

EN: Схватка

ENCOUNTER

Международная сеть активных городских игр

www.en.cx

...вступление.

ENCOUNTER

Бояться глупо, ибо нет ничего страшнее самого страха.

Схватка... Без ложной скромности можно сказать что игра стала уже легендой. Её проводят более чем в пятнадцати странах, более чем под ПЯТЬЮДЕСЯТЬЮ РАЗЛИЧНЫМИ НАЗВАНИЯМИ...

Кто бы мог подумать, что одна идея может породить целую индустрию – индустрию доступных каждому впечатлений и приключений. С рождением игры родилась и новая

профессия – продавец впечатлений.

Жизнь – это впечатления. Когда мы смотрим в прошлое, мы обнаруживаем, что нам запомнились только те моменты, которые произвели на нас сильное впечатление. Мы не помним монотонные будни, мы помним только яркие, контрастные моменты, когда сердце выскакивало из груди, и адреналин кипел в крови... Польза от игры для участников намного больше, чем может показаться с первого взгляда. Возможно, даже больше, чем можно себе представить.

Смысл “Схватки” заключается в том, чтобы выходить за рамки принятых морально-эстетических норм. Говорят, что единственный способ познать грани возможного – перейти за них. Все задания составляются с учётом законодательства, единственное что нарушается - это стереотипы, внутренние барьеры людей не позволяющие им немного "посходить с ума", раскрепоститься. Переступая через внутренние барьеры, в игре, заставляя себя сделать что-то необычное, смелое, люди становятся свободнее.

Это вы, как человек предоставляющий возможность получить впечатления, помогаете им освободиться от страхов, застенчивости, комплексов, предрассудков и стереотипов. Это вы освобождаете их.

Какое из занятий может быть более достойным, чем освобождение людей?

Новичку, который играет в Схватку первый раз, понравится любая игра, даже самая примитивная и плохо организованная. Игрок со стажем будет всегда чем-то недоволен, как минимум тем, что “Где-то что-то похожее я уже видел...”

Сделать игру, которая бы понравилась всем НЕВОЗМОЖНО. Зато можно сделать игру, которая понравится вам. Какой должна быть игра, чтобы она понравилась вам?

1. Задания, места для уровней, идеи, нужно собирать заранее, накапливать их в голове, записывать на листики.
2. Сценарий игры должен прописываться заранее и загружаться на сервер не позднее, чем за 2-3 дня до начала игры.
3. Агентами на игре должны быть люди на которых можно положиться и которые вас не подведут.
4. В игре должны быть 1-2-3 (одна это уже замечательно!) ваших собственных идей для уровней,
5. Всем мелочам должно быть уделено достаточное внимание, всё должно быть продумано, предусмотрено (неважно, что всё предусмотреть невозможно, важно – что **должно быть всё предусмотрено**).

Здоровый сон – залог здоровья! Это действительно важно – спать спокойно. После игры всегда будут негативные отзывы. Всегда будут недовольные. **ЭТО НОРМАЛЬНО.** Что же самое важное? Самое важное, чтобы проведя игру и ваясь с ног от усталости вы перед сном могли сказать себе: **Я СДЕЛАЛ КАК ДОЛЖНО! Я ПРИЛОЖИЛ МАКСИМУМ УСИЛИЙ, Я ВЫЛОЖИЛСЯ ПО ПОЛНОЙ ПРОГРАММЕ, Я СДЕЛАЛ ЛУШЧУЮ ИГРУ, НА КОТОРУЮ Я СПОСОБЕН! Я МОЛОДЕЦ!** Аминь.

Можно выделить наиболее встречающиеся типы уровней. Это «Поиск на объекте», «Ориентирование», «Агентский», «Терроризм», «Легкий экстрим», «Координаторский», «Источники информации». Любой уровень может представлять собой комбинацию из таких типовых заданий.

«Поиск на объекте». В уровне описывается определенная зона поиска (здание или территория) на которой находится код. Это может быть код, нанесенный организаторами игры, или естественная надпись. Кодов может быть несколько, а, возможно, искать нужно какой-то предмет.

«Ориентирование». На таких уровнях изначально неизвестен объект или территория, на которой находится код или другая цель поисков. Может даваться место старта, с которого по определенным признакам (указателям, описанию порядка действий) по цепочке можно достигнуть пункта назначения. Маршрут может быть зашифрован таким образом, что разгадывать его придется аналитикам в штабе. Либо игроки будут выяснять некоторые детали у местных жителей.

«Агентский». Подразумевает нахождение определенного человека (агента от организаторов) или группы людей на определенной территории. В задании обычно описываются некоторые признаки, по которым агент может быть опознан. Дополнительно описывается порядок действий, при котором агент выдаст необходимую информацию. Например, агент может проявить себя только при обращении к нему с кодовой фразой. Либо для прохождения уровня агенту необходимо привезти какой-то предмет. После нахождения агента, тот может попросить игроков выполнить определенное задание.

«Экстрим». Это уровни, прохождение которых может быть связано с определенным (в разумных пределах!) риском для здоровья игроков. Чаще всего это поиск кода на высотных объектах, где для доступа в нужное место необходимо ходить по балкам, стенам, попадать в труднодоступные места. Также на определенных уровнях может потребоваться передвижение в автомобиле на большой скорости. (Гонка за агентом, преследование поезда.)

«Координаторский». На таком уровне нельзя получить конечный код без помощи координаторов/аналитиков, находящихся в штабе. Такое задание может выдаваться в качестве подуровня или полевые игроки могут добыть определенную информацию, дальнейшей обработкой которой занимается штаб.

«Источники информации». Код может быть написан в определенной газете, звучать по радио, отображаться на информационном табло или веб-сайте. Либо для получения кода необходимо использовать какие-то естественные, созданные без участия организаторов надписи/изображения.

Любая игра состоит из набора уровней. В классическом варианте компоновки игры, уровни проходятся строго друг за другом, и выполнение очередного задания начинается лишь после прохождения предыдущего (**линейная последовательность**). Всего существует четыре последовательности, в которых могут выдаваться задания:

Линейная последовательность – все команды (участники) проходят уровни в том порядке, в котором они введены на сайте. То есть команда сначала проходит первый, затем второй, третий и т.д. уровни. При линейной последовательности эффективно использовать сюжетную линию (легенду) по которой команды проходят всю игру. При линейной последовательности увеличивается пересечение команд на уровнях (что бывает не желательно). Такая схема игры увеличивает шансы на победу действительно сильнейшей команды, так как команда-лидер не имеет возможности получать сливы мест/кодов от других команд, и таким образом победившая команда доказывает свою абсолютную победу.

Указанная (не линейная) последовательность – по умолчанию формируется таблица случайной последовательности прохождения для всех команд (участников), однако администратор имеет возможность отредактировать порядок прохождения. Так, например, администратор может выставить что первый уровень все команды должны проходить вместе, а все остальные уровни в разброс. Указанная последовательность снижает пересечение команд на уровне, так как все команды равномерно распределены по всем уровням.

Случайная последовательность – все команды (участники) проходят уровни в случайном порядке. Если выставлена “случайная последовательность” то даже организаторы не знают в какой именно последовательности будут выдаваться задания тем или иным командам (участникам). Если участники предъявляют претензии о том что при использовании “Указанной последовательности” администраторы подыгрывает каким-то командам (например, давая им пройти сложный на местности уровень ещё засветло) можно использовать случайную последовательность.

Штурмовая последовательность – команда имеет доступ ко всем заданиям игры. Каким образом проходить уровни – решает сама команда. В команде должно быть максимальное количество экипажей чтобы по возможности выполнять все уровни одновременно. Получив код с определённого уровня команда вводит код и если код верен (причём верных кодов для одного уровня может быть несколько), то команда отображается в статистике как прошедшая этот уровень (вне зависимости от того, какой это уровень по порядку, первый, третий или последний). Игра завершается для команды когда она вводит правильные коды со всех уровней.

Экипаж – это укомплектованный автомобиль, набитый под завязку полевыми участниками. Игра может быть рассчитана на один или несколько экипажей.

Одна команда — один экипаж

Игра, проходимая одним экипажем обычно является линейной, когда экипаж последовательно выполняет все задания игры. При этом организатор может накладывать ограничение на максимальное количество людей в экипаже. Также можно разрешать или запрещать разделение экипажа на игре, когда одни игроки занимаются прохождением уровня, а другие ожидают на предполагаемом месте проведения следующего уровня или выполняют другой подуровень. Преимущество подобного вида игр в том, что каждый полевой экипаж участвует в прохождении всех уровней и получает максимум впечатлений от игры.

Одна команда — несколько экипажей

Организатор может разрешать прохождение подобного типа игр командой, состоящей из 2-3 экипажей. При этом команда понимает, что, имея большие шансы на победу, каждый отдельный экипаж получает меньший интерес от участия в игре.

Больше экипажей – значит больше кодов, больше мест, больше затрат на подготовку игры. Но и взносы в этой игре могут быть значительно больше, чем в одноэкипажной игре. Как правило, в таких играх максимальное количество экипажей не ограничивается. Организатор лишь сообщает минимальное количество машин, при котором возможно пройти игру и рекомендуемое количество машин, при котором будет оптимальная занятость всех экипажей. Преимущество таких игр в большей масштабности и возможности реализации некоторых идей, труднопроходимых одним экипажем. Команды имеют возможность на подобных играх использовать различные тактики координирования и прохождения.

Минус таких игр проявляется, если некоторые экипажи команды простаивают, пока другие экипажи проходят уровень. В связи с этим организатор должен таким образом планировать игру, чтобы минимизировать простои экипажей при оптимальном их количестве, грубо говоря нужно сделать так, чтобы ни одни из экипажей не простаивал на протяжении игры без дела. А сделать это очень сложно...

Схватка // Продолжительность игры



Среднее время продолжительности одной игры составляет 7-10 часов. То есть, если игра начинается в 20:00, то победитель заканчивает ее в 3-6 часов утра. При этом важно, чтобы на протяжении игры сохранялась динамика. Короткая динамичная игра длительностью в 4-5 часов наверняка понравится игрокам больше, чем затянутая 10-часовая игра, с длительными переездами между уровнями и простоями экипажей в ожидании. В зимнее время люди склонны уставать быстрее, поэтому и игры зимой обычно делаются более короткими по времени.

Следует понимать, что все люди по своей сущности делятся на спринтеров и стайеров. Первым больше нравятся короткие дистанции, вторым длинные. В связи с этим одним игрокам нравятся короткие игры, другим длинные и выматывающие. Можно сделать игру продолжительностью даже в несколько дней, и при этом найдутся команды, готовые в нее сыграть.

Планирование даты игры

Оптимальный день для проведения игры, которая начнется вечером и будет продолжаться в течение ночи, это суббота. После игры есть возможность отдохнуть перед следующим рабочим днем. Можно проводить подобную игру и в праздничные дни. При этом стоит учесть, что если в городе проходят массовые гуляния, то органы правопорядка находятся в состоянии усиленного внимания. Уровни в центре города при этом лучше не проводить.

Время года

Часто случается так, что уровень придумывается задолго до его воплощения. И, когда у автора имеется определенный набор заданий, он может планировать дату проведения игры таким образом, чтобы использовать задумки максимально эффективно.

