

**ПРЕД...** wait,wait,wait

Закончились квестерские выходные, все выспались после тренировки, а значит пришло время для небольшого (ну, как получится) авторского отчета по игре.

### **...ИСТОРИЯ**

Начать предысторию отчета стоит, видимо, еще с игры КиПеш'а, прошедшей 13 сентября. Агент К (далее Костя) играл "в полях", а агенты J (далее Максим/Джексон), W(далее Вин) и D(далее Дыхание) на тот момент сидели вместе в штабе=) Либо у нас, как у штабников, была слабая подготовка, либо в анонсе и не планировалось намекать на тему игры... Так или иначе, где-то к 20 уровню мы только поняли, что темой Лиги являются "Люди в черном" и нас постигла печаль. НО! В ходе ожидания поиска в полях, у штаба родилась идея будущего анонса (а чо, у нас есть нейтрализатор. мы же просто сотрем вам память :) )

В тот же момент Вина посвятили в тематику игры, и причислили к соавторам)

После Лиги пересматриваем все 3 фильма, накидываем идей и встречаемся, дабы все обсудить. Идеи с герконом, уф-фонарем и картой с ик-диодами были еще заранее, а на той встрече появилась идея собаки Павлова, фотографий и мелкие зарисовки. Но об этом поподробнее на уровнях.

До игры еще то ли 3 недели, то ли месяц - пора залить видос анонса. А если быть точнее, пора его все-таки снять. В качестве оператора выбираем Родиона(Xedin), заодно приписав его к агентам на игру. Ох, сколько же было неудачных дублей с "подгулявшим агентом J"(который просто не совсем выходит на камеру), но спустя полтора часа истерики



двухминутное видео все-таки были сняты. Еще пара часов возни с Вегасом, тормозов компа и анонс готов: просим любить и жаловать. Особо порадовали сообщения на форуме, от

одного(!) и того же человека с некоторым интервалом: сперва сообщение -“А мне очень понравился анонс!) Круто! ”, а затем - “а где будет бриф?”.

Далее занимаемся реквизитом, объектами, логиками/сценарием.

Игра по салтовке, поэтому многие объекты пересекались с недавно (на тот момент) проведенной игрой “Вспомнить все”. Вот во что превратился один из объектов за 1-2 дня.



И объект во время игры. Подозреваем, что Ф5 просто “заметают за собой следы”.



Прототип нейтрализатора, который использовался в анонсе, изначально был со встроенной внутрь кассетой питания, *но поскольку нельзя было выдавать командам отдельный УФ фонарь на уровне собаки Павлова*(Для пущей крутости), было решено вынести тюльпан наружу. К слову, приготовление всех нейтрализаторов заняло достаточно много(крайне дофига) времени, Костя с Максимом устроили настоящий конвейер: погнуть, просверлить, погрунтовать, покрасить, вставить внутрь “схему”. А на следующий день они еще все висели на балконе после покраски. Кстати, первое испытание провалилось с треском(как и второе), очень боялись отказа реквизита во время игры...

Очки были позаимствованы из кинотеатра. В планах - повырезать из поляризационной пленки нужные формы, и вставить их в очки, предварительно вытащив старую пленку с очков. Данную операцию успели проверить всего с 4 экземплярами. Каково же было удивление Агента К, когда посвятив пару дней(а точнее ночей) разборке очков и вырезанию “линз” из пленки он обнаружил пригодность 3D-очков выполнять поставленную задачу без доработок) Оставалось только в четверг перед игрой забрать еще 20 очков и привести их в надлежащий вид.

