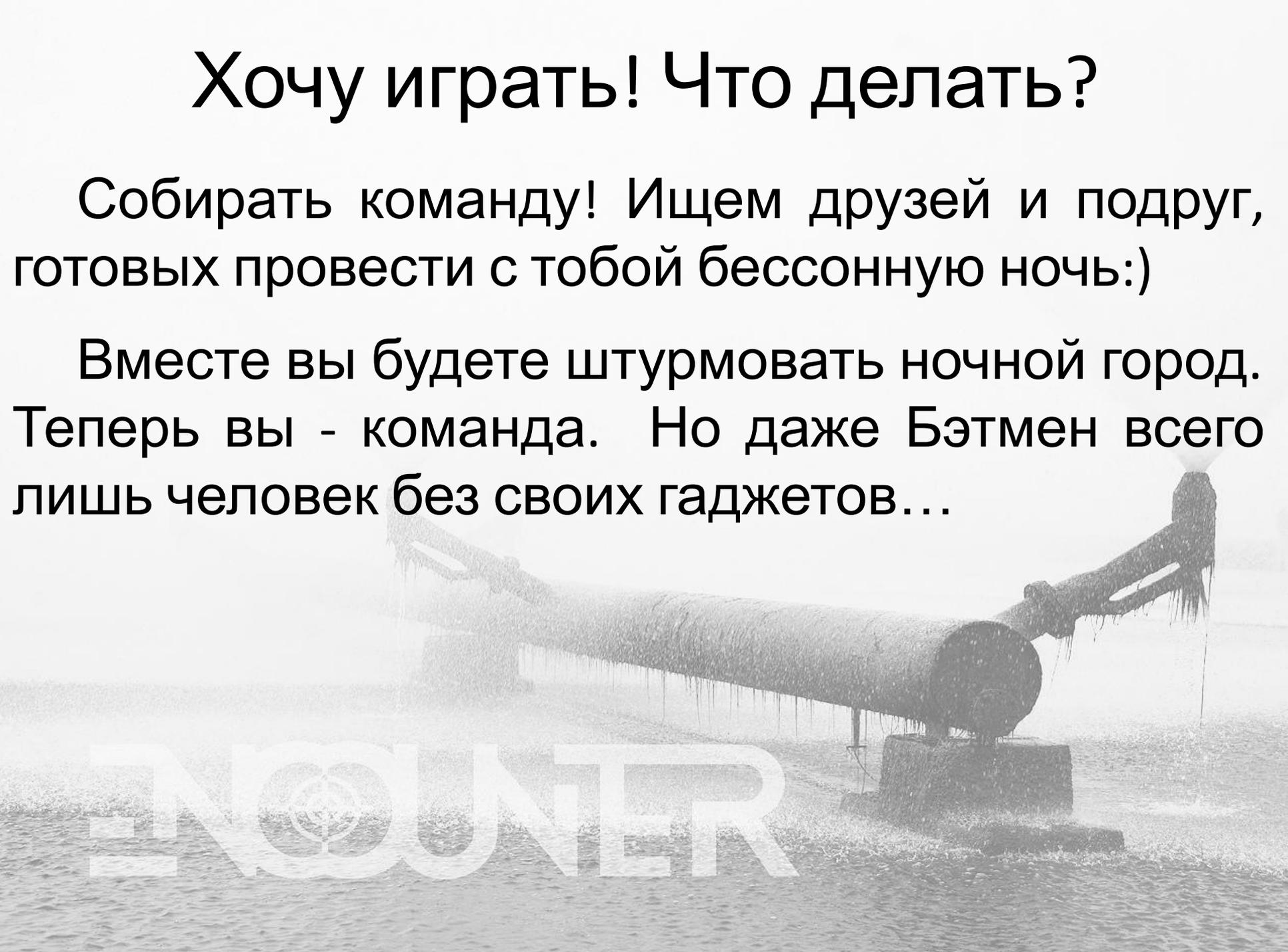


ENCOUNTER

Хочу играть! Что делать?

Собирать команду! Ищем друзей и подруг, готовых провести с тобой бессонную ночь:)

Вместе вы будете штурмовать ночной город. Теперь вы - команда. Но даже Бэтмен всего лишь человек без своих гаджетов...



ENCOUNTER

Набор минимум или на чем нельзя экономить, и без чего нельзя в бой:

- Автомобиль (хорошенько заправленный);
- 2ГИС (с последними обновлениями);
- Фонарик каждому участнику (заряженный, запасные батарейки);
- Устройство для выхода в Интернет;
- Удобная обувь и одежда, которую не жалко испачкать.

