

Всем привет.

Редко пишу отчеты, но так уж получилось, что для нас эта игра вышла особенной да и просто появилось желание написать текста. Собственно отличный сценарий, немного слабоумия и отваги, получаем охренительный заряд эмоций и впечатлений.

Собрались мы значит поиграть местную схватку от хороших авторов, за неделю до финала лиг неплохо было бы поиграть и попытаться поработать над ошибками (5 лет команде – пять лет работы над ошибками). Но вся фигня в том, что не было драйвера с машиной. В общем, все началось в поздний вечер пятницы, когда мы начали обзванивали абсолютно всех, кто мог помочь нам с этим вопросом, но рынок драйверов в Харькове вообще скудный стал. Уже почти смирились, что остальных топов не порадует своим как всегда ярким присутствием. И даже если возьмем аренду, остается вопрос с пятым полевиком, но это не самая большая проблема, если Валера может отпросить своего братишку поиграть в квест до вечера.

И даже поиски аренды не увенчались успехом, тупо не было машин. Казалось бы можно было уже расходиться, как Валера написал в чатик: « Кароч, катаем на жигули, пофанимся.» Что за жигули? Откуда жигули? Мне понравилось слово «жигули», на жигулях ведь сейчас никто не играет, что еще больше нас выделит на фоне всего комьюнити. Ведь это в 2009 было, когда команды на ГАЗелях играли и запорожцах. Кстати жаль, что наш трофей Запорожского кубка не дожил до этого момента, быть может все сложилось бы еще интересней и эпичней.

Приезжаю на брифинг, вдоль дороги стоит Патрик, шмотки на траве, ждем наш экипаж. Дашке спасибо за презент) Сходили на брифинг, предложили Антону ездить не больше 100кмч, чтобы борьба была честной, не знаю сработало ли, судя по статистике – вполне возможно) Продолжаем ждать медведей на велосипеде (жигулях), уже сбились со счета сколько мимо проезжало желтых жигулей. Говорят, чтобы задержали по максимуму оргов. И тут мы видим желтые жигули! Машем руками указывая на место парковки, но это не наши жигули, с ахуевшим лицом какойто мужик проезжает дальше... А наши ребята приехали когда уже началась игра.

Короткий, но важный инструктаж от одного из Медведей, что мне необходимо после того как завел машину, вставить 50-копеечную монету в блок предохранителей, чтобы работали фары, дворники и печка (на игре это скорее на кондиционер было похоже). Прикрутили инвертор, настроили ноут и с Патом побежали проходить первый уровень. Так погоди, а машину закрыть?

А.Медведь:

- Я не знаю как ее закрыть... Да и кто ее на*уй возьмет!

Сняли с Патроном кодик рядом со ступеньками и тут оказалось что надо идти в машину. Ну ок, пошел вставлять монетку. Сел, осмотрелся, боковые зеркала напоминали мне бинокль, в который смотришь с обратной стороны. Ок, смотрю в заднее – а там, баба на все стекло! Милаха)

Первый доезд. Ничего особенного, кроме как в точку улетающий Форестер Пантер, и ржач в машине=) За переездом видим экипаж полиции и грустного Стиви(ататата.

№4 «Попутка»

Полазить по грузовику всегда интересно, в кабине была неплохая туса! Немного повозились, прошли...

№5 «Технозона»

Делимся, Сол и Валера на 1ый, я с Патрошей и Андрэ во второй объект. Поднимаюсь на второй этаж и чтото вообще не заладилось, снял пару кодов и все. Пока мои не прибежали, чувствовал себя якорем. Но потом таки нашел еще парочку, закрываемся и показываем второе время, Фантрим, красавчики!

№6 «Естественно»

Не совсем понял, к чему эти бигборды, к тому же еще сбила заправка Овис за клевером, покружили немного, вбили, прошли.

№8 «Диспетчер»

Голубая красочка, прикольная. Уже на финише узнал, что это был флайтрадар. 8ой код, который был на втором этаже не нашли.

Спасибо за заглушку, на доезде отпал гпс, крутились на 10квадратных метрах на повороте, Сол побегал и снял античит, развернулись и поехали на старый добрый баянчик с трубой.

№11 «Сайлент-сити»

5 подсказок, все просто. Судя по всему пережестили? Перелазили вроде как всё, Патрон и вовсе под полом все пропылесосил, но только 2 из 5. Только по ВДГ потом увидели, что были еще 2 находимые.