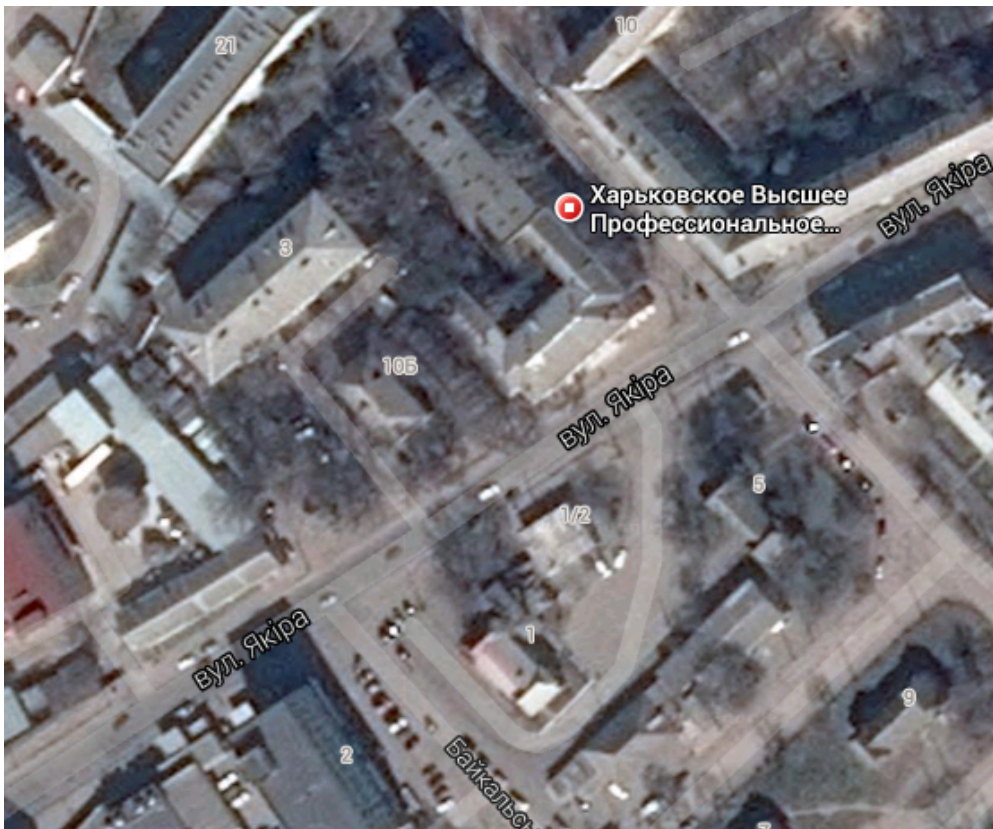
## УРОВНИ

Особо интересного перед игрой большего ничего не происходило, поэтому перейдем к обсуждению уровней.

- 1) Место брифинга указано в видео(выжеквестеры), с этим проблем особых не возникло. Изначально Костя с Максимом предлагали выдавать реквизит как “по сюжету”, то-есть сперва Уилл Смитт гнался за преступником еще не имея отношения к MiB, а потом уже попадал в контору. Планировалось выдать очки и пропуск на третьем уровне со словами “вы приняты”, но была бы жуткая суматоха, и реквизит перенесли на 1 уровень.
- 2) Уровень с пришельцем (автор идеи - Дыхание). Идея, почерпнутая частично из фильма, должна была стать небольшим флеш-мобом для растягивания команд. По сути, вышло именно то, что и предполагал Дыхание “впереди бежит один быстрый игрок команды, а тут нежданчиком нужно догнать всех четверых пришельцев”... Для команд, не справившихся с погоней в подсказке была добавлена карта расположения кодов.
- 3) Уровень с буквами агентов. Поскольку на Лиге КиПеш’ей использовались ребусы, закрученные на агентах, мы решили не мудрить, и сделать простенькие аббревиатуры. Вы же догадались из анонса, что агент J - он именно J, потому что Jaxonn, а агент K - kost9In. Диджей и Капитан Очевидность(кстати, был добавлен вариант “все хорошо”)... Идем дальше.
- 4) Едем на площадку, собираем адрес сайта, вбиваем айди команды - проходим уровень. Стоит отметить, что на сервер с сайтом в день игры велась ддос-атака. Но к игре все было нормально, нам повезло.
- 5) Раллийка 1. Вы только что получили доступ к сайту? Настало время его использовать! Во время игры вы видели 3 маячка машин агентов, из которых было достаточно вбить 2. Изначально планировалось 4 машины, но решили упростить систему, чтобы