ENCOUNTER

Что дальше?

Итак, вы собрали команду, нашли авто и все необходимые принадлежности. Теперь вам нужно зарегистрироваться в «движке» (так бывалые называют сайт <http://chel.en.cx/>). Это нужно для того, чтобы во время игры вам приходили задания, и вы могли вводить коды.

После авторизации на сайте вам нужно создать команду:

- в меню «Моя команда» нажать на кнопку «Создать команду». Укажите её название.
- Нажмите «Пригласить новых членов в команду». Введите логины участников, которых вы желаете пригласить.
- Участники, которых вы пригласили, должны принять ваше приглашение в меню «Моя команда», нажав на «Принять приглашение». Так поступают все её члены. Команда создана!

Что дальше?

Вы капитан и можете подать заявку на участие в игре от имени всей команды — это делается на главной странице сайта, где объявлен анонс предстоящей игры.

В анонсе указывается максимальное число игроков в одной команде. Обычно, максимальное число игроков — 5 человек (количество мест в легковом автомобиле).

ENCOUNTER

Что дальше?

На некоторых играх разрешено иметь штабных игроков – игроков, которые будут сидеть дома/в кафе, им также будут приходиться задания, они будут помогать команде в решении и координировать передвижение экипажа.

Теперь, в назначенное в анонсе игры время вам нужно всей командой приехать на место брифинга.

ENCOUNTER

Что происходит на брифинге?

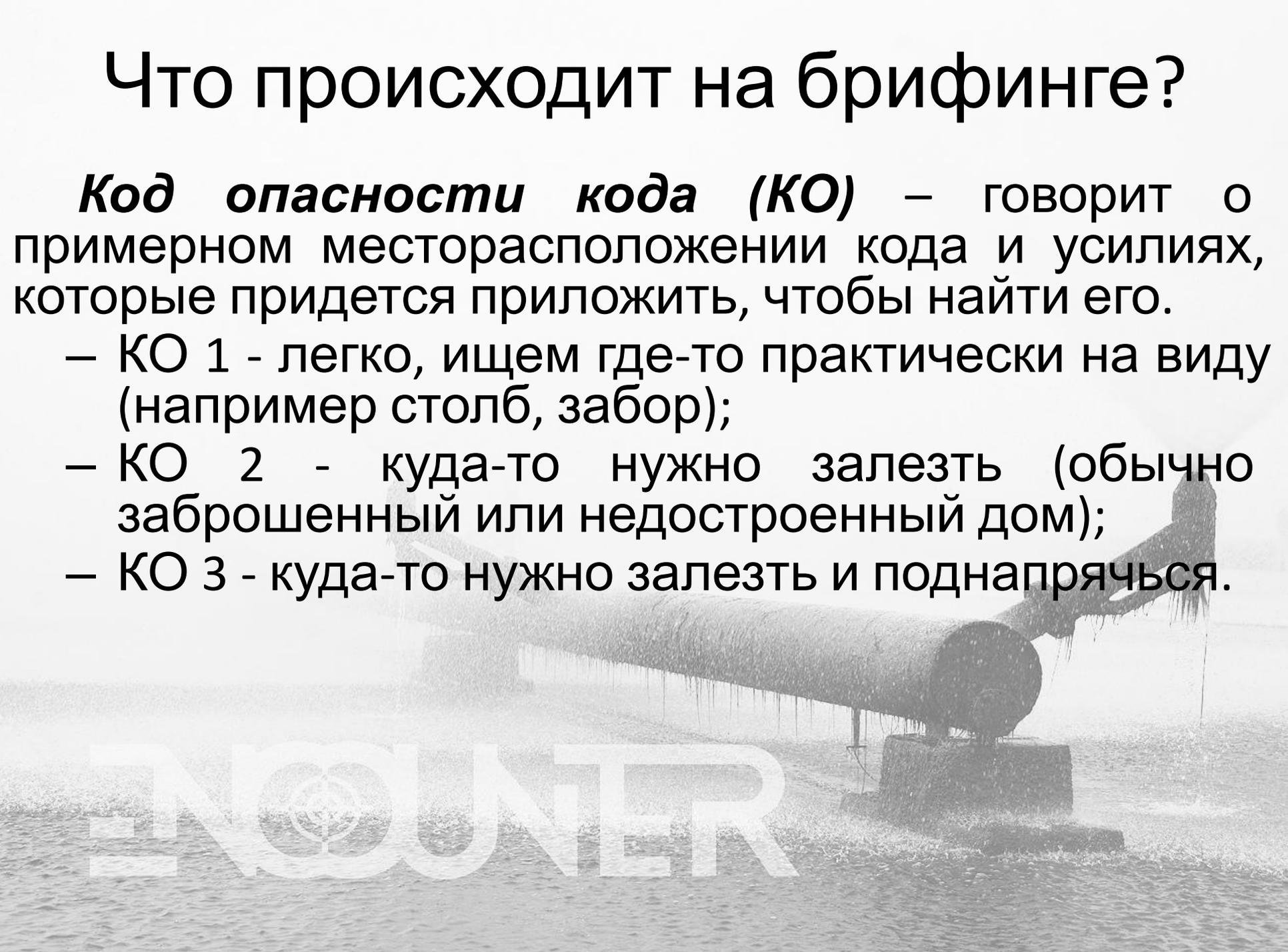
Брифинг – место встречи команд и организаторов перед игрой. На нем организаторы в обмен на заполненный вейвер (согласие на игру и снятие ответственности) выдают предварительный раздаточный материал (при его наличии).