№12 «Душевный»

Шифровка из 2007 года привет, духовой инструмент)

Лезем обратно за забор, палим все это дело Костяну, передаем пару подсказок, а Андрей решает расцарапать себе лицо. Как он это сделал я не видел, может на эмоциях)

И весь доезд мы обсуждаем, что мол не солидно Андрюхе на работу теперь ходить с лицом ГарриПоттера. Снимаем видос для штаба и летим в Люботин, немного не успевая в заглушку.

№14 «Переход»

Для нас это необычное место. Здесь 2.5 года назад, возле этого самого перехода, на холоде и при чудовищном ветре, на бетончике, с бородой из пакли и с бутылкой пива в руке, провел свои 5 часов Патрик, будучи агентом на финале сезона «Ночной Дозор». Отправляем ребят бежать через переход, а сами с Валерой прыгаем в Корветт и летим объезжать.

Подъезжаем к точке, Патрик и Сол есть, а Андрюхи нет. Андрей побежал в аптеку за «Спасателем», чтобы спасти свое лицо. Сол бежит в аптеку, в этот момент из другой аптеки выбегает Андрюха, залазит в машину и спрашивает: «А где Сол?» =) Идея простая но прикольная.

№16. «Доезд к Джону»

Я не знаю, зачем сняли этот доезд. Ну размокла дорога, ну бывает. Вполне игровой момент. Короче мы поставили лучшее время на доезде. Поехали не по карте и очень крутецки помесили грязь, жигули отлично умеют это делать!



№17-18 Баллон и беготня с кисточками.

Баллон норм, побегали, закрыли, ничего особенного. Объект классный! Забегаешь как по лабиринту.

А вот с зомбаками было кайфово. Всегда такие уровни очень впечатляют и не дают расслабиться. Но надо побольше зомбаков.

Сначала мы с Патриком снимая метки на втором этаже пытались закрыть агента в пару комнатах. Пару раз получилось, но он все равно вылезал. Спустились на первый, объединились с медведями и побежали искать 9-10 метки. В конце коридора зомби нас догнал, были вынуждены попарно закрыться в двух комнатах, в которые он собственно и ломился. Мне повезло, закрылись в комнате с меткой, снимаю, выгоняем с коридора зомби и летим на 1 метку. Пока искали код, он опять нас догнал. 1 метка была в

туалете, и когда он зашел нам ничего не оставалось как залезть втроем на три высокие перегородки, и прыгать с одной на другую, пока эта мертвячина пыталась в нас махать своей кисточкой. Вдвоем на одной перегородочке не очень то и удобно. Короче попрыгали, отвлекли его в другую сторону и быстро по одному выбежали, так и не сняв код.

Классный уровень, спасибо!

Заглушка. Едем в надежде найти газовую заправку, т.к. при расходе 20литров и 18 литровом газовом баллоне, не хотелось проблем. Узнали у местных, что заправка только на трассе, забиваем на эту идею, а Сол бежит в АТБ за едой.

№22 «Атлас»

Смеркалось. Доехали по говну к объекту. Вышел позже всех, зашел к Валере на Почту, писем нет. Вышли, помозговали, что похоже на мертвый город. Может СайлентХилл? и Сол пробил мертвый город.

№23 «Доезд весенний»

Сразу поняли куда мы едем. Т.к. когда то еще до лиги Делориан мы с Валерой находили эту сеть объектов и доезжали к ней вдоль ж/д линии. Но конечно же не решаемся так ехать, но и через трассу тоже не едем. Едем по каким-то ебням, простите. По грязи, а фары то светят на деревья а не на дорогу, но чухаем то уверенно!

№24 «Наследство»

Сходу все в первый объект с библиотекой, находим пару кодов. Втроем с Патом и Андрэ бежим на 5 и 6 объекты. Наша ошибка была в том, что мы изначально думали, что снимать надо не все, поэтому я после 5го (где сняли не все) бегу на 7-8, передаю какие комнаты там, снимаю стол, возвращаюсь на 7 и ищу картотеку с трюмо.

Добиваем и бежим помогать ребятам на 3-4 объекты, оставив позади не закрытую только Полку. Залетаем и щелкаем комнаты за секунды. И долгое время ищем Психиатрию, которая оказалась в тамбуре на входе. Возвращаемся с Андрэ на 6 объект, где он мастерски снимает Полку, не спалив Некто. И опять бежим в 4ый объект. Сол просит сфотографировать реквизит который выдали и отправить в штаб. Ок, фотаю и отправляю. Спустя пару минут, Сол:

- Серый, ну что-то ничего не пришло от тебя.