избежать лишних проблем. В основном, ради этого уровня и советовали координатора в штабе, карты могли долго грузиться на телефоне. После игры слушали забавные истории от Родиона о том, как он 4 круга проезжал мимо одной команды, а они потом тормозили его подрезая)

- 6) Логика (агент W). Распишу для тех, кто не видел подсказок, а взял перебором) В списке авторов числились три ника, а в анонсе участвовали 2 агента. На форуме Вин тоже особо ничего не писал. Считаю, остался в тени. Сперва думали над правильной формулировкой формата ответа... Ответ "win32m1gexe" проходить не должен был, и нужно было направить команды в правильном русле. В конечной формулировке "ФО: латинский символ" понадобилось ограничение от перебора. И с одной стороны, тайминг был выбран весьма щадящим (7 игроков по 4 буквы перебирали бы за 2 минуты, при условии слаженной работы со штабом; без штаба в 5 аккаунтов - за 3 минуты), но и этот тайминг помог не многим командам.
- 7) Карта доезда на объект.
- 8) Уровень с оружием. На объекте 25 подсказок, составной код из 5 кодов (см. энциклопедию на сайте), а еще вы должны запомнить, какое же оружие вы себе собрали... Ничего сверхъестественного. Надеюсь, всем любителям "Космических рейнджеров" понравились составляющие оружия)
- 9) Тут вылез бок с шифровкой доезда, а точнее с адресом.



Вроде улица Якіра, на ней дом с нужным номером... Ан - нет! Приносим свои извинения командам, потерявшим драйв на этом уровне, из-за ошибки в задании уровень снят.

- 10) Уровень Лаборатория.

Если вы проснулись в 5 утра, решили прогуляться вокруг недостроя на Спортивном переулке и увидели Агентов К и J, работающих с молотком и мастерком, то знайте - это не помощь в подготовке бомжам к зиме, это всего лишь подготовка уровня.

Идею, надеюсь все поняли - вставляете в разъем реквизит, загорается лампочка, у собаки появляются слюни. на шее висит номерок. На вопросы "почему не поставили агента?" хотелось бы сказать, что по мнению авторов, найти разъем не составило бы труда, то есть все команды с этим справились, а вот догадаться, что это адрес, да еще и расшифровать его можно, не оглашая при этом его для соседней команды. От поломки агент тоже не смог бы спасти уровень, так как произошло что-то внутри разъема, который вмурован, а доставать его во время игры и менять было бы сложно.

Снимается вместе с предыдущим заданием.



10.5) Павлова 1. По шифровке 10 уровня вы должны приехать по назначенному адресу, где изначально был код доезда. Поскольку в изначальном виде уровень с УФ и агентами-в-очках шел следующим за собакой Павлова, пришлось где-то между ними впихнуть выдачу нейтрализатора, и еще уровень, чтобы усыпить вашу бдительность)

11) “Код на иннопланетянине” - наталкивает на зеленого человечка. Ищем пешеходный переход.

12) За 2 недели до игры (то есть за 1 неделю до “Едрен батон’а”) ищем объекты.

Находим эти многоэтажки на Крупской. Отличный объектик! Уточняем у Сея, не боян ли - оказывается, юзался последний раз 2 года назад. Супер - юзаем. Придумываем шифровку: “библиотека Крупской”? - нее, скорее только Донецкие о ней знают.

“тогда через Ленина”!! - ОНА потеряла мужа 90 лет назад, а совсем недавно в который раз потеряла уже и в Харькове.

Но, #едренбатон, наши планы были разрушены) К финишу дрена настроение чутка упало, и объект “забаянили”, и геркон юзали, и потом на форуме фраза “Объекты вообще невероятные для нынешнего времени! Когда каждый баян вылизан до кирпичика - столько небаянов в одной игре это круто!” Ну да ладно, не падаем духом, рисуем очки агентам!