Определенные уровни можно провести только летом, например, задания, требующие плавания в открытых водоемах или реках. Однако следует учесть, что в сезон отпусков (июль и август) собрать достаточное количество команд для участия будет сложнее.

Зимние условия, как правило, накладывают ряд ограничений на игру. В зимнее время игроки устают гораздо быстрее. Многие объекты становятся опаснее для прохождения (лучше не ходить по обледенелым балкам недостроенного здания). Не следует делать зимнюю игру затяжной и чрезмерно сложной.

Учет времени на подготовку игры

При планировании даты проведения игры следует учитывать, что хорошую игру нельзя подготовить за несколько дней. Время, затраченное на подготовку, зависит от сложности игры, количества организаторов и имеющегося у них времени. Каких-то нормативов по времени не существует и все зависит от каждой конкретной игры. Поэтому начинающему автору стоит учитывать время на подготовку с большим запасом, даже если концепция игры и основные задания уже придуманы. Многие прошедшие игры не удались из-за того, что их дата была объявлена заранее, а на подготовку просто не хватило времени. Даже у опытных организаторов последняя неделя перед игрой выдается крайне напряженной. Лучше всего планировать дату проведения игры тогда, когда основная часть работы по подготовке уже проведена. Также при расчете времени на подготовку следует учитывать возможность резкого ухудшения погоды, ливней, сильных заморозков, которые могут серьезно затруднить подготовку и тестирование уровней.

Планирование времени игры

Оптимальным временем начала игры можно считать 19-21 часов вечера. Конечно же, игру можно проводить и днем, но атмосфера игры наилучшим образом создается ночью, когда город спит. Большинство светофоров выключено, дороги свободны. Нет той дневной суеты, которая отвлекает от игрового процесса. Время начала игры зависит от заданий, которые запланированы для прохождения. На первых уровнях часто командам приходится искать агента в толпе либо заходить в заведения, которые работают не круглосуточно. Если таких уровней планируется несколько, необходимо с запасом рассчитать время, чтобы все команды с большой степенью вероятности успели на такие уровни до закрытия соответствующих баров/магазинов. В некоторых играх время старта привязывается к конкретному событию. Например, если на первом уровне нужно искать код в поезде, то время начала игры можно рассчитать так, чтобы игроки с трудом успели (не успели совсем немного) к моменту отправления. Если в игре не планируется уровней, привязанных ко времени, то начало игры можно назначить, оценив время захода солнца и загруженность автомобильных дорог в конкретном городе.

Часто команда до самого последнего момента не может определиться, сможет она принимать участие в игре или нет. Это, к примеру, может быть связано с поломкой машины, поиском штабных или полевых игроков. В то же время при подготовке некоторых игр организаторам необходимо определиться заранее с количеством играющих команд. Так, если на объектах используются личные коды, то нужно успеть их прописать для каждой команды до начала игры. Либо в игре могут использоваться специфические артефакты, которые сложны или дорогостоящи в изготовлении. Иногда можно подстраховаться, делая игру с запасом на большее количество играющих. Но в ряде случаев приходится ограничивать допустимый срок подтверждения взноса на игру. Таким образом, организатор, к примеру, может указать, что за сутки до игры приём заявок об участии будет остановлен.

Технически, ограничение по времени выставляется в "[Расширенных настройках](#)" управления игрой. Время ограничения можно указывать любое, вплоть до момента начала игры.

Игра может представлять собой набор уровней, никак не взаимосвязанных между собой. В то же время, часто практикуются игры, где за основу берется какой-либо сюжет. Это может быть определенный фильм, книга, сказка. Главное, чтобы использование подобного источника было оправдано. При этом не нужно пытаться «натянуть» игру на сюжет произведения. Чтобы передать дух исходного произведения достаточно поставить игрока в похожую эмоциональную ситуацию. (Например, если игра делается по книге «Гарри Поттер», нет необходимости пытаться воспроизвести игру Квиддич по всем ее правилам. В этом случае, охоту Гарри за снитчем можно воплотить, как поиск небольшого предмета посреди футбольного поля.)

Нестандартные форматы игр помимо классического формата игр организатор может предлагать игрокам новые варианты для того, чтобы разнообразить игровой процесс.

Игра в другом городе - большинство уровней игры участники проходят в незнакомом городе. Особенность такого формата в том, что игроки попадают в незнакомые условия и им часто приходится прибегать к помощи местных жителей. По усмотрению организатора, игроки могут получать карту этого города или обходиться без нее. По дороге в этот населенный пункт можно организовать несколько дополнительных уровней, особенно, если расстояние до него более 100 километров.

Игра-путешествие - этот формат отличается тем, что все уровни выстроены по определенному маршруту. Он может быть линейный либо замкнутый. При линейном маршруте игроки постепенно удаляются от родного города. Последний уровень можно организовать в живописном месте, где команды смогут отдохнуть после завершения игры. Замкнутый маршрут в итоге возвращает игроков обратно в город. Возвращение с последнего уровня домой занимает совсем немного времени. Такой вариант более подходит для зимних условий, когда сложно организовать комфортный отдых команд после прохождения последнего уровня.

Игра на выбывание - игру формата «на выбывание» можно осуществить при большом количестве играющих команд. Начиная с определенного уровня, команда, выполнившая задание последней, выбывает из игры. Можно спланировать все так, что на последнем уровне за победу будут бороться две оставшиеся команды. Подобная игра может состоять из большого количества несложных заданий. Важно, чтобы к моменту первого выбывания прошло 5-7 заданий, и у всех команд был шанс проявить себя. Иначе команда может закончить игру, только начав в нее играть.

Схватка // Название и концепция игры



Общая концепция игры, название игры

Само название очень важно и подходить к его выбору следует обстоятельно. Оно не должно быть скучным или банальным. Игроки должны захотеть сыграть в эту игру, лишь прочтя название. А после игры, участники будут ее вспоминать именно по названию. Если название игры может подсказать участникам о сути либо о месте проведения некоторых уровней, то его можно огласить незадолго до начала. Иногда название игры придумывается задолго до начала подготовки уровней, а бывает, что его подсказывает создаваемая игра и сценарий озаглавляется в последние дни. Не забудь сделать красивую картинку-афишу к игре, а ещё лучше – сделайте небольшой презентационный видео-ролик.

Распределение уровней на одной игре

Разным игрокам нравятся различные типы уровней. Кто-то любит экстрим, а для кого-то важно наличие развлекательных агентских заданий. Не бывает идеальных игр. Нельзя угодить всем игрокам сразу. Но для того чтобы игра понравилась максимальному количеству участников, в ней должны гармонично сочетаться самые различные типы уровней. Более сложные задания должны отделяться более легкими, то есть не должно подряд идти несколько сложных уровней, а потом несколько легких. Следует учитывать, что при продолжительности игры более 5-6 часов у игроков накапливается усталость, снижается внимание. Поэтому наиболее сложные задания (физически тяжелые) нужно помещать среди первых уровней.

Почему уровни бывают плохими и хорошими

Оценка участниками игры и отдельных уровней зависит от многих факторов. Сложно подготовить такую игру, которая бы понравилась абсолютно всем. Даже если по игре не было никаких сбоев и ошибок, отдельным игрокам она может не понравиться. У каждого участника есть свои личные предпочтения. Одни любят агентские задания, другие — затяжные поисковые уровни. Кто-то предпочитает сюжетные игры, а для кого-то это абсолютно не принципиально. Новичкам нравится в игре почти все, более опытным игрокам угодить гораздо сложнее. Помимо этого, на общее восприятие игры влияет целостность и законченность сценария. После игр, рассчитанных на несколько экипажей, находится еще больше недовольных. Какие-то машины больше других простояли в бездействии. Какие-то экипажи или игроки вовсе не нашли ни одного кода. От того, как проявил себя конкретный игрок на уровне, зависит его впечатление. Как правило, уровень больше всего нравится именно тому участнику, который нашел спрятанный код или выполнил задание агента. В любом случае, каждый из игроков ищет в Схватке новые ощущения, которых ему не хватает в обычной жизни. Поэтому организатору следует стараться постоянно искать новые идеи, новые подходы к созданию уровней.

При подготовке и проведении игры важно соблюдение принципа равных условий. Это означает, что организатор не должен своими действиями ненамеренно дать преимущество каким-либо командам. Схватка — это не спортивное состязание и абсолютно равные условия соблюсти нельзя. У команд различный уровень подготовки, разная экипировка и скоростные качества автомобилей. Однако подготовленные задания должны требовать от команд одинаковых усилий для прохождения, насколько только это возможно.

Информированность команд

Любая информация об игре должна сообщаться всем участникам одновременно. Никто из организаторов не должен общаться по поводу предстоящей игры с представителями отдельных команд, даже если эта информация кажется организатору не секретной. Любая мелочь, сообщенная одной команде и не сообщенная другой, может решительно сказаться на исходе игры. Это может быть оценка сложности игры, ее продолжительность, наличие дополнительных аналитических заданий, максимальная удаленность уровней. Таким образом, единственными источниками получения информации об игре должны быть сайт игры и сбор команд. Точно так же на самой игре нельзя сообщать какой-либо команде дополнительную информацию, не предусмотренную в сценарии. Например, если звонит одна из команд и говорит, что не может найти код в такой-то комнате, нельзя говорить этой команде, что кода там быть и не должно (либо «код точно там, ищите лучше»). Даже в непредвиденных случаях все ситуации должны разрешаться так, чтобы соблюсти принцип равных условий. Если стерся код, приехали органы правопорядка на уровень либо уровень вовсе по каким-то причинам планируется сниматься без прохождения, все команды должны быть одинаково проинформированы об этом либо одинаково ничего не знать. При этом информация, по возможности, не должна сообщаться в устном виде, поскольку на корректное понимание информации при этом могут влиять самые различные вещи (качество мобильной связи, используемые формулировки). К тому же игроки должны получать подобную информацию в одно и то же время, прошедшее с выхода на текущий уровень. Например, если на уровне испорчен код, и он будет выложен в 3-й подсказке, нельзя об этом сообщать всем командам одновременно (в новостях), если это не первый уровень и команды находятся на уровне разное время. Дело в том, что одна команда может находиться на уровне уже час, а другая только ехать к нужному объекту. И вторая команда может получить хорошую фору, сэкономяв силы на поиски, пусть и отсутствующего кода.

Усилия, затраченные на прохождение уровня, не должны зависеть от номера команды или ее порядка выхода на уровень. То есть, если на уровне используются личные для каждой из команд коды, то они должны находиться в одинаковой для всех досягаемости. В идеале все личные коды должны быть написаны рядом, один под другим. Не должно получиться так, что код одной команды находится в подвале, а другой команды на крыше. Если объект такой, что организаторы хотят написать на нем несколько кодов, то следует попросить команды найти все коды каждой команде. Либо определенное, достаточное для прохождения уровня, количество кодов. Если игрокам требуется разгадать аналитическое задание, то порядок и сложность отгадывания должны быть для всех команд идентичными. Иногда организаторы могут идти на дополнительные хитрости или ограничения, чтобы уравновесить команды. Так, например, команды, пользующиеся ноутбуком в машине, часто имеют преимущество на уровнях, где используются изображения. Картинка необходимого объекта является сильным подспорьем при его поиске. Некоторые организаторы намеренно делают такие изображения большого размера, чтобы усложнить их загрузку по слабому каналу GPRS и отображение на небольшом экране КПК.

