

EN: Точки

ENCOUNTER

Международная сеть активных городских игр

www.en.cx

Точки – это ориентирование в пределах города. Оно может быть авто-мото- вело- пеше- ориентирование. Потенциальная аудитория игры Точки значительно больше, чем у Схватки, а финансовые затраты на подготовку и реализацию таких игр значительно меньше.

- Зона покрытия игры Точки не выходит за административные границы города;
- Участники играют в Точки практически не выходя из автомобиля, соответственно кроме карты города не требуется никакого дополнительного обмундирования и снаряжения.
- Нет дополнительных заданий для штаба, все задания решает сам полевой экипаж.

Почему же Точки имеют огромный потенциал?

Потому, что Точки значительно легче, проще и доступнее Схватки. К каждой Схватке участники действительно готовятся как к испытанию на выносливость, прочность, силу духа. Для Схватки требуется масса снаряжения.

Кроме того, в Схватке ты никогда не знаешь, что тебя ждёт в игре. Многим это по душе, но большому количеству участников хочется определённости и простоты. Решение об участии в Точках команда может принять за час до начала игры. Всё что нужно, чтобы принять участие: нужно хорошо знать город, иметь его карту и заправленный автомобиль. Сел – и поехал!

Именно простота этой игры определяет её популярность.



ТЧ: Принцип игры



Итак, цель игры для участников – за минимальный срок объездить все точки, установленные организаторами. Точка – это место, где написан код или участников ожидает агент от организатора. Точка шифруется, код на точке обнаруживается без каких-либо усилий. Принципиальное отличие от Схватки в том, что в Точках самое сложное, догадаться КУДА нужно ехать. Когда команда догадалась, она снимает код сразу, в большинстве случаев для этого даже не нужно выходить из машины. В то время как в Схватке из текста задания может быть очевидно, куда нужно ехать, а самое интересное и захватывающее участников ожидает непосредственно на локации.

Пример задания №1:

Как гласит городская легенда советских времен, когда решался вопрос о названии этого объекта, один чиновник встал, поправляя очки кашлянул, закурил и насупившись сказал: — А что тут думать?! Вот и название! Ключ за мойкой.

Комментарий к заданию:

Это реальная городская легенда, которую поведал писатель М. Круль: «Гостиница строилась на средства еще союзного профсоюза, и, когда решался вопрос о ее названии, высокий московский гость из ВЦСПС во время дружеского застолья взял со стола пачку «Орбиты», достал сигарету, закурил и изрек, как Ньютон, которого вдохновило упавшее на голову яблоко: — А чего думать-гадать?! Вот вам, хлопцы, и название – «Орбита»! На том высокое банкетное собрание и порешило». Ключ находился на обратной стороне указателя "АВТОМОЙКА", во дворе гостиницы. Если вы не знали эту легенду, то вы могли проанализировать выделенные слова и вспомнить название советских сигарет.

А вот как выглядели подсказки к заданию:

Подсказка №1 для всех (15 мин.)

Чиновник взял название с пачки сигарет.

Подсказка №2 для всех (20 мин.)

Гостиница "Орбита".

Подсказка №3 для всех (35 мин.)

Ключ с обратной стороны указателя "Автомойка".

Подсказка №4 для всех (60 мин.)

Ключ: ENORB34

Пример задания №2:

Замок в березовом поле вдали от квадрата зрелого деревянного бездорожья.

Комментарий к заданию:

Все слова в задании были "переведены" в антонимы. Если антонимы как таковые к слову не существовали, авторы предлагали "условно противоположные" термины, например "железный" - "деревянный". В итоге получается фраза: "Ключ на 'Сосновом бору' рядом с кольцом Детской железной дороги.« Сосновый бор - это станция Детской железной дороге на которой и был написан код.

Код обычно прописываются маркером или баллончиком, таким образом, чтобы по прибытии на точку он сразу бросался в глаза. Вместо обычной точки в игре нужно создать две-три контрольные точки. Контрольные точки это автомобиль с включённой аварийкой, в котором находятся агенты. По прибытию команд на точку, агенты выдают код. У контрольных точек двойная функция: во первых это решение для мест, где не представляется возможным нанести код (например культурно-историческая ценности, частный сектор, религиозные сооружения), во-вторых контрольная точка работает как элемент анти-слива. Агенты организатора фиксируют все машины, которые были на уровне, записывают время прибытия. Позже эта информация может пригодиться в случае подозрения каких-то команд в получении слива информации от других команд.

В игре могут быть фото-задания. Причём одно и тоже место, можно зашифровать самыми разными фото-способами. Сделать **фотографию на месте**, сделать **скриншот карты** города или дать **фрагмент местности со спутника**:



Можно совмещать несколько фотографий в одном задании, либо давать более подробный снимок в подсказке. **Не лишним будет отметить крестиком на карте где именно находится код, чтобы его поиск на местности не составил труда.** Скриншоты карты можно переворачивать, чтобы местность не была так легко узнаваема.