13) На уровне 10 подсказок, фраза из задания “настоящие агенты ничего не забывают” намекает, “...потому что на них не действует нейтрализатор, ведь они в очках”. Вот ради этого момента и рекомендовали посмотреть фильм (достаточно было и ознакомиться с действиями нейтрализатора в статье вики, ну или разобрать по кирпичикам видео-анонс).

14) Изначально в задании была карта доезда (из третьей подсказки, думаю сценарий скоро откроем). На предложенную “шифровку по первым буквам” Вину ответили - слишком легко. Но, по мнению Вина, “слишком легко” - это выдавать карту доезда. Новичкам должно было “зайти”.

15) Заглушка.

Кто-то недоволен и возмущен такой заглушкой, кто-то говорит, что “Лучше не сделать крутой уровень, если он убьет драйв и заморозит команды”, но мы не можем просто так оставить такую задумку, тем более, что никто не вспомнил ближайшую подобную идею.

И в принципе, все было не так плохо, попалось всего пара-тройка команд на этом месте. Да, мы предполагали, что и такого не будет, но что есть, то есть.

16) По сути уровень без бага, если не считать то, что айфон не видит инфракрасное излучение. Данная информация от ВДГ была очень кстати, за что им большое спасибо. Наличие агента позволяло исправлять данный недочет.

Для тех, кто хочет знать механику уровня: в стене был вмурован геркон и красный диод, который показывал, что схема работает. В другой комнате была карта с ик-диодами, которые светились при замыкании. При слаженной работе команды и применении некоторых технологий в виде телефона, можно было понять, что делать дальше.

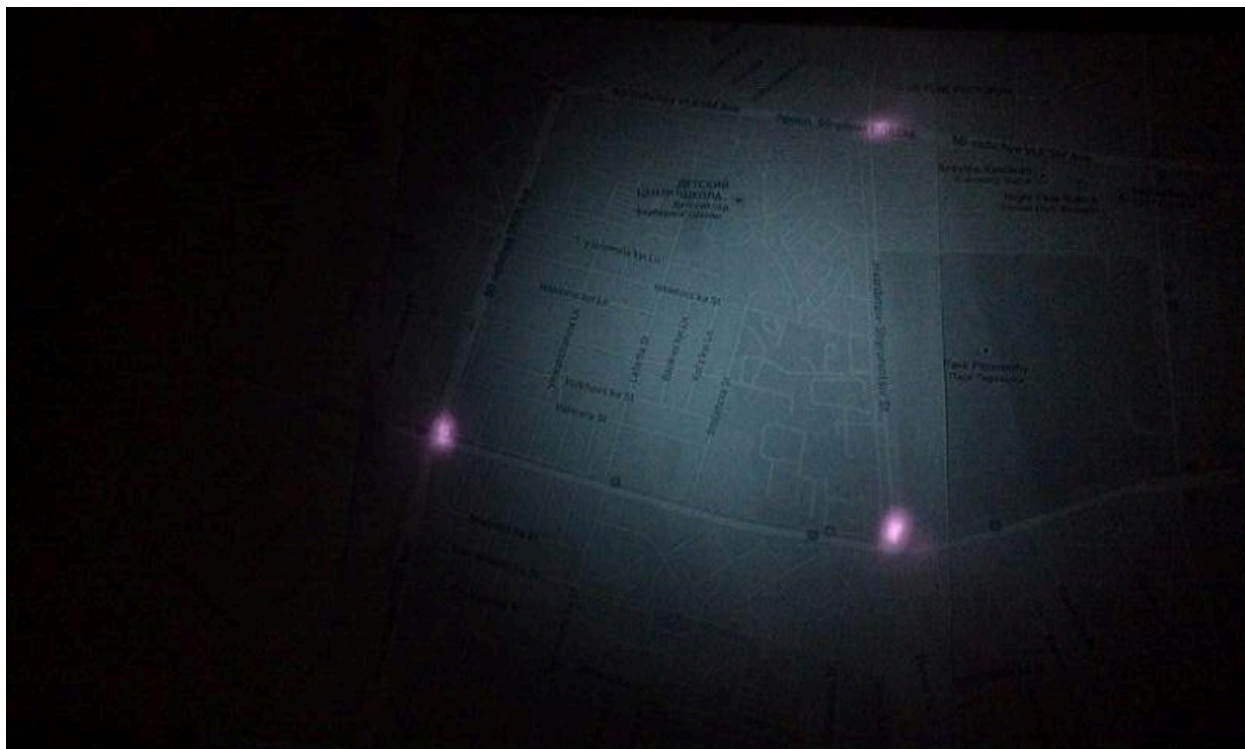
Очень интересно было видеть команды, которые светили через очки ультрафиолетовым фонарем на карту. Иногда агент испытывал шок от того, что команда наводила телефон на карту, но диоды не светились. Один раз из-за этого едва ли не произошел слив уровня команде, но бдительность агента позволила заметить, что игрок вместо прикладывания