Условия выполнения задания должны оставаться одинаковыми для всех команд. Это означает, что агенты или организаторы не должны подсказывать отстающим командам. Организаторы должны следить за сохранностью кодов и других элементов уровня (стрелки, указатели, подсказки). Условия прохождения уровня могут изменяться лишь по независящим от организаторов причинам. Это появление следов на снегу зимой, изменение погоды и времени суток. Одной из предсказуемых причин изменения условий прохождения являются очереди на уровнях. То есть, если по условиям задания команды не могут проходить уровень одновременно, есть риск, что команды будут выстраиваться в живую очередь в ожидании возможности прохождения. При организации следует стараться избегать появления очередей либо располагать такие уровни не в начале, а тогда, когда команды уже разбросаны по статистике.

Отдельные уровни или целые игры могут намеренно организовываться без соблюдения принципа равных условий для играющих команд. Это уровни, в которых используется элемент удачи. Например, команда может наугад вытягивать задание, которое необходимо выполнить для прохождения уровня. Либо на уровне из нескольких последовательных подуровней код от подуровня может выдаваться без прохождения, если игрок выкинет определенную комбинацию на игральных кубиках. Подобные уровни могут обострить конкуренцию на игре и дать командам-аутсайдерам возможность догнать лидеров. Другой вариант игр без соблюдения принципа равных условий — игры с форой. Команда-фаворит по условиям может вступать в игру не сразу, а спустя некоторое время. Либо при сборе ставок на игру может быть предложен вариант, при котором любая команда может позже вступить в игру, заплатив при этом меньшую ставку. Подобные условия могут быть организованы за счет добавления в сценарий чисто символического первого уровня, код от которого будет отдаваться организаторами в определенное время.

Игру вполне может подготовить и провести один человек. Однако, создание масштабной игры может потребовать существенных временных, и не только, ресурсов. На уровнях могут потребоваться агенты, наблюдатели и чек-поинтеры.

Отдельные люди могут потребоваться для слежения за статистикой и разрешением непредвиденных ситуаций. Тестирование уровня требует наличия людей ничего не знающих о сути задания. Поэтому чаще всего игра готовится не отдельным человеком, а командой разработчиков.

Поскольку в команду могут входить самые разные люди, **важно приложить все усилия, чтобы информация об игре не выходила за пределы группы организаторов**. Все, участвующие в подготовке должны быть проинструктированы о том, что нельзя разглашать никакой, даже незначительной информации об аспектах проведения игры. В группу создателей/тестеров не рекомендуется включать людей тесно связанных с какой-либо из команд, будущих принимать участие в игре.

Также для соблюдения конфиденциальности нет необходимости сообщать всю информацию, касающуюся игры всем членам группы организаторов. Если отдельному человеку необязательно знать подробности отдельных уровней, то лучше ему этого не знать.

Необходимый минимум — это набор предметов или возможностей, наличие которых понадобится для прохождения игры. Помимо автомобиля, сотовой связи и Интернета организатор может попросить взять с собой самые разные вещи. Создатели игры сами решают, указывать в минимуме все предметы до мелочей или умышленно заставить команды искать что-то посреди ночи. Но, чтобы соблюсти принцип равных условий, в минимуме обязательно должны быть перечислены те предметы, найти которые во время прохождения уровня смогут не все. Например, сковороду, зонтик, гитару или телевизор записывать в минимум необязательно. Они есть в каждом доме или наверняка найдутся у кого-то из знакомых. А вот альпинистскую обвязку, источник ультрафиолетового света или шлем для сварочных работ необходимо внести в минимум. Также, если потребуется какой-либо экзотический предмет, желательно указать место, где можно его приобрести.

Отдельным списком можно указать рекомендуемый минимум. То есть те предметы, наличие которых не обязательно для прохождения игры. В то же время, если они будут в машине, это может поспособствовать скорейшему завершению определенного уровня.

При указании предметов в минимуме следует уточнять некоторые их свойства, критичные для прохождения. Так, если на уровне понадобится веревка, на которой придется спускать человека, то следует это упомянуть. Веревки бывают разные и команда, взявшая с собой бельевую веревку, будет сильно рисковать. Если указывается бинокль или лупа, то необходимо сообщить достаточную кратность. Для резиновых сапог — их высоту (достаточно ли сапог до колена или нужны болотники). Если в минимуме используются дорогостоящие или редкие предметы, которые нужны на удаленных от города уровнях, то в задании стоит намекнуть на это или сообщить прямым текстом. Дело в том, что в играх, рассчитанных на несколько экипажей, такой предмет может находиться лишь в одной из машин, а на удаленный уровень, как правило, посылаются не все машины.

Если какие-то предметы намеренно не указаны в минимуме и они нужны для прохождения удаленного уровня, следует указать об этом в задании, а не сообщать по приезду на объект. Если же экипаж едет на это задание не непосредственно из города, а с другого удаленного задания, то намекнуть на наличие необходимого предмета стоит заранее.

Если необходимый предмет не внесен в минимум и игроки должны достать/сделать его самостоятельно, иногда имеет смысл сообщить об этом за несколько уровней.

Играющим командам следует сообщать о составе необходимого минимума заранее. Если игра доделывается и тестируется в последний момент, что может вызвать изменение списка нужных предметов, то нужно сообщить крайний срок последних изменений минимума. При этом нельзя пополнять список экзотическими и сложно доставаемыми предметами незадолго до игры. Если по ряду причин список приходится изменять в последний момент, необходимо лично связаться с представителями всех команд, не надеясь на то, что они увидят сообщение на сайте.

Составляя необходимый и рекомендуемый минимумы, следует помнить, что все это команды будут возить с собой на протяжении игры. А в небольших машинах, помимо 5 человек и их экипировки, сложно уместить лыжи, надувную лодку и раскладушку.

Для прохождения одного или нескольких уровней может потребоваться девушка. Часто при этом организаторы добавляют указание в минимум: «девушка в экипаже». Такое действие действительно должно быть оправданным. У некоторых команд есть сыгранные экипажи, в которых нет девушек, и подстраиваться под такую игру им будет сложно. Поэтому, по возможности, следует избегать таких уровней, либо делать их там, где есть возможность привлечь девушку со стороны. При этом не включая девушку в обязательный минимум.

Сценарий игры включает в себя тексты заданий, подсказки, бонусные задания, все используемые в игре коды, а также необходимые изображения, звуковые и видео файлы.

Помимо той части, которая будет вставлена в движок сайта и будет доступна игрокам при прохождении, сценарий может включать различные элементы, применяемые для подготовки и проведения игры. Это, к примеру, логика прохождения уровней, результаты тестирования, ориентировочное время прохождения, возможность использования этого уровня раньше/позже по времени, чем это запланировано по сценарию.

Ввод заданий непосредственно в движок сайта следует производить заранее, а не за час до игры. Это позволит избежать многих непредвиденных ситуаций. К тому же, внесенный в базу сценарий могут посмотреть и дополнительно проверить еще несколько организаторов.

Видео-инструкция по загрузке сценария в игровой движок находится здесь:

<http://en.cx/data/pr/ppt/en.cx.ru.swf>

Дополнительные файлы

Если в уровнях используются дополнительные файлы (изображения, музыкальные композиции, архивы), то их названия должны быть сложными для подбора, если иного не требует логика уровня. Так, если игрок на первом уровне видит картинку 1.JPG, то естественным его желанием будет проверить наличие таких файлов, как 2.JPG, 2.GIF. На некоторых играх команды имели возможность уже на первом уровне увидеть изображения со всех последующих заданий. Также не следует называть картинки простыми, интуитивно подбираемыми словами, вроде MAP.JPG или DOM.JPG.

Изображения в сценарии должны быть оптимизированы для более быстрой загрузки. Это позволяет уравнивать команды с быстрым и медленным Интернетом. Если на игре понадобится загрузка больших файлов, следует предупредить об этом команды заранее. Более приемлемый вариант — записать большие файлы на компакт-диск, предварительно заархивировав их с паролем. Компакт диск можно выдать на сборе команд перед игрой или непосредственно на одном из уровней. Также можно заранее выложить запароленный архив на сайте, чтобы все команды успели его скачать к игре.

В ряде случаев на игре могут применяться архивы, которые будут открыты игроками лишь тогда, когда этого потребует логика игры.

Посредством таких архивов можно заранее передавать играющим большие файлы, чтобы не выкачивать их из Интернета. Другие архивы могут быть вскрыты только после нахождения на уровне пароля к ним. Еще один вариант применения — проверка некоторых кодов. Так, если уровень состоит из нескольких частей, то можно дать возможность заранее проверить правильность получения части кода, поставив такой пароль на архив. Если код верный, то архив будет открыт. Чаще всего это применяется при наличии на уровне отдельного задания для штаба. Посредством таких архивов можно сообщать дополнительные подсказки для других частей уровня, размещая их в текстовом файле, который архивируется с паролем. Например, найдя ответ на свое задание, штаб может получить подсказку для полевых игроков и наоборот. Если существует риск пропадания Интернета в городе или падения сервера игры, то всю игру можно продублировать посредством таких архивов.

Важно чтобы пароль от любого архива был достаточно сложным и защищенным от перебора. Так, к примеру, если в координаторском задании спрашивается год какого-то события и есть архив для проверки ответа, то игроки могут легко подобрать такой пароль специальной программой. Пароли должны быть достаточной длины (минимум 6-7 символов) и состоять не только из цифр.

При создании запароленных архивов лучше использовать последнюю версию архиватора Winrar. При этом обязательно архивировать со сжатием. Взломать такой архив можно только перебором. При архивировании можно использовать опцию «шифровать имена файлов». Это не позволит видеть названия файлов в архиве до его открытия. Используемую версию архиватора следует указать в минимуме к игре. Также нужно огласить правила ввода паролей. Например, «все пароли русскими маленькими буквами без пробелов и знаков препинания».

Все созданные архивы необходимо проверить перед игрой на открываемость.

В ряде случаев на игре могут применяться архивы, которые будут открыты игроками лишь тогда, когда этого потребует логика игры.

Посредством таких архивов можно заранее передавать играющим большие файлы, чтобы не выкачивать их из Интернета. Другие архивы могут быть вскрыты только после нахождения на уровне пароля к ним. Еще один вариант применения — проверка некоторых кодов. Так, если уровень состоит из нескольких частей, то можно дать возможность заранее проверить правильность получения части кода, поставив такой пароль на архив. Если код верный, то архив будет открыт. Чаще всего это применяется при наличии на уровне отдельного задания для штаба. Посредством таких архивов можно сообщать дополнительные подсказки для других частей уровня, размещая их в текстовом файле, который архивируется с паролем. Например, найдя ответ на свое задание, штаб может получить подсказку для полевых игроков и наоборот. Если существует риск пропадания Интернета в городе или падения сервера игры, то всю игру можно продублировать посредством таких архивов.

