

Приветствуем Вас на игре **DozoR!** Что это такое и как все происходит?) Ниже предоставлена общая информация. Дополнительные вводные будут озвучены в стартовом задании (территория игры, максимальный переезд между локациями, рекомендованное место старта вашей команды и т.п.)

Во-первых, вы должны понимать, что в игре есть что-то заброшенное и недостроенное. А значит – не всегда чистое. Не одевайте парадную одежду (лучше – **одежду, что не жалко запачкать**), надевайте **удобную обувь с плотной подошвой** – т.к., сойдя с тротуара, можно на что-то наступить, вступить и т.д. И нужно быть готовым морально зайти в недостроенное/заброшенное здание, подвал...

Во-вторых, вам **нужны фонарики**. Фонарики на телефоне – тоже запасной вариант, но не забудьте зарядки/пауэрбанки. Если вы будете с телефона читать задания, гуглить, и светить фонарем – батареи может не хватить.

**Главное правило – светим вначале под ноги, затем на стены/объект в поисках кода.**

**Об общении с полицией и не только.** Люди с фонарями иногда вызывают интерес патрулей, это их работа – узнать, что происходит. Не нервничайте, спокойно объясните им, что вы играете в квест, ничего не воруете, закладки не ищите и не закладываете. Обычно этого хватает.)

В случае, если вам объясняют, что это частная собственность и тут быть нельзя – соглашаетесь, уходите, и связываетесь с организаторами. Охраняемые объекты мы не заигрываем, но неявная охрана территории всегда может неожиданно появиться. И идти с ней на конфликт не нужно.

На вопросы заинтересовавшихся местных жителей что вы тут делаете ответ «ищем котенка» - обычно помогает лучше, чем долго объяснять, что такое квест ))

Ну и попасть на выпившего/неадекватного человека/компанию можно в любое в время суток в любом месте города. Если вдруг такое случается и нет возможности попасть на локацию – опять же, связываемся с организаторами, мы выдадим следующее задание.

Сама игра состоит из набора заданий (их количество будет указано в стартовом задании).

**Каждое задание – это решение загадки о месторасположении локации, доезд на это место и поиск кодов.**

**По получению заданий.** Вы получаете задание – вам нужно решить, что за место в Киеве загадано.

Внимательно читаем **примечания** – там обычно уточнено место, где искать и что именно загадано (например: если написано «ищите в конце загаданного переулка – то решением будет название переулка, если «около здания, где расположена загаданная организация» - то загадано название организации и вам нужно узнать его адрес)

**Как правило, все задания (или большинство) связаны с темой игры** – это может помочь в решении.

Если задание сходу решить не удалось – в первой подсказке приходит намек на решение, а во второй подсказке – как правило, точное расположение загаданной локации.

Время между подсказками –

**10-15-40 минут**

**(через 10 минут появится первая подсказка, еще через 15 – вторая, и еще 40 минут до конца задания)**

**Звонить организаторам и спрашивать, верна ли Ваша версия** – не стоит, на такие вопросы организаторы ответов не дают, ждите подсказки в движке. Иначе игра превратится в соревнование «кто больше раз позвонил организаторам».

Если вы не доехали на локацию или не нашли необходимое количество кодов до окончания выделенного времени после 2-й подсказки – задание считается невыполненным и следующее задание выдается автоматически (таким образом, вы не «зависните» на одном задании до конца игры).

После того, как вы нашли первый код, обычно становится доступной **кнопка «Купить коды» - каждый код «стоит» определенное количество штрафных минут**. Не пренебрегайте этой возможностью, если коды не находятся. И не нажимайте кнопку случайно - уровень закроется и вы получите следующее задание.

Что такое **коды**? Это надписи синим маркером, начинаются с номера игры, затем идут буквы DR.

**В игровую систему коды вбивать по одному без префикса nnnDR.**

Например, вы нашли код 112DR12345 – в движок нужно вбить цифры 12345.

**Перебор поисковых кодов ЗАПРЕЩЕН! Штраф – АвтоПереход на уровне с перебором кодов. (допускается подобрать, например, одну цифру, которую Вам сложно разобрать)**

Обращайте внимание на **коды сложности** поисковых кодов, на порядок следования кодов в движке (по кодам сложности можно определить, где искать недостающие коды) и на количество кодов, которое вам нужно снять для закрытия уровня (для первой лиги обычно – не все).

Код сложности 1 – простой код, виден с земли,

Код сложности 1+ - нужно наклониться/заглянуть,

Код сложности 2 – нужно куда-то вылезти/спуститься, в пределах пары метров,

Код сложности 2+ - то же, что и 2, но код запрятан, куда-то еще заглянуть,

Код сложности 3 – предельная опасность и осторожность!

Код сложности 3+ - то же, что и 3, но код еще нужно найти.

Код сложности **null** – эти коды не нанесены физически (в задании указано, что нужно решить и какого формата ответ вбить)

В некоторых заданиях есть **спойлеры** – обычно это код стандартного вида, только **вбить его необходимо в отдельное поле – поле ввода спойлера**. Если код вбит верно – в списке принятых кодов после кода **читайте указания, куда нужно проследовать от кода спойлера для снятия основных кодов задания**.

Иногда (но не во всех играх) в задании месторасположение локации загадано через ее координаты. **Формат загадывания координат – ГГ ММ СС ГГ ММ СС** (например, обычно место старта ЗАГС – это 50 26 56 30 28 42, вбейте эти 6 чисел в гуглокарты – они вам покажут точку около Центрального Загса). **При разночтениях расположения адреса на разных картах – выбирайте карты Google**, по ним обычно все сверяется.

Что еще нужно сказать? Помните, что организаторы – не враги игрокам, и себе тоже. Например, специально лезть в гущу стекловаты наверняка не нужно. Или искать код на уровне земли прямо около кучки чего-то дурно пахнущего (есть вероятность, что кучку наложили уже после того, как коды нанесли – но такие коды, видимо, проще докупить).

Но если указан **код сложности 3** – то да, что-то опасное предусмотрено заданием. **Тщательно взвесьте свои силы** – и или ищите такие коды или докупайте.

Также напоминаем, **что в любой момент вы можете отказаться от прохождения уровня, позвонив организатору**. По любой причине – если вы считаете попадание на локацию слишком опасным для себя или противоречащей вашим взглядам (да, на кладбище мы коды не наносим... пока))

Спасибо, что дочитали до конца!) И – хорошей игры!