Задания в игре как правило основываются на знании города. Значительная часть заданий связана с элементами дорожной разметки, знаками, дорожными развязками. Также постоянно шифруются названия каких-то заведений, сооружений, мест в городе. Задания с использованием каких-то исторических сведений допустимы, но не пользуются большой популярностью: важно, чтобы можно было определить точку без использования интернета и каких-то специфических источников информации. Мобильный интернет, безусловно, нужен чтобы получать задания и вбивать коды на сайте. Учтите, что большинство участников играет в Точки через мобильные телефоны, используя WAP-версию движка (<http://имядомена.en.cx/wap/>)

Точки – это игра для тех кто влюблён в автомобиль и свой город. Для тех, кто обожает колесить на автомобиле по ночному городу до такой степени, что во время игры не хочет покидать его. При этом первоочередным признаком победителя является именно знание города, а не умение быстро водить автомобиль. Соблюдение всех правил ПДД – является важнейшим и критическим требованием в игре Точки.

За замеченные организаторами нарушения правил дорожного движения в игре должны быть предусмотрены чёткие штрафы и санкции. После игры каждой из команд может быть начислено бонусное либо штрафное время.

С финансовой точки зрения - игра более, чем рентабельна.

Затраты на организацию игры не превышают 15-30 USD в то время как при 20-50 играющих командах взнос может составлять 10-25 USD. Существует два этапа организации игры:

1. Авторы садятся над открытой картой города и составляют загадки-ребусы по точкам.
2. В течении 2-3 часов авторы проезжают по точкам и наносят коды.

Первый этап может занять значительно больше времени, чем второй. Для составления хорошей и интересной игры может потребоваться два-три полных дня, для подготовки легенды обычной среднестатистической игры достаточно и одного дня.

В решении задания не должно быть нескольких вариантов. Например задание "Где у нас в городе знак "Уступи дорогу" висит вверх ногами?" не правильное: вы не гарантируете, что такой знак не висит еще в каком-либо месте, о котором вы не знаете. Правильней сформулировать это задание так: "На перекрёстке улиц К и Н, возле дома №12, висит знак не по ГОСТ-у, код на нём.". То есть человек неплохо знающий город и обладающий картой города должен догадаться куда нужно ехать.

Первая подсказка должна слегка упрощать прохождение уровня – ориентировочно через **15 минут**.

Вторая подсказка должна чётко указывать куда нужно ехать – ориентировочно **30 минут**.

Третья подсказка должна давать слив, то есть код от уровня – ориентировочно **45 минут**.

Всего в игре должно быть не более пяти подсказок. Дополнительных бонусных уровней в этой игре быть не может.

Для многих участников предстартовый брифинг является важнейшей частью игры. Брифинг должен начинаться за час до игры – это время даётся участникам чтобы поделиться событиями, которые произошли за неделю, познакомиться между машинами и познакомиться новые знакомства. Одним словом, брифинг – это такая перед игровая тусовка по интересам.

Чтобы оправдать сбор участников перед игрой, первое задание можно выдавать распечатанным на листике. К нему прикладывать дежурные номера телефонов организаторов игры. Здесь же просить участников сообщать организаторам о том, что команда по какой-либо причине хочет сняться с участия в игре.

Существует два вида старта игры: **одновременный и последовательный.**

При **одновременном старте** команды получают первое задание в одно и тоже время.

При **последовательном старте** команды получают задания парами с задержкой по пять минут от предыдущего старта. Такой старт сделан во избежание столпотворения команд на первых уровнях игры. Задания можно выдавать с задержкой в подсказках. После игры в этом случае не забудьте добавить командам соответствующие бонусы.

Призовой фонд игры может быть классическим: победитель получает 50% от суммарных сборов. С другой стороны, вместо 50% победитель может получить какую-то сувенирную продукцию: майки, кружки с логотипом. А на оставшиеся деньги организатор закупается на финиш:

- Безалкогольными напитками,
- Пивом в большом количестве,
- Всякими фисташками, семечками,
- Табак и уголь для кальяна (кальян сближает! :).

Финиш лучше всего делать на стоянках больших круглосуточных гипермаркетов. Как исключение финиш может быть организован на природе с костром.

Дружеская, “тусовочная” атмосфера на финише значительно важнее для участников, чем призовой фонд. Поэтому если вы сможете добиться традиционно тёплого и гостеприимного финиша, будьте уверены что каждая команда будет стараться изо всех сил дойти до конца игры. **Помните, что Точки – это прежде всего позитивная и активная тусовка.**