Важно чтобы пароль от любого архива был достаточно сложным и защищенным от перебора. Так, к примеру, если в координаторском задании спрашивается год какого-то события и есть архив для проверки ответа, то игроки могут легко подобрать такой пароль специальной программой. Пароли должны быть достаточной длины (минимум 6-7 символов) и состоять не только из цифр.

При создании запароленных архивов лучше использовать последнюю версию архиватора Winrar. При этом обязательно архивировать со сжатием. Взломать такой архив можно только перебором. При архивировании можно использовать опцию «шифровать имена файлов». Это не позволит видеть названия файлов в архиве до его открытия. Используемую версию архиватора следует указать в минимуме к игре. Также нужно огласить правила ввода паролей. Например, «все пароли русскими маленькими буквами без пробелов и знаков препинания».

Все созданные архивы необходимо проверить перед игрой на открываемость.

Команда, получив текст задания, должна иметь возможность пройти его без подсказок, разгадав замысел организаторов.

Подсказки нужны лишь для того, чтобы помочь командам, пошедшим по неверному пути или не справляющимся своими силами с заданием в разумные сроки. На ключевых словах в тексте задания должен быть сделан акцент. Иногда ключевые слова выделяются курсивом. При правильной расшифровке задания у команды должно получаться ограниченное число версий прохождения. Если игра рассчитана на один экипаж, то допустимо не больше, чем 2-3 версии. При этом они не должны различаться кардинально. К примеру, если играет один экипаж и задание разгадано правильно, команда не должна оказаться перед выбором, в какой из двух поселков «Новый век» посылать машину, если они находятся на значительном удалении в противоположных сторонах света. Дальнейшие подсказки должны сокращать количество версий до одной.

Бонусные задания

Бонусные задания — это уровни, выполнение которых не обязательно для прохождения всей игры. Они служат для того, чтобы позволить некоторым командам заработать преимущество в игре и грамотно им распорядиться. За выполненное бонусное задание команде может быть начислено бонусное время либо выдана какая-то дополнительная подсказка (это всё происходит автоматически, через игровой движок).

На бонусные уровни часто идут задания, которые не вписываются в общий формат игры и которые нельзя вставить как обязательные для прохождения. Например, какой-то объект работает с техническими перерывами и нельзя обеспечить равенство всех команд при прохождении. Одно и тоже бонусное задание может присутствовать на одном, нескольких или на всех уровнях.

Можно создавать бонусные уровни такими, чтобы их могло пройти лишь ограниченное число команд. Например, на бонусном уровне присутствует всего два-три уникальных предмета, которые могут облегчить прохождение игры. **Или за выполнение бонусного задания команда может быть награждена шоколадкой с орешками... или в экипаж команды подсаживают гламурную модель на каблуках, которую команда обязана возить до конца игры.** Т.е. вознаграждения за бонусные задания нужно стараться делать с сюрпризами, чтобы временами команды были сами не рады, что выполнили бонусное задание... **В подавляющем же большинстве случаев, бонусные задания должны облегчать игру командам.**

Если в игре планируются дополнительные аналитические и поисковые задания, то в штабах команд, помимо координаторов, появляются дополнительные люди — аналитики.

Хотя, во время игры разгадкой штабных задач, связанных и не связанных с полевыми заданиями занимаются все свободные игроки. Важно спланировать игру таким образом, чтобы как полевые игроки, так и штаб не простаивали. Чтобы соблюсти это в максимальной степени, необходимо соотносить сложность и продолжительность задач выполняемых в поле и в штабе. Так, если полевым игрокам требуется проехать 70 километров до объекта и после этого осуществлять масштабные поиски, у штаба будет много свободных ресурсов, если не предусмотреть его занятость. И наоборот, быстрый и легкий полевой уровень не должен сопровождаться сложным заданием для аналитиков.

Нельзя так планировать уровень, чтобы аналитики получали свое задание, как результат работы полевых игроков. То есть, когда сначала штаб ничего не делает и ждет вестей из поля, а после этого штаб перегружается работой, а полевым игрокам приходится стоять в ожидании.

Следует делать такие штабные задания, чтобы они были связаны с общей темой игры, а, в идеале, даже пересекались с текущим полевым заданием. При этом поле, решая свою задачу, может дать подсказку аналитикам и наоборот. Также при планировании занятости штабных игроков не следует забывать об основной задаче штаба — координации полевых экипажей. Уровни нужно формулировать таким образом, чтобы координация не была формальностью. Работа координатора не должна ограничиваться отдиктовкой задания по телефону и последующему принятию кода. Для более тесного взаимодействия координаторов с полевыми игроками можно вводить в игру такие элементы, как «описание места по фотографиям», «дополнительные задания в поле, не решаемые без помощи координаторов», «уточняющие подсказки в картинках».

Принимая во внимание все эти нюансы можно спланировать оптимальный баланс, при котором все игроки в максимальной степени примут участие в игре. В полной мере учесть это сложно, поскольку уровень у команд разный и количество игроков в штабе может существенно различаться.

Окончательное тестирование игры позволяет выявить явные несоответствия между сложностью полевых и аналитических заданий. По результатам тестирования также организаторы могут дать рекомендации командам на оптимальное количество человек в штабе.

Подсказки в игре предназначены для того, чтобы помочь командам, не понимающим, что делать, либо пошедшим по неверному пути. Подсказки позволяют ограничивать максимальное время прохождения уровня. К тому же, важная функция подсказок — поддерживать динамику игры.

Подсказка, в отличие от задания, не должна содержать в себе уникальную информацию, без которой нельзя пройти уровень. То есть у игроков должна быть возможность пройти любой уровень вовсе без подсказок.

По результатам тестирования игры время появления подсказок должно быть сбалансировано таким образом, чтобы они не приходили раньше времени и при этом своевременно помогали командам, которые нуждаются в подсказке. Если команда на верном пути, то она должна успеть все сделать до соответствующей подсказки. Если команда, понимая, что необходимо делать, 30 минут разгадывала определенную подзадачу, то в подсказке на 30й минуте не должен приходиться ответ на эту подзадачу. Подсказка лишь должна разъяснить, что и как надо сделать, чтобы ее решить.

Одна из последних подсказок должна содержать в себе подробное описание, что нужно сделать для того, чтобы пройти уровень. В том числе, где написаны коды и как до них добраться. Время появления такой подсказки — 1,5-2 часа после приезда команды на объект. И только еще через 30-60 минут можно выдавать подсказку, в которой прямым текстом содержится код от уровня. При этом уровень смогут пройти команды, которые не могли его пройти в силу каких-либо физических ограничений (например, код в узком месте, куда может пролезть лишь худой игрок) либо потери игровых артефактов.

Приходящие подсказки должны последовательно сужать зону поиска. Первая подсказка может намекать на необходимый населенный пункт. Другая — на место нахождения объекта. Третья — на нужный этаж.

Подсказка не должна быть формальностью. Нельзя, к примеру, в подсказке писать «продолжайте поиски». Команда видит время до подсказки, рассчитывает на нее и может строить на базе этого стратегию прохождения.

Количество подсказок на уровне определяет сам организатор. В зависимости от специфики уровня может потребоваться всего одна подсказка либо, наоборот, 10 подсказок через короткие промежутки времени.

Если особенность уровня такова, что его можно пройти за 10-15 минут, то команды, прошедшие его без подсказок, должны быть вознаграждены за сообразительность соответствующим временным отрывом. То есть не стоит в этом случае через 15 минут после начала уровня давать подсказку, после которой любая другая команда легко пройдет этот уровень и отстанет от самостоятельно прошедших команд всего на 5-10 минут.

Чем сложнее уровень, тем теснее должно быть связано решение полевой и аналитической части. Иначе, часто получается, что у штаба нет стимула сразу выполнять аналитическое задание. Штабные игроки при этом понимают, что до конца уровня они гарантированно получат несколько подсказок, с которыми выполнить задание можно будет, не напрягаясь. Избежать этого можно при помощи «проверки штабного кода». При правильном решении штабного задания, игроки получают возможность вскрыть архив, в котором находится одна из очередных подсказок к полевому уровню.

При наличии на уровне нескольких подуровней, в подсказке должно быть четко понятно, к какому из подуровней относится дополнительная информация.

Подсказки от уровней организаторы не должны продавать игрокам. Более того, суть подсказки не должна варьироваться от суммы денег/принесенного количества пива агентам.

Следует учитывать, что на последних уровнях команды более уставшие, и способность к разгадыванию заданий у них притупляется. Соответственно некоторые подсказки должны быть более подробные и время их появления может отличаться от таких же заданий в начале игры.

Есть разновидности уровней, на которых подсказки можно изменять динамически во время прохождения. Например, если первый уровень состоит из ряда последовательных подуровней и его прохождение растягивается на несколько часов. В этом случае организаторы, отслеживая текущую ситуацию, выдают именно такие подсказки, которые в данный момент помогут большому количеству отстающих команд.

Вся игра должна готовиться таким образом, чтобы вне зависимости от погодных или каких-либо еще условий ее прохождение было возможным без нарушения действующего законодательства, а также без неоправданного риска для жизни и здоровья участников.

Особенность игр для нескольких экипажей

Командная полевая игра для нескольких экипажей – это игра где штаб постоянно принимает решение. Нет линейности прохождения. Идет постоянная координация и передислокация экипажей. Поэтому для такой игры необходимо создавать соответствующие уровни. На таких уровнях может быть большое количество версий, которые нужно отработать. Сложность заданий может существенно отличаться как для полевых игроков, так и для штабных.

Написание кодов

Необходимую для прохождения уровня информацию команды могут получить самыми разными способами. Код от уровня может высвечиваться на электронном табло или агент отдает его в конверте после выполнения определенных действий, Но часто кодовая надпись пишется самим организатором на каком-либо объекте или предмете. Это может быть укромное место заброшенного здания, труба котельной, скамейка и любой другой объект. Код может быть написан в самом сложно доступном месте либо, наоборот, в самом простом месте, где его даже не подумают искать. Помимо самих кодов на объекте могут быть написаны дополнительные подсказки, пароли к архивам и прочая информация, необходимая по сценарию. Для любых надписей самое важное, чтобы после нахождения их было не сложно корректно прочитать за небольшой промежуток времени (чтобы не раскрыть соперникам место нахождения кода).

Тем более не следует умышленно затруднять читаемость кода. Если команда добралась до кода или поняла алгоритм, по которому этот код можно получить, то она не должна испытывать затруднений, чтобы разобрать, какой из символов что обозначает.

Схватка // Формат кодов



Для того, чтобы отличать надписи конкретной игры от кодов прошедших игр и прочих надписей, не относящихся к игровому процессу, на каждый отдельный энкаунтер вводится своя унификация. Например, общие для всех команд коды имеют формат NNENXXXXX, где NN – это номер игры, а XXXXX – символы, уникальные для каждого кода. (25ENT4KZ) Личные коды могут обозначаться как MMENXXXXX, где MM – номер команды, а XXXXX – некоторые символы. Таким образом, команда с номером 12, найдя личные коды, должна будет выбрать и продиктовать в штаб надпись, вроде 12ENAW8H. В зависимости от конкретной игры коды могут иметь совершенно другой вид и состоять только из букв или только из цифр. Если кодов несколько, то чтобы понятно было в каком порядке их вводить на сайт, номера кодов можно писать рядом с надписью в кружочке или рамочке. Либо последняя цифра кода может обозначать его номер. Дополнительные подсказки могут помечаться знаком «вопрос» перед текстом. Пароли к архивам могут браться в квадратные скобки. Таким образом, для любой информации может быть введен свой формат.