- Да как не пришло, все загрузилось уже.

- Тюблять, Валера это ты??

Взял на игру у Валеры телефон, а перелогиниться некогда было. И всю игру я писал в штабной чат от имени Валеры=)

Патрон падает в какую то жопу на добеге и прибегает весь мокрый. На руках листики реквизита, письмо, анализ днк итд. У штаба возникают трудности, а в поле звучит мысль, что там грибная задача Эйнштейна, которую мы задолбаемся сейчас решать. Садимся, читаем, так тут все просто епта. Передаем в штаб, они пробивают и

проходим. Залетаем на второй этаж, сходу вбиваем всадника, находим с Солом второго агента, вбиваю Голландца, проходим. Все просто и без приключений. Бежим в ангар, где Флайт нам гадает на картах. Сол забирает амулет и бежим в машину.

Хороший уровень. Правда мы действительно много набегали...

Выезжаем обратно под мост, пытаюсь тряпкой протереть стекло тк ничего не видно, ныряя в в лужи по капот) Прошу Патрика протереть всё стекло, тот открывает окно, вылезает и начинает вытирать лобовик снаружииии=)

№28 «Труба»

Красивый уровень! Немного потупили, т.к. били Потусторонняя сила, а не силы)

№29 «Доезд»

Решаем не рисковать, выбрасываю десант на трассе, напротив нами знакомого ДК, а сам лечу в поисках газа. На заправке кстати, когда очередной раз я вытаскивал монетку, меня ударило током.

№30 «Круговорот»

Забегаю в объект, Сол говорит метка «папка» правильная, надо искать. Начинаю убиваться на ней, Патрон прибегает со второго этажа с горой пафоса на плечах, рассказывая, что у него 3 из 3 на втором. И тут приезжает ВДГ. Немного нервный момент, когда говорят, что здесь ищут пять кипешей и надо тут искать. Простите за эмоции на этом уровне. Короче папка фейк, забегаю снимаю очки и теперь уже упарываемся на будильнике. Андрэ ходит и рассказывает про какие-то события, и цепь оказывается таки правильной... Снимаем сразу за ВДГ и покидаем объект.

№31 «Детский доезд»

Тут нас не-по-детски делает на доезде ВДГ...

№32. «Детский уровень»

Снимаем подсказки, Валера говорит знает, что делать и делает! Садимся в наше корыто, решаем и улетаем в Мерчик!

№34 «Доезд»

Т.к. только Сол мониторит статистику на доезде, только он знал, что мы уехали с Майского раньше ВДГ. Но он решил оставить это в тайне. Чтобы пустой объект следующего уровня стал для нас приятным сюрпризом. На доезде Некто в чатике спрашивает за будильник, что вводит нас в ступор...

№35 «Барельеф»

Полный хаос на уровне. Вроде как чтото получается, но вроде как нет. С подсказки добиваем последние карты, передаем в штаб и из-за ошибки получаем неверные координаты... Катаемся туда-сюда, таки находим столб с кодом. Ну кто катается, а кто под дождем бегают)

№37 «Вопрос»

Сначала мы натупили с поиском. Солдату послышалось, что Валера сказал, что не хватает 8ой подсказки, которая у нас уже была. А по факту не хватало 7ой, но пятки уже сверкали в сторону машины. Нашли, разобрались с ботом. Начали курить, что ему надо. А потом, фраза про внука! Приведите моего внука в подвал! Пошли искать внука. На генеалогическом древе нашли, привели и ничего не произошло. Поиск вайфая и блютуза ничего не дал. Запаковались в корытце и стали думать. Перебили сотню вариантов, вбивали сумму... Идея баян, и как всегда не очень зашла...

№39 «Дом который»

Творчество группы КиШ, у нас есть в таких случаях козырная карта – Патрик. Ходячая энциклопедия русского рока. Начал напевать на объекте, еле вытащили его оттуда=)

№40 «Обещанный доезд»

Доезд разваленного колеса. Еще в начале игры я спросил, есть ли у нашего шаттла запасное колесо, Андрэ сказал, что конечно есть! Но нет домкрата и ключа, а так все ок.

У проезжавших мимо ВДГ взяли домкратик, и попросили разрешения побороться за 2 место с Делориан, захватив с собой Солдата на локацию. Спасибо, выручили! В поисках баллонного ключа начали ломиться во все дворы, но два ключа которые нам вынесли так и не подошли. Стоит заметить, что в комплектации авто был знак аварийной остановки, который мы как и положено использовали! Проезжавший бусик одолжил нужный девайс, и мы наконец поставили полумертвую запаску и продолжили борьбу в полном составе!