После того, как все формальности улажены, организаторы рассказывают об игровой зоне (районы, по которым будет проходить игра), каким образом нанесены коды (перманентным маркером или краской из баллончика), формат кода (например EN<буквы и цифры>) и другие важные особенности игры.

Что происходит на брифинге?

Код опасности кода (КО) – говорит о примерном месторасположении кода и усилиях, которые придется приложить, чтобы найти его.

- КО 1 - легко, ищем где-то практически на виду (например столб, забор);
- КО 2 - куда-то нужно залезть (обычно заброшенный или недостроенный дом);
- КО 3 - куда-то нужно залезть и поднапрячься.



ENCOUNTER

Поехали!

Итак, брифинг закончен, команды расселись по машинам... Что дальше-то делать?! Во-первых, определиться с местом старта, исходя из территории игры, то есть выбрать такое место, откуда у вас получится удобно и, главное, быстро доехать до любой точки.

Во-вторых, на странице с игрой нажать на ссылку «Войти в игру», после чего вы должны увидеть обратный отсчет времени до начала игры.

NOOWNER

The Show Must Go On!

И вот он, волнующий момент: пришло ваше первое задание!!!)

Внимательно его прочитайте, важна каждая деталь;) Обычно, в задании загадано место. Как только вы поймете, куда ехать – водитель утапливает педаль газа в пол и ваш автомобиль несется (в рамках ПДД, конечно же) на локацию (место расположения кода).

ENCOUNTER

The Show Must Go On!

Локации делятся на две большие группы:

- **outdoor** (коды написаны на объектах на улице, на открытом воздухе – столбы, фасады зданий и сооружений, бетонные блоки у дорог, билборды и т. д.)
- **indoor** (коды написаны внутри зданий (обычно недостроенных и заброшенных – т. н. «забросы»), они могут быть на любом этаже, в любой комнате, обычно в таких случаях на входе в заброс ставится метка на локацию)

The Show Must Go On!

Главная цель посещения локации - добыть код и ввести его в специальную форму в движке, чтобы получить следующее задание.

Стандартный код состоит из префикса (например, EN) - отличительного знака игры и самого кода. Пример стандартного кода - "EN12345Привет"

Нестандартный код также содержит префикс, но написан неявно, тут надо поразмыслить. Например "EN1+2*3" - это "EN7".

Составной код – код из нескольких частей, обычно с указанием номера части. Например, "EN1(A)" и "EN2(Б)" - это "ЕНАБ".

Бонусные коды - коды, которые не приводят к завершению уровня, но приносят дополнительное время или подсказку. Бонусные коды встречаются на играх типа "Схватка". Будьте внимательны!

На локации может быть от одного до множества кодов.

The Show Must Go On!

Если вы увидели на локации метку типа: EN СТОП – не ходите в этом направлении, там либо опасно, либо совсем нет кодов.

Бывает, что на локации находится агент (член оргкомитета игры), который может попросить вас выполнить специальное задание, чтобы получить код, а также будет наблюдать, как команды проходят уровень. Об этом будет написано в примечании.

We Are The Champions...

Ну вот и все, финальный уровень пройден, игра закончилась. Самое время обсудить ее со своей командой, пока не остыли эмоции)

P.S. Мы будем вам очень признательны, если вы оставите отзыв в группе и на форуме игры – что понравилось, что нет, общие впечатления от игры. Это помогает авторам совершенствоваться)

WONNER

Спасибо за внимание!

ENCOUNTER