Формат нанесения информации должен быть заранее известен всем игрокам.

Оптимальная длина уникальной части кода составляет 3-5 символов, если это бессмысленный набор букв, и 3-7 символов, если это какое-то слово. Таким образом код будет защищен от подбора и его длина будет не очень большой для запоминания. Сложность кода должна быть такой, чтобы игрок мог его запомнить за несколько секунд. Самый оптимальный код — это некоторое запоминающееся слово плюс несколько символов. Например, 25ENMAMA8K. Такой код мгновенно запоминается и, в то же время, хорошо защищен от перебора. Если в качестве кодов используются слова, то они не должны быть очень простыми либо связанными с объектом. То есть, если по заданию код находится на бетонном заводе, то он не должен представлять из себя надпись 12ENBETON. Точнее, такие коды нельзя использовать регулярно. Иначе команды будут вместо прохождения подбирать код и ехать на следующий уровень. Слова в коде можно намеренно писать с ошибкой для защиты от перебора.

Поскольку код пишется от руки, то часто возникает ситуация, когда игрок не может точно интерпретировать некоторые символы. Ситуация может усугубляться, когда символы размываются из-за внешних условий. Поэтому ряд символов не рекомендуется к использованию в ключевых надписях. Прежде всего, это те буквы и цифры, которые можно спутать. (Ь = 6 = b; V = U; 1 = l = 7; 0 = o; S = 5; Z = 2; 3 = 3; 4 = Ч) Все коды на игре желательно писать в одной языковой раскладке. Перед игрой команды желательно поставить в известность о символах, используемых в кодах. Например, «Все коды латинскими символами. Цифра 0 нигде не используется». Это будет значить, что если в коде встретится похожий символ, его следует интерпретировать, как латинскую букву «o».

Для нанесения кодов чаще всего используются маркеры или баллоны. Выбор, чем наносить код, зависит от размеров планируемой надписи. Баллоном наносятся большие надписи с размером символов от 10 сантиметров. Размер символов при написании маркером составляет 10-15 миллиметров. Если поверхность не позволяет написать код баллоном или маркером, то это можно сделать обычной краской.

Цвет надписи должен контрастировать с поверхностью. В связи с этим организатору имеет смысл запастись маркерами и баллонами разных цветов.

Коды ультрафиолетовым маркером

Маркер, заправленный ультрафиолетовыми чернилами (UV marker), в первую очередь предназначен для написания кодов на объектах, чей вид может быть испорчен видимой надписью. Это такие места, как поверхность памятников, стены зданий, общественных заведений, другие места, где код может быть замечен обычными людьми и случайно уничтожен. Надпись, сделанная УФ-маркером видна в свете УФ-лампы либо УФ-диодов.

УФ-чернила менее стабильны, чем обычные. На некоторых поверхностях их легко может смыть дождем, они могут быть случайно затерты игроками или могут просто выветриться. Например, эти чернила плохо держатся на ржавых поверхностях. Поэтому такие коды обязательно должны тестироваться на устойчивость и особенно тщательно проверяться на наличие перед игрой.

Надпись, сделанная на пыльной поверхности, будет хорошо видна и без специального фонаря. Поэтому перед написанием необходимо выбрать непыльную зону, либо при возможности удалить пыль, не оставляя следов. Код УФ-маркером хорошо виден в темноте при УФ-свете, но плохо заметен при ярком освещении. Поэтому не стоит писать такие коды на поверхностях, освещаемых ночью.

Ультрафиолетовые чернила хорошо держатся на бумаге. Это можно использовать для нанесения кодов и определенных пометок на артефактах, выдаваемых агентами. К примеру, команда может получить карту, где ультрафиолетом будут помечены определенные объекты. Если на уровне применяется ультрафиолет, следует непременно сообщить или намекнуть об этом командам в тексте задания или по ходу выполнения уровня. Иначе команда будет на всех уровнях пытаться найти код при помощи ультрафиолетового источника света.

Наиболее эффективно применение кодовых надписей, изготовленных или воспроизводимых нестандартным способом. Код можно написать на фасолинке и дать командам мешок с фасолью для поисков. Или выкосить косилкой посреди поля в траве. Или вложить в бутылку, а ее заморозить во льду. Количество оригинальных идей безгранично и зависит только от фантазии организатора. Как правило, такие коды намного сложнее в подготовке и могут потребовать изготовления собственного кода для каждой из играющих команд.

Естественные коды

В игре в качестве ключа к уровню могут использоваться надписи, которые организатор не делал самостоятельно. Это могут быть слова с памятников и вывесок, номера автомобилей и вагонов. Если используется подобный код, надо быть уверенным, что задание построено соответствующим образом. Что команды понимают, что именно подразумевают организаторы.

Агентские коды

На агентских уровнях конечный код после прохождения может выдаваться командам в напечатанном виде в конверте. Это позволяет избежать диктования кода по телефону или устное сообщение кода на месте, что недопустимо. Ведь абсолютно одинаково для всех команд повторить код очень сложно.

Общие и личные коды

Для прохождения одного уровня можно запланировать получение общего и/или личного кода. Личные коды вводятся, прежде всего, для контроля за прохождением игры и устранения «сливов» (передачи кодов между командами). Каждой играющей команде присваивается определенный номер и сообщается до игры. Номер также можно указать на карточке команды. Это число игроки должны использовать при поиске личного кода. Обычно, место расположения личного кода найти сложнее, чем общий код.

При этом надо учесть, что при считывании личного кода уходит дополнительное время на нахождение кода с необходимым номером. Поэтому личные коды можно делать более простыми, чем общий. В то же время они должны быть защищены от перебора. К тому же для написания всех личных кодов требуется достаточно площади. Ведь для соблюдения принципа равных условий все эти коды должны находиться с одинаковыми усилиями. Поэтому самым оптимальным является вариант, когда они расположены все вместе в столбик.

Схватка // Места размещения кодов



При выборе места для написания кодовой надписи следует проявить фантазию. Коды не должны писаться однообразно. Не следует размещать коды только в самых сложнодоступных местах объекта. Необходимо разнообразие. Также при написании кодов нельзя использовать принцип «пусть помучаются». На любом объекте код можно написать так, что его снятие может произойти лишь случайно или вследствие получения подсказки. Однако, любой код должно быть искать интересно. Можно придумывать различные алгоритмы, чтобы избежать простого прочесывания объекта вдоль и поперек. Это могут быть стрелочки, подсказывающие фотографии, надписи. Можно сузить зону поиска, разместив на объекте условные знаки, возле одного из которых определенно должен находиться код.

Размер кода должен соотноситься с размерами того объекта, где будут производиться поиски. Если ключевая надпись прячется на большом заводе, то ее следует писать баллоном, большими символами, если только путь к коду не зашифрован в задании.

Следует избегать написания общих кодов на предметах, которые можно сломать, разбить или унести. Стоит также предусмотреть, не может ли код быть случайно затерт, затоптан или засыпан близлежащим мусором. Например, если написать кодовые символы на полу, их попросту могут случайно уничтожить. Код, написанный в сложно доступной трубе или на лестнице, может быть затерт грязной обувью при передвижении по ней.

Если после написания кода нашлось еще более подходящее место для этого, то старые коды необходимо уничтожить так, чтобы ни у кого не возникло даже подозрения, что раньше там были надписи, относящиеся к игре. Иначе игроки могут решить, что код случайно затерт.

Один и тот же код может дублироваться в различных местах объекта, чтобы увеличить вероятность его успешного нахождения. Также код может быть намеренно нанесен на неброские мелкие предметы, которые можно унести с собой. Например, это могут быть щепки, разбросанные по земле. При этом их количество должно делаться с запасом.

Все написанные коды желательно сфотографировать. Эти изображения можно использовать в подсказках и при звонках команд при непрохождении кода. (Можно анализировать, могла ли команда так прочесть код, или часть кода повреждена) Если часть кода повреждена, то следующие команды можно предупреждать о том, как вводить код (например, «добавляйте в конце кода символы ХМ»). Либо при возможности код следует дописать.

Схватка // Написание и проверка кодов



Коды должны прописываться как можно позже, чтобы не быть случайно найденными игроками либо уничтоженными посторонними людьми. Дело в том, что подготовка игры и поиск подходящих объектов может задолго вестись различными организаторами. Поэтому ваш написанный код может быть случайно обнаружен.

Если место кода уже выбрано, то непосредственно написать его может агент или наблюдатель на уровне. Это произойдет как раз незадолго до прохождения.

Если код пишется заранее, то непосредственно перед игрой следует проверить его сохранность. По стечению обстоятельств объект с кодом может быть убран или покрашен в самый неподходящий момент. При проверке кодов зимой надо обращать внимание на оставляемые следы. Не должно получиться так, что команда приезжает на объект и по свежим следам приходит напрямик к коду. Это следует заранее учитывать при планировании места написания кодовой надписи. На определенных поверхностях надписи могут впитываться, испаряться и размываться. Если есть сомнение, что код хорошо держится на поверхности, можно заранее сделать тестовую надпись. Такую же проверку можно провести, если есть риск смытия кода дождем.

Сам факт написания кодов не должен демонстрироваться местным жителям, местные аборигены могут уничтожить или изменить код до неузнаваемости просто из чистого любопытства. Или просто зная где находится код смогут во время игры помогать командам найти код в том числе предлагая купить у них информацию о месте расположения кода. Поэтому в некоторых местах надписи придется делать исключительно ночью.

Схватка // Антураж и артефакты



Еще одно действие, которое следует делать незадолго до начала игры — это создание антуража на объекте. Антураж особенно важен в играх по определенному сюжету. Масштаб изменений объекта ограничивается лишь фантазией организаторов. Любой заброшенный дом можно превратить в произведение искусства. Определенные надписи и рисунки на стенах, горящие свечи, психоделическая музыка. Под сценарий может быть стилизована одежда агентов, оформление записок с инструкциями и выдаваемые артефакты. Причем любой из этих элементов может использоваться и по ходу игры на любом уровне.

Если готовится определенный объект и это не собственность одного из организаторов, то заранее что-то делать не имеет смысла. Посторонние люди, попавшие в здание могут испортить все созданное.

Дополнительный антураж можно организовать, придав уровню некоторый псевдоэкстрим. Например, можно сказать, что территория охраняется собаками, когда на самом деле никаких собак нет.