К тому моменту как мы приехали на объект, Солдат уже сам прошел уровень, но тут мы обратили внимание, что приехали мы с открытым багажником. Пока мы с Валерой с помощью лома, отвертки и какойто матери(с), пытались отрихтовать замок, все остальные убежали на следующий объект. Решили перегнуть ведро, сели вдвоем в машину, начали выезжать задним ходом, а там ничего абсолютно не видно. Открывать двери – а они ведь спереди не открываются изнутри! И да, всю игру ребята с задней лавки открывали штурману и драйверу двери! =) 3 – Забота.

№43 «Шкатулка»

Поднимаюсь с Патриком на второй этаж и ищем меточки, вроде все как обычно. Убиваемся, но одну таки находим. С подсказками таки проще) Но весь сок в том, что на первом этаже два медведя без раций которые постоянно что-то громко кричат, а Сол бегают туда-обратно между этажами, чтобы объяснить что искать им и что нам, и в каком месте код. Немножко провал в координации, да. Втроем закрываем второй этаж и спускаемся на 2 метку, где ищем все вместе. На третьей минуте этого поискового штурма комнаты, Андрэ предлагает меня посадить проверить дырку под потолком. Проверяю, ничего нет, обмениваемся взглядами, расходимся и тут же он хлопает меня по плечу. Я не растерявшись, хлопаю по плечу мимо проходящего Патрика, это видит Сол и на всю комнату – «Ребята, я снял, ушли!». Зашибись, думаю, не только Андрэ

снял, а еще и Сол! Выходим, меня просят продиктовать код, я удивленно перекидываю стрелку на Андрэ, который уже из дальней части объекта кричит, что код снял Торрент. Вот это зачистили метку, вот это командная работа!

№44 «Тихий центр»

Пакуемся, и предельно аккуратно двигаем по координатам. Сначала на правом повороте Андрюха чуть не выпал из машины. И хорошо, что сзади сидеть было настолько тесно, что ноги были надежно закреплены под передним сиденьем водителя, наверное поэтому он не выпал. Признаюсь, у меня тоже пару раз дверь открывалась но мне повезло, что я за руль держусь.

Потом вновь открылся багажник и под проливной дождь наши вещи начали мокнуть. Благо заглушка и мы смогли себе позволить внеплановую остановку.

№45 «Негуманный поиск»

Припарковались возле дороги, залезли в окна, начали искать код доезда на объекте 46го уровня. Под дождем бегали вокруг здания 46го уровня. Даже успели снять все подсказки с 46го уровня. И только спустя время кто-то открыл карту и оказалось, что наш объект 45го уровня в стороне. В – внимательность.

Сняли 4 подсказки, отправили медведей в объект 46го уровня крутить домино. А сами пошли перепроверить подсказки 46го уровня. Фиг его знает как получался гроб, я пошел перегнал машину и через минуту ребята залезли греться(нет).

Попытки нагуглить группы, связанные с темой игры к успеху не привели.

С подсказки бьем паранормальных, и видим финиш в Потате на ЮЖД. Хорошо, что отказались от финиша на природе, спасибо.

В Харьков решили ехать через Валки. Повторного такого стресса наш дирижабль бы не вынес. До Валок доехали без приключений, ну разве что багажник пару раз открывался. Но и это было еще не все.

По пути в Харьков газ таки закончился прямо на трассе. Нашу реакцию на тот момент невозможно передать. В машине дубарь, ноги мокрые, в 40км от дома, еду всю успели съесть!

Стоим на обочине, Валера звонит отцу, узнать как это чудо техники заставить поехать на тех пару литров бензина которые могли чудом остаться в баке. Согласно инструкции находим тумблер, соединяем провода и заводимся! Вот это отскочили, если честно.

Докатались, заправились, и с ветерком повалили в Харьков. А ветерок по машине то гулял знатный. Печка дует холодным, все мокрые и голодные, ноги отваливаются, но мы довольны эпичной игрой.

Спасибо всем причастным. Игра действительно была хороша. Драйвово, тематично и интересно. Для меня игра пролетела на одном дыхании. Спасибо огромное, за возможность получить такие яркие впечатления. И за ваш бесценный авторский труд. А ошибки и недочеты у всех бывают всегда.

Спасибо штабику за работу, заботу и мотивацию. Вы - лучшие!

Всем спасибо, увидимся через неделю в самом длинном городе Украины.