карточки

занимался

другими

делами.



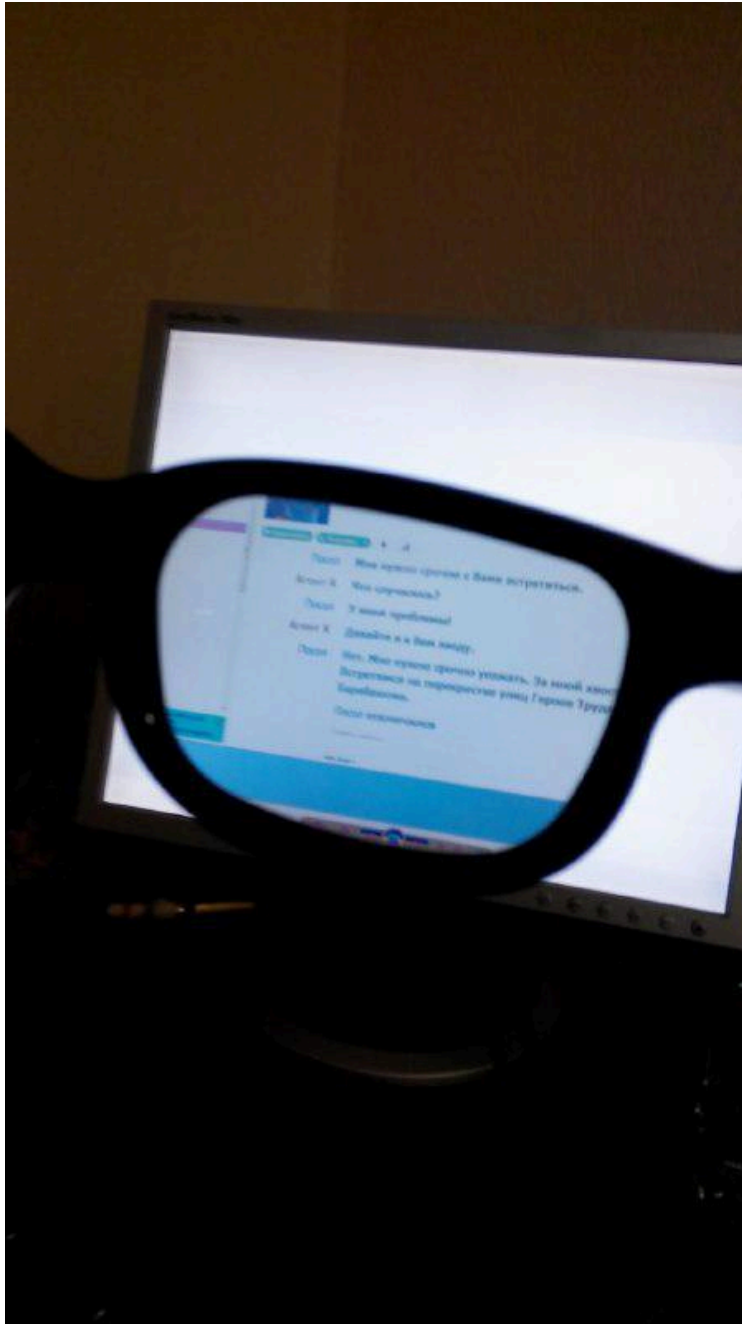
фууух... на этом этапе вроде баги закончились(, но не совсем)