Артефакты

Артефакты — это игровые предметы, которые участники находят или получают по ходу игры. Некоторые артефакты содержат в себе необходимый код, другие могут понадобиться для прохождения последующих уровней. Эти предметы могут выдаваться агентом после выполнения определенного задания либо игроки могут находить их самостоятельно на поисковом уровне. Если для каждой команды делаются индивидуальные артефакты, которые прячутся в одном месте или выдаются агентом, то имеет смысл использовать в таких предметах личные коды. При этом каждый предмет помечается номером команды. За сохранностью всех артефактов может смотреть наблюдатель на уровне. При этом он должен делать это незаметно, не рассекречивая местоположения этих вещей. Если используются неиндивидуальные предметы, то их следует изготовить с запасом. При этом всегда есть риск, что команда может забрать несколько артефактов. Например, тайное место найдет один игрок и заберет один предмет, а вслед за ним это место найдет еще и другой игрок той же команды. Также команда может потерять или сломать такой артефакт и вернуться на объект за еще одним.

Помимо того, что объект анализируется при поиске мест для проведения уровня либо размещения кодовых надписей, следует обращать внимание еще на ряд особенностей места. При этом можно попытаться оценить, как команда будет вести себя на уровне. В этом может дополнительно помочь тестирование игры.

Главное, что следует проанализировать — это возможная травматичность игроков на объекте. Следует найти все опасные зоны, которые сложно заметить: лифтовые шахты, отверстия в полу, обрушающиеся стены, на которые лучше не лезть, слабый прогнувшийся пол, скользкие места на высотных объектах. При этом нужно понимать, что на последних уровнях у игроков могут быть севшие фонари. А некоторые игроки могут пойти исследовать первый этаж здания вовсе без света...



Нужно указать id (номер) игры и радиус действия знака

Если на уровне есть опасные объекты, на которых нет кода, организатор ОБЯЗАН пометить объект специальной наклейкой.

В случае организации уровней, требующих специальной подготовки (дайвинг, скалолазание и т.п.) организатор должен проводить такие уровни только с участием квалифицированных специалистов (тренеров), которые обязаны инструктировать участников и обеспечивать необходимую страховку на уровне.

Если на уровне есть высотные объекты (башни, трубы, вышки, мачты), должна использоваться обвязка (страховка).

Помимо всего этого, об опасности дополнительно следует предупредить в задании. Например, можно сообщить, что не нужно исследовать определенный этаж здания.

Можно ввести градацию уровней по опасности и использовать ее в сценарии. Например, обычный уровень соответствует зеленому цвету, более опасный красному и крайне опасный черному. Если на уровне есть несколько подуровней, то следует пометить их опасность отдельно. На опасных уровнях должны в обязательном порядке находиться наблюдатели, следящие за тем, чтобы не допускать прохождение заданий игроками в нетрезвом состоянии. Также следует проанализировать объект на предмет режимности. Есть ли у него сторож? Могут ли посторонние люди вызвать охрану, заметив фонари в окнах? Могут ли игроки создать шум, который разбудит мирно спящих граждан? Со сторожами иногда можно договориться, предупредив, что в определенный день объект станет элементом игры, и, объяснив, в чем именно будет состоять задача игроков.

Кстати, среди участников игры существует негласное правило, что уровни не должны проводиться на кладбищах и территории действующих церквей.

Агентские уровни не должны проводиться в местах, где первая команда имеет явное преимущество. Например, определенные агентские уровни нельзя устраивать в метро, где выполнение провокационных действий может привлечь внимание органов правопорядка, что затруднит или исключит возможность прохождения уровня последующими командами.

Если в сценарии требуется указать расстояние, то его нельзя оценивать приблизительно. Например, нельзя писать в задании, что следует идти по тропинке 200 шагов и после этого свернуть направо. Размер шага у всех разный и может существенно отличаться. На больших расстояниях разница может достигать десятков метров. При измерении расстояний можно пользоваться картами или GPS-навигатором. При этом следует учитывать погрешность измерения GPS-навигатора (обычно высвечивается на дисплее) и погрешности составления некоторых карт. Любое такое измерение желательно проверить несколькими способами. Можно измерить расстояние шагами и перевести его в метры. Предварительно следует измерить среднюю длину шага, пройдя точно известное расстояние.

Небольшое расстояние, которое нужно оценить особенно точно, можно измерить при помощи рулетки.

Если нужно измерить расстояние между двумя поворотами дороги, то его можно оценить по спидометру машины. Если спидометр позволяет оценить его с точностью до 100 метров, то оставшуюся часть отрезка необходимо измерить без машины. Например, если расстояние составляет 830 метров, то сначала на машине обнуляется счетчик и машина едет до тех пор, пока значение не изменится на «8». После этого остаток расстояния измеряется шагами и переводится в метры. Если при измерении расстояния на пути находится преграда (закрытая территория, озеро), то можно использовать геометрические методы, обходя препятствие по определенному азимуту и, впоследствии, возвращаясь на траекторию по обратному азимуту.

Если точно измерить расстояние не представляется возможным, то в задании следует явно указать, что расстояние приблизительно. В таком случае лучше дополнительно обозначить необходимый поворот.

Схватка // Командные карточки



Если в игре запланированы уровни, на которых игрокам придется вступать в контакт с представителями организаторов (например, агентами), то для каждой команды изготавливается уникальная карточка команды с собственным номером. Это может быть одна карточка на одну команду. Либо несколько карточек (особенно, если в одной команде может быть несколько экипажей). Карточки команд следует раздавать капитанам команд на сборе капитанов непосредственно перед игрой. Также графическое изображение карточки может быть выложено в интернет, и команды самостоятельно распечатают себе необходимое их количество. Если карточка всего одна на команду, это может наложить дополнительные сложности на прохождение. Иногда это делается намеренно. Так, при нахождении агента, игроки должны скоординировать на это место того человека, у кого находится карточка.

Карточки нужны для того, чтобы безошибочно детерминировать играющую команду при выдаче задания. При этом команда не может взять чужое задание случайно, либо намеренно, чтобы помочь «дружественной» команде. Если же карточка всего одна на команду, это может затруднить нечестное прохождение параллельных уровней, путем разделения экипажа на несколько машин.

Схватка // Привязки ко времени



Если какой-то уровень привязан ко времени закрытия заведения, то ставить его нужно как можно раньше. Например, игрокам нужно попасть в магазин или ресторан, который работает до 23 часов. Если поставить его в середине игры, есть риск, что отстающая команда не успеет пройти необходимые уровни к закрытию заведения. Если заведение работает с перерывами (обменный пункт, заправка), то уровень должен располагаться так, чтобы ни одна команда не могла попасть на нерабочее время.

Агентские уровни, как правило, ставятся в начале игры, пока на улицах еще достаточно много народа, среди которого можно производить поиски.

Следует учесть, что последние уровни проходить сложнее, в связи с усталостью игроков. Поэтому последние уровни не должны быть очень сложными. Также в конце игры не нужно делать большие переезды между уровнями, чтобы не испытывать вымотавшихся водителей. В то же время, последний уровень нельзя делать формальным, который берется в штабе за несколько минут. Например, «код от уровня — два слова по-английски» (The end). Особенно это актуально, если в игре используются бонусы. Часто команды прибегают к бонусному преимуществу для финального рывка.

Еще одним фактором, влияющим на расстановку уровней, является достаточное количество агентов/наблюдателей. Часто, человеческий ресурс ограничен, и агентам/наблюдателям с ранних уровней приходится переезжать после прохождения последней команды на другой уровень. В этом случае такие уровни должны быть максимально разнесены по времени, чтобы агенту хватило времени передислоцироваться. На всякий случай при этом следует предусмотреть запасных агентов, которых можно побеспокоить в случае крайней необходимости.

Если на игре есть уровень с «терроризмом» (обзвон диапазона номеров, обход ряда квартир), то такой уровень желательно ставить одним из первых. Поскольку последние команды, попадающие на такой уровень, имеют худшие условия для прохождения.

Если установлена **Линейная последовательность** прохождения, некоторые задания команды не могут проходить одновременно, и выстраиваются в очередь.

Это может случиться, когда на объекте присутствуют длинные узкие проходы или игрокам необходимо выполнять задание с уникальными предметами. Организаторы должны максимально избегать возникновения очередей. Это можно делать за счет расстановки уровней. Если есть риск возникновения очереди на объекте, то перед таким уровнем можно поставить несколько заданий, специально разбрасывающих команды по времени. Это могут быть сложные уровни, уровни с элементом удачи или штрафами (за неправильно выполненное задание команда задерживается на определенное время) и многовариантные уровни.

При всех предосторожностях нельзя гарантировать, что на объекте не образуется очередь. Даже на последний уровень могут почти одновременно приехать все команды. Поэтому уровней с очередями следует избегать.

Вообще о пересечении команд на уровнях однозначного мнения нет. Кому-то нравится что на уровнях бывает одновременно несколько команд, кого-то это раздражает. Специально для любителей одиночества и была разработана **Не линейная последовательность**.

Очередь на уровне и пересечение команд на уровне – это не одно и то же. Очередей нужно избегать всеми доступными средствами, а пересечение команд, когда на одном объекте находится несколько команд но они не мешают друг другу – это совершенно нормальное явление.

Соседние по времени уровни не должны располагаться рядом. В то же время, уровни желательно расположить по оптимальному маршруту, чтобы команде не приходилось мотаться из одного конца области в другой, напрасно наматывая километры. **Не нужно думать что чем больше участники намотают пробега – тем больше им понравиться игра. Длительные перегоны убивают динамику, снижают тонус игры и сильно изматывают участников.**

Если вы создаёте уровень на достаточно большом расстоянии от города, поставьте временной таймаут. То есть сообщите участникам куда нужно ехать, но не сообщайте что там нужно делать. Сообщите, что нужно делать на уровне в подсказке. Подсказка должна появиться через то время, которое необходимо команде, чтобы добраться на место назначения **БЕЗ НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ.**

То есть если у вас уровень находится на расстоянии 100 километров от города, в тексте задания вы должны сообщить только приблизительный район уровня, а через час в подсказке сообщить где конкретно и что конкретно нужно искать. Это очень простой и эффективный способ **ИЗБЕЖАТЬ ДТП НА ДЛИНЫХ ПЕРЕЕЗДАХ. НЕ ПОДСТРИКАЙТЕ УЧАСТНИКОВ К НАРУШЕНИЮ ПРАВИЛ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ.**

НИКОГДА.

НИКОГДА.

НИКОГДА.

Тестирование — это один из важнейших элементов подготовки игры и ему следует уделять особое внимание. Иногда после тестирования начальная концепция и сценарий меняются кардинальным образом.

Самостоятельное тестирование

Это первый этап тестирования, который идет на всем протяжении подготовки уровня. Он заключается в том, что организатор пытается представить себя на месте игроков и смоделировать все возможные ситуации на уровне. При этом следует самому себе задавать вопросы вида: «А что, если в момент игры пойдет дождь?», «А что, если на уровень одновременно приедут все играющие команды?». При таком тестировании можно многократно проверить возможность безопасного попадания в различные места объекта при различных погодных условиях. Также заранее можно проверить устойчивость надписей на определенных поверхностях.

Привлечение внешних тестеров

На внешних тестерах проверяется логика прохождения уровня и имитируется ситуация, максимально приближенная к реальной. В роли тестеров выступают игроки, ничего не знающие о сути уровня. При этом имеет смысл имитировать даже штабных игроков, которые непосредственно и получают тестовое задание. Как самостоятельное, так и внешнее тестирование следует проводить в то же время, на которое запланирован уровень на игре. При этом обстановка в полной мере будет соответствовать игровой. Некоторые опасные уровни имеет смысл намеренно протестировать при нестандартных погодных условиях (ливень, сильный ветер). Если по результатам тестирования уровень серьезно изменяется, то его нужно протестировать заново, другой командой тестеров.

На что обращать внимание при тестировании

При тестировании авторы имеют возможность проследить логику выполнения задания игроками и скорректировать ее. При этом следует упрощать те моменты, на которых возникли сложности у тестеров. Играющие будут находиться в более сложных условиях вследствие суеты и усталости и на это нужно делать поправку. Тестирование позволяет рассчитать примерное время прохождения уровня. Опять же, реальное время прохождения, как правило, оказывается несколько больше. Тестирование позволяет отследить все этапы выполнения задания и уточнить формулировки подсказок и время их выдачи. В первую очередь следует отобрать и протестировать те уровни, которые без тестов обойтись не могут. В условиях нехватки времени часть заданий может остаться без тестирования.

Схватка // Проведение игры



Вейверы - поскольку любая из игр сопряжена с определенным риском для здоровья и жизни игроков, организатор может потребовать от игроков оформления документа, в котором участники подписываются под следующим: **“Каждый участник обязан самостоятельно оценивать степень риска на уровне, вероятность получения физических и/или психических травм на уровнях. РЕШЕНИЕ О ТОМ, ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАНИЕ ИЛИ НЕТ, ПРИНИМАЕТ КАЖДЫЙ УЧАСТНИК САМОСТОЯТЕЛЬНО. ПРИНИМАЯ УЧАСТИЕ В ИГРЕ, УЧАСТНИК ГАРАНТИРУЕТ, ЧТО ОН ОБЛАДАЕТ И УМЕЕТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СВОИМ СОБСТВЕННЫМ ЗДРАВЫМ РАЗУМОМ И ЯСНЫМ СОЗНАНИЕМ.”**

Страховка - если вейвер необходим прежде всего организаторам, то страховка нужна самим игрокам. Однако, при наличии особо опасных уровней, устроители игры могут организовать на этот уровень доступ только застрахованных людей. При этом дополнительно контролировать трезвость участников. Оформление страховки в этом случае подтверждает, что игрок готовился к игре осознанно и понимает возможную опасность некоторых заданий. Если игры проводятся довольно часто, игрокам можно посоветовать заключить долгосрочный страховой полис.

Погодные условия - резко ухудшившиеся погодные условия могут стать причиной снятия определенных уровней или даже переноса всей игры на другую дату. Следует проанализировать все подготовленные задания на возможность прохождения их в новых условиях. Если есть возможность, то даже повторно протестировать их. Под плохими погодными условиями в первую очередь подразумеваются сильные ливни и сильные заморозки. За изменением погоды нужно следить даже во время проведения игры, корректируя при необходимости предстоящие игрокам задания.

Сбор команд перед игрой, инструктаж - непосредственно перед игрой организатор может собрать игроков, чтобы пояснить некоторые особенности игры и ответить на вопросы команд. При этом всю ключевую информацию следует дать командам в напечатанном виде или предварительно опубликовать в описании игры. Сам сбор обычно проводится для сбора денег (если оплата производится наличными) и тогда, когда нужно выдать первое задание или какие-то артефакты лично на первом же уровне.

Сбор команд можно делать за полчаса до игры. Если же команд много, то можно провести сбор капитанов. При этом следует учесть, что капитанам в таком случае может потребоваться время, чтобы добраться до своей команды и довести до игроков необходимую информацию. Обычно сбор капитанов проводится за час до начала игры.

Предварительно или непосредственно на сборе необходимо составить список контактных телефонов/ICQ от каждой команды. Это позволит связываться с каждой из команд в случае непредвиденных обстоятельств.

Для организации взаимодействия между организаторами и играющими командами следует выделить несколько человек, телефоны которых оглашаются до начала игры и на которые поступают звонки при возникновении проблем с вводом кодов или прохождением. Два человека из организаторов должны находиться непосредственно в движке игры, наблюдая за всем происходящим. Один следит за степенью прохождения уровней и занимается координацией агентов и наблюдателей. Он может рассчитывать время выхода на очередной уровень определенной команды и сообщать агентам о степени готовности. Также он занимается передислокацией агентов либо поиском замены агентов в случае, если они не успевают на свой очередной уровень. Например, одна из команд очень долго проходит первый уровень, а лидер уже подходит к пятому уровню, где планировалось задействовать этого же агента.

Второй человек «на сервере» отвечает на звонки команд по непрохождению кодов. Если на уровне несколько кодов он может сообщать командам, в каком именно коде ошибка. Также он анализирует вводимые коды, сравнивает с оригиналом и ищет в чем причина непрохождения. Он может попросить взглянуть на код наблюдателя — быть может какие-то символы повреждены. Если игроки неправильно вводят код не по своей вине (к примеру, код размыт), то можно даже позвонить играющим и сообщить в чем проблема. При контроле ввода ответов на аналитические задания может оказаться, что игроки вводят правильный вариант, которого нет среди ответов в базе. При этом можно добавить такой ответ в базу и созвониться с игроками, попросив ввести ответ еще раз.

Во время игры нужно следить за гостевой книгой, чтобы игроки не писали туда информации по прохождению игры. Любой заданный там вопрос или оставленный комментарий может повлиять на игру других команд.

Организация контроля за честностью прохождения игры

Для обеспечения самостоятельного прохождения игры каждой команды существует ряд соответствующих мер. Лучше всего это обеспечивается наличием на каждом из уровней наблюдателей, которые следят за процессом и видят, какая из команд прибыла на уровень. При этом желательно, чтобы наблюдатель был в курсе статистики прохождения игры и сопоставлял прибывающие команды с реальным положением дел. Каждую из прибывающих команд можно попросить отметить у наблюдателя. К сожалению, круг организаторов часто небольшой и сложно обеспечить присутствие агентов на каждом уровне.

Другой мерой является использование личных кодов. Это затрудняет передачу кодов между командами. Еще лучше справляются с этой целью артефакты. Команде необходимо обязательно прибыть на уровень для прохождения, чтобы взять свой личный предмет.

Чек-поинт применяется для того, чтобы удостовериться, что команда самостоятельно прошла уровень.

Для этого в следующем задании первой строчкой пишется фраза «**Чек-поинт! Подойдите к такой-то машине в таком-то месте в течение 5 минут**». Соответственно машина должна находиться в непосредственной близости от кода но при этом не быть на виду. Пять минут достаточно время если команда действительно находится на уровне. Команда показывает карточку и чек-поинтер отмечает время прохождения чек-поинта.

Если помимо полевых кодов есть аналитические задания, то нужно уведомить команды о наличии чек-поинта. Например, разместить возле кода соответствующую пометку “**Внимание: ЧП!**”. Иначе команда, сняв код, может далеко уехать с объекта, пока штаб разгадывает свою задачу.

Если команда проходит по сливу, то есть ей кто-то сообщил код от уровня а фактически команды нет на уровне, команда должна быть строго наказана, вплоть до дисквалификации с игры.

Расстановка и передислокация агентов/наблюдателей

На этапе подготовки игры составляется план перемещения агентов/наблюдателей между уровнями. Необходимо иметь запасные варианты, в случае, если агент с одного из предыдущих уровней не успеет доехать. К тому же в плане должна быть предусмотрена возможность гибких изменений в случае, если какие-то уровни придется снимать или менять местами. Перемещение агентов, наблюдателей и организаторов между уровнями должно осуществляться осмотрительно, во избежание слежки.

На уровне место для наблюдения выбирается в зависимости от роли человека. Это может быть зона доступа на объект, где можно организовать учет приезжающих команд. Либо какие-то опасные зоны на уровне, где имеет смысл организовать наблюдение для предотвращения травм игроков. Также наблюдатель может сообщать игрокам об изменениях ситуации на уровне. Например, о приезде милиции или о замеченных на уровне собаках.

В любом случае агент не должен своими действиями раскрывать местоположения объекта или кода. Это значит, что он должен спрятать свою машину, а не ставить возле объекта. Он не должен курить и пользоваться фонарями, если это может быть замечено командами, ищущими объект.

Если объект находится в непосредственной близости к жилым массивам или неохраняемый заброшенный объект прилегает к охраняемой территории, то есть большой риск появления на уровне милиции. К тому же органы правопорядка могут появиться и на любом другом уровне, заинтересовавшись большим скоплением людей. Важно в таких местах ставить наблюдателей, умеющих разрешать вопросы с милицией. С приехавшим экипажем органов правопорядка следует вести себя корректно и не вступать в споры и перепалки. Объяснение в каждом случае зависит от специфики уровня и объекта. Можно объяснить им, в чем суть игры и конкретного задания, выполняемого командами. Но если договориться не получается, нельзя тут же снимать уровень. Дальнейшее разрешение такой ситуации происходит в зависимости от текущего положения команд. (Как долго команда находится на объекте, прошел ли кто-то этот уровень и сколько подсказок, какая команда успела получить).

В случае экстренных ситуаций (приезжающие команды сразу задерживаются милицией, мест подъезда к объекту много и нельзя отслеживать прибытие каждой команды) можно лично сообщить командам, что вместо прибытия на уровень необходимо подъехать к организаторам. Каждая ситуация разрешается индивидуально. Главное соблюсти при этом принцип равных условий для всех команд. Например, если еще никто не прошел уровень, можно выдать код лидирующей команде, а в дальнейшем выдавать код остальным после такого же времени нахождения на уровне. Нельзя в такой ситуации публиковать в новостях, что «на пятом уровне много милиции». По подобным сообщениям игроки, еще не вышедшие на это задание, могут догадаться о месте проведения уровня.

Взаимодействие с местными жителями и другими людьми.

Если действия игроков на уровне привлекли внимание посторонних людей, то последние могут вмешаться в ход игры, вызвав милицию или лично вступив в контакт с командами. Взаимодействие с местными жителями, сторожами соседних зданий должно быть таким же корректным, как и с органами правопорядка. Наблюдатель уровня может объяснить им суть игры без подробностей текущего уровня и сказать, что игроки не выполняют каких-либо противоправных действий. Если играющие сильно шумят на объекте и этим мешают спать местным жителям, следует связаться с командами и попросить вести себя тише.

Если организовать диалог с посторонними людьми не получается (например, пьяные подростки), то следует предупредить команды о возможной опасности.

Если существует риск того, что во время игры сайт или весь интернет может стать недоступным, то следует заранее позаботиться о том, как выйти из этой ситуации. Доиграть игру можно, выдавая задания и получая ответы по ICQ. При этом в момент падения сайта отслеживается текущая статистика прохождения игры, оповещаются все команды о продолжении игры по интернет-пейджеру и запускается механизм ручного отслеживания времени нахождения на уровне и выдачи подсказок, приема ответов и выдачи следующих заданий. Сценарий игры при этом должен быть подготовлен для такого механизма. (ссылки на текстовые задания или на картинки и файлы на резервном сайте).