17) Во дворике находятся цифры, на них нанесена первая в сценарии кириллица. Команды должны собрать свой ID с пропуска. Да, забить индивидуальные коды можно и ДО игры, НО только если все команды подали заявки... за 4 часа до игры подают заявку dreamNAI, по телефону просят их учитывать Wanderlust'ы. Делаем два пропуска без печатного названия команды( Добавляем в движок ответы для всех команд кроме вандерластов. Но тут, на брифинге объявляются снятые Hustlers'ы (см. их отчет на форуме). Добавляем ответ для хастлерсов с телефона, случайно добавляем 1 сектор. Приносим извинения ВДГ, попавшим на это сектор, бонус им начислен.

18) Здесь должны были быть координаты на уровень с монитором-очками, но те координатки (36.3556) НУ НИКАК не ложились в адекватную фразу - только набор букв . В итоге Костя придумал неплохую фразу на промежуточные координаты. Для тех, кто на прошлом уровне не снимал ВСЕ цифры, а только свои - придется снова поискать.

19-20) Доезд+заглушка.

21) Ситуация с очками расписана в предистории, на мониторе видим переписку из скайпа с адресом. Едем - снимаем.



22) Здесь Костя занял фитчу с отправлением СМС-ок каждому игроку. Именно для этого уровня просили полностью правильно заполненные вейверы. Чтобы предотвратить разницу во времени прихода смс разным командам (от 5 до 60 секунд), даем начальное направление, куда двигаться.

Впечатление несколько смазалось из-за упорного нежелания некоторых заполнить вейвер. ну да в следующий раз при подобной ситуации не будем настаивать, кто заполнил - тот прошел. а то сюрприз портится.

23) При поиске объектов был обнаружен "тематичный" ларек. Решаем заиграть его. У Дыхания рождается идея про вилку, тарелку и ложку... Все поддерживаем идею с



подсказкой, нанесенной не маркером, а “предметом”. Очень боялись, что вилка будет сорвана еще до начала игры. не пожалели скотча для нее. В результате - все ок, хотя и этот уровень некоторые брали просто перебором.

24) Античит+доезд на метки. Те, кто все-таки осилил просмотреть всю ТРИЛОГИЮ, видели эту штуку с фотками в третьем фильме. Там агент J пытался выстроить огромную цепочку из направлений (некоторые из авторов тоже так хотели), но в конечном итоге фотки указывали сразу направление на код. “С фотками - да, сразу превращается в точковый формат” - от одного из игроков на финише.

25) Логика ТРИЛОГИЯ. После проверки ее на других авторах (брали по подсказкам) - ответом было

[22.09.2014 18:18:26] Максим Федюнин: трилогия)

[22.09.2014 18:18:31] win32mirexe: +

[22.09.2014 18:18:34] Максим Федюнин: тяга)

Хотя и до последнего не решались юзать ее, все-таки добавили. Некто Максим Федюнин позже признался, что он оценил логику отчасти от того, что ему льстит тот факт, что он бьет 3 кода в секунду(хотя бывало и больше, но это не важно). По статистике видно, каким командам зашло еще на первой минуте, а кому по подсказкам.

26) Доезд на Челюскинцев.

27) Уровень Убийство. Вспоминаем, какое оружие у нас за пазухой, лезем на сайт - вбиваем нужного монстра. Была идея, нанести побольше левых монстров, чтобы усложнить возможный перебор, но перед игрой не осталось времени возвращаться туда и дописывать.

28) Доезд на финиш.

29) Первоначально - уровень был немного другой, но тоже с использованием магнитного пропуска. За ночь Дыхание делает трубу, а за 2 минуты, с помощью скрепок и клея обычная машинка превращается в магнитящуюся - финишный готов!



30) Спасибо всем кто приехал, надеемся, вы прониклись и темой, и идеями уровней. Да, было бы теплее - было бы больше радости от игры. До новых встреч!

**Команда NamPo**