Если есть риск пропадания Интернета в каком-то регионе вследствие ремонтных работ, то и при этом можно предусмотреть возможность завершения игры. Весь сценарий может быть организован в виде запароленных архивов. Паролем от архива следующего уровня является код от предыдущего уровня. При этом на архивы распространяются все вышеописанные требования для защиты от подбора пароля. Диск со всеми архивами можно выдать командам на встрече капитанов.

В случае форс-мажорных ситуаций, очень важно соблюсти принцип равных условий.

Организаторы не должны давать никаких комментариев или инструкций, которые могут помочь игрокам в прохождении уровня. Порой ответ даже на безобидный вопрос может серьезно помочь звонящей команде. Если команда сообщает о форс-мажоре на уровне и невозможности дальнейшего прохождения, нельзя говорить ей, что уровень снимается или что в следующей подсказке будет выложен код. Получив такое сообщение, команда тут же снимется с объекта и займет более выигрышное расположение, чем остальные команды. Если организатору приходится сообщить что-либо важное одной из команд, обязательно позвонить и сказать это всем остальным командам.

Вместо комментариев или инструкций организаторы должны ограничиться фразой «ждите подсказку». При таком подходе все команды получают нужную информацию (в том числе и о снятии уровня) в свое время.

Игра затягивается.

По ряду причин игра может продолжаться гораздо дольше, чем было запланировано. Виной может быть некорректный расчет времени во время тестирования или резко ухудшившаяся погода. Если время игры начинает выходить за рамки допустимого, имеет смысл сократить игру. При этом можно посоветоваться с капитанами команд, насколько долго игроки готовы продолжать участвовать в игровом процессе.

Сокращение игры происходит за счет упрощения заданий или даже вырезания целых уровней. Также можно сократить время выдачи подсказок (не в ущерб прохождению) или написать более подробные подсказки.

Если есть риск затягивания игры, следует заранее предусмотреть, на каких уровнях что можно упростить и какие подсказки передвинуть.

Если же в игре осталось всего несколько не пройденных лидером уровней, то нельзя их снимать по причине затягивания игры. Отстающие команды живут надеждой на предстоящие уровни. Их нельзя резко лишать шансов на победу.

Изменение сценария игры.

Если в задании найдена ошибка, то исправлять текст самого уровня недопустимо. Корректировки возможны только через подсказки и только в том случае, если еще ни одна из команд не прошла этот уровень. При этом добавляется подсказка, которую лидер получает через определенное время. Все остальные команды получают эту же подсказку через соответствующее время нахождения на уровне.

Если изменяется время прихода ближайшей подсказки, то об этом необходимо лично известить все команды, которые на тот момент получили предыдущую подсказку. Тогда они смогут обновить задание и вовремя узнать об изменениях. В редких случаях можно прибегнуть к снятию уровня или пересчету. Например, из-за неправильного задания лидер провел три часа на уровне и не смог его пройти. Можно сократить общее время игры (особенно это актуально под утро), не заставляя последующие команды выполнять это задание. При этом следует заранее объявить, какое время будет отнято у различных команд на финише.

Во время игры могут возникать ситуации, при которых нормальное прохождение уровня исключается. При этом какие-то команды могут успеть пройти этот уровень. Другие же попадают в неравные условия.

Уничтожение кода либо его пропажа естественным путем

Код может испариться или смыться дождем, кроме того, сами игроки могут умышленно или неумышленно его повредить. Если повреждена только часть кода (это видно по вводу ответов или по звонкам игроков, которые не могут разобрать определенных символов), то можно добавить в базу другой вариант, а в подсказках/новостях/лично оповестить команды о новой форме ввода кода на этом уровне.

Если код исчез полностью, то организаторам сначала желательно удостовериться лично, что кода нет. Возможно, команды просто не могут его найти. Делать это нужно осторожно, не обнаруживая место нахождения кода. Иногда для этого имеет смысл задействовать человека, которого игроки не знают, как организатора. Если же код действительно пропал, его можно написать заново или выложить в подсказке. Если при этом какие-то команды попали в положение неравных условий и их интересы ущемлены, то следует прибегнуть к уравниванию ситуации (как это делается будет описано ниже). При этом не нужно объявлять командам на уровне или еще не прибывшим командам, что код от этого уровня они получают в подсказке. Ни в коем случае нельзя на таких уровнях выдавать код одновременно всем командам (например, выложив его в новостях). Подобный ход возможен только на первом уровне, если ни одна команда еще не прошла его.

При уничтожении кода следует разобраться, мог ли код исчезнуть самостоятельно или быть неумышленно затертым командами. Если код был уничтожен умышленно, то виновных следует искать среди одной из последних команд (вы можете в правилах определить наказание за порчу кода, например “40 минут штрафного времени” или полная дисквалификация), прошедших уровень. Если же код существует, но игроки просто не могут его найти, следует добавить более подробную подсказку. Если это не помогает, то ввести конечную подсказку с кодом и сообщить командам о добавлении новой подсказки, чтобы они обновили задание.

По определенным причинам дальнейшее прохождение уровня командами может быть сорвано. Это может быть вмешательство органов правопорядка или закрытие объекта. Если уровень не привязан жестко к месту проведения, то для команд, еще не вышедших на этот уровень, место можно изменить. (Предварительно для таких уровней намечаются запасные варианты) Команды, уже попавшие на этот уровень, но не имеющие возможности его пройти, получают ответ в подсказке. Если при этом не соблюдено равенство условий, ситуация уравнивается.

Каждый организатор сам решает в конкретном домене, какую назначать политику в отношении пересчетов и уравнивания положения команд на игре. Можно считать все проблемы особенностями игры и независимо от проблем, возникших по вине организаторов или другим причинам, никогда не прибегать к пересчетам. При этом ситуация наиболее близка к жизненным условиям. Однако можно прибегнуть к спортивным категориям и пытаться уравновесить любые потери времени командами не по своей вине. В любом случае политика домена должна быть оглашена и ее необходимо соблюдать. Самое сложное при попытке урегулирования ситуации — определить, на сколько минут пострадала каждая команда. При этом можно воспользоваться статистикой ввода ответов, отметками наблюдателей о приезде команд на уровень, статистикой поступивших звонков от команд. Если последние команды не получили возможности пройти уровень, то, чтобы уровень не снимать, можно зачесть им время прохождения по среднему времени прохождения этого уровня другими командами.

Если на уровне несколько подуровней и команды проходят один подуровень, а другой не могут пройти по каким-то независимым от них причинам, то чтобы не снимать уровень, можно зачесть этот уровень по времени ввода кода от первого подуровня. При этом еще до игры следует попросить команды отправлять все найденные коды в строку ответа.

Гибкий пересчет

Если в отношении некоторых команд не был соблюден принцип равных условий, можно попробовать прямо во время игры урегулировать конфликт. В каждом случае ситуация разрешается индивидуально. Главное, чтобы у пострадавшей команды не оставалось претензий. Например, оплошность организаторов, повлекшую потери времени у какой-то команды можно урегулировать, договорившись с этой командой выдать им первую подсказку сразу с текстом задания. Или этой команде позволить не проходить какой-то подуровень.

Если же ситуация более сложная и в ней замешано много команд, потерявших различное количество времени из-за форс-мажора или ошибки организаторов, то можно провести пересчет прямо во время игры. Если известно, сколько времени нужно отнять/добавить каждой команде, то в игру можно ввести дополнительный промежуточный уровень. В тексте задания следует объяснить, что суть этого уровня заключается в уравнивании условий для всех игроков. Никакого задания на этом уровне выполнять не нужно. Наиболее пострадавшая команда получает код от этого уровня по телефону или ICQ сразу после входа на уровень. Остальные команды получают код в зависимости от времени, которое необходимо отнять/прибавить. Так если у одной команды надо отнять 20 минут, а другой добавить 30 минут прохождения, то первая команда получает код сразу, все остальные команды получают его через 20 минут, а еще одна команда получает код через 50 минут после начала уровня.

Если не удалось урегулировать равенство условий на самой игре, то есть возможность прибегнуть к пересчету результатов уже после игры. Это очень непопулярная мера, поскольку команда, занявшая по статистике первое место, может его лишиться. В то же время, команда получающая первое место после пересчета не испытывает тех победных чувств, которые достаются команде, первой прошедшей последний уровень. Поэтому следует всеми силами стараться урегулировать ситуацию во время игры. Если же такой пересчет неизбежен, следует его смягчить — еще во время игры разобраться, каким из команд будет отнято/добавлено время при пересчете и опубликовать эту информацию в новостях.

Бонусное и штрафное время добавляется после завершения игры (после того, как игра была перемещена на страницу “Прошедшие игры”). Бонусное время – это время, которое будет вычитаться из суммарного времени прохождения игры, а штрафное время это время, которое будет прибавляться. Добавляя бонусное либо штрафное время организатор обязан указывать в произвольной форме причину.

Снятие уровня

Снятие уровня — это крайняя мера, к которой прибегают, когда нет других способов урегулировать ситуацию. При снятии уровня у каждой команды отнимается время, затраченное на прохождение этого задания. Будто бы этого уровня не было в игре вовсе.

На финише хорошо иметь возможность накормить участников. Команде победившей в игре будет очень приятно получить бутылку шампанского и здоровенный салют который они смогут поджечь чуть позже вместе со своими штабными игроками или здесь, на месте финиша.

Общение на финише

Очень важно найти такое место, где участники могли бы отдохнуть после игры, а в идеале остаться ночевать (если игра началась равно вечером и заканчивается поздно ночью). Летом, как правило, проблем с этим не возникает – для финиша можно выбрать любое красивое место на лоне природы, желательно вблизи водоёма. В случае если вы предусматриваете возможность ночлега для участников на открытом воздухе необходимо сообщить об этом заранее в анонсе предстоящей игры. Можно рекомендовать взять с собой платку, а если погода сырая можно попросить каждую команду взять с собой на финиш по вязанке сухих дров.

Если игра проходит в холодное время, желательно чтобы команды собирались под крышей. В идеале это может быть коттедж в лесу, либо дом в частном секторе. Возможность ночлега в этом случае организовать достаточно сложно, но нужно во чтобы то ни стало искать возможность задержать участников на финише. Ведь именно на финише происходит самое горячее общение между участниками.

Момент финиша – это момент максимальной концентрации эмоций участников. Поэтому участники не скупятся на резкие высказывания или горячие благодарности в адрес как и команд-соперниц так и организаторов.

Утренний брифинг

В некоторых городах практикуется скрывание статистики во время игры, чтобы объявить победителей на утреннем брифинге. Это создаёт известный ажиотаж на брифинге, потому что до этого момента никто не знает какая команда какое место заняла. Но с другой стороны скрывание статистики на время игры лишает участников удовольствия наблюдать статистику в реальном времени, следить за тем как противники дышат в спину и наступают на пятки...

Схватка // Технический процесс



Есть достаточно подробная видео-инструкция по движку, поэтому если возникают вопросы по техническому проведению игры, просмотрите эту видео-инструкцию:

<http://en.cx/data/pr/ppt/en.cx.ru.swf>