

Наверное настало время и мне здесь отписать. Сразу оговорюсь, что я играю мало и относительно недавно, в авторстве впервые!

Во-первых, СПАСИБО ВСЕМ командам за участие и за отзывы, любые! Было и приятно и неожиданно увидеть столько команд. Честно говоря, когда перед брифингом узнал, что будут играть топовые команды и новички - слегка напрягся, т.к. понимал что будет много недовольных. Но об этом позже. Также спасибо Юле и другим организаторам за предоставленную возможность и помощь в написании игры, без них вообще всё было б неправильно.

Изначально появилось желание заюзать какие-то интересные небаянные объекты, при этом привязать их к историческим или географическим особенностям и всё это сложить в интересный маршрут. Но как я потом понял, подход к написанию игры в корне неправильный, по крайней мере для сложившихся опытных игроков. По отзывам на финише и в процессе игры я понял, что смысл игр состоит в жёсткой зарубе между командами, разгадыванием чего-либо привычными для игроков способами, снятием коротких кодов, из серии "бв1р".

По названию: хотелось придумать какое-то красивое название, и в голове нашлось "История одного города", наверное из памяти, т.к. оказалось есть произведение Салтыкова-Щедрина, которое можно тоже как-то обыграть.

Теперь по порядку:

1. Всё пошло не так) К сожалению Юля не видела или забыла ролик, и после случайного удаления первого уровня вбила вместо "Давай всё по-новой" не ту фразу. Ах, жаль! Но я нисколько не виню её за это!

2. По поводу этого уровня много недовольства! На самом деле его теоретически можно было закрыть штабу БЕЗ ПОЛЯ ВООБЩЕ. Не зря в описании игры указывалась викимания, наличие штаба, и за день до игры ссылки на экскурсии Розенфельда (вчера, кстати, были "Красные дома") -

нехилый хинт!!! Если в викимапии навестись на этот дом- можно найти большинство других названий просто рядом.

"Ищите 7 подсказок во дворе дома с загаданным названием.

Название закрывает один из секторов."

Формат ответа: **названия**.

При закрытии первого сектора Промышленник - можно понять что искать дальше.

По поводу вариантов ответов: заходили все дома без "красных", т.к. в обиходе употреблялись без "красный" . С "красный" заходили лишь те, которые явно назывались "красный ..." . [Ссылка1](#), [Ссылка2](#) . ПОДСКАЗКИ были загаданы БЕЗ НАМЁКА НА КРАСНЫЙ вообще! Больше всего боялся, что эти подсказки сорвут до того, как все туда прибегут. Я на финише не стал спорить, думал может кто лучше знает, но Красный военвед и Красный табачник нифига не находятся как красные. Просто все эти дома объединены под общим названием "Красные дома", а логика про использование название уровня в секторе вбития для меня была странной! А если уровень назвался "дома"? Мне кажется ребятам просто не понравилось, что кто-то смог закрыть этот уровень раньше их!

3. Уровень с монетой! Согласен с замечанием, можно было проконтролировать вбитие! В суете просто не учли это, но я пока был на месте видел, что люди до вбития особо далеко не уходили, они вообще не знали что им дальше делать после получения монеты. Изначально это уровень планировался на ул. Кузнечной перед 21 веком, без снятия. Монета тогда бы использовалась дальше, без всяких оговорок. Но организаторы резонно отказались от этого, т.к. разнос между командами был бы огромным, а для агента это не очень. Оказались более чем правы! Поэтому решено было сделать этот уровень в начале, с последующим использованием монеты!

4. Доезд на Ивановскую! Был загадан лишь для того, чтобы использовать мост!!! Античит хотели сделать, но забыли. Изучая окрестности моста увидел пересечение Ивановской и Ивановского. ПереКРЕСТОк. По поводу дуали: ну Иванова, 2 - это слишком просто, хотя

я ожидал, что кто-то поедет именно туда. "Ищите код на столбе в загаданном месте!" - почему не на загаданной улице? И там не ковёр, а штора!

5. Уровень 7 (мостик)- в тему игры, объект не баян, хоть там как я понял q1 проводилась. Части составных кодов находились недалеко друг от друга и уже по созвучию соседних кодов можно было догадаться что делать.

6. Логика с Благбазой изначально чуть по-другому загадывалась, не знаю упростилась или усложнилась в итоге. Античит сначала не нашли подходящий, потом вовсе про него забыли и в последний момент убрали.

7. Уровень 9 - на внимательность штаба, находится при составлении правильного поискового запроса и внимательного прочтение статьи из вики. После второго хинта про "дом Бормана" - адрес находится в викимапии за 1 с. Хинты специально сделаны рано, для тех кто не смог понять что и как найти. Ищите код доезда на водосточной трубе дома, что расположен напротив места взрыва в упомянутом фильме. - в фильме вроде как паб "Стена" не взрывался.

Изначально планировался другой агентский уровень.

8. Далее я хотел заиграть театр Миссури как призрак оперы и после него сад Тиволи (без загадки, а просто заглушенным добегом). Театр решили не загадывать из-за одного кода доезда. Сад Тиволи оставили, как небаянный объект. С загадыванием явно перемудрили! Это факт!!! Теперь все знают, что загадывать в анаграммы небаянные объекты нельзя. Анаграммы - для баянов!

9. Уровень 13. Боялся, что не все смогут найти. Так и вышло.

10. Уровень 14-15. Прочитайте внимательно задание и сравните! 30 секторов были заданы СПЕЦИАЛЬНО, чтобы запутать!

11. Доезд и выезд к "Красному мосту" изначально должны были быть заглушенными, но организаторы сказали, что такими их сделать нельзя. Отсюда и неправильное название уровня 18, банально забыли поменять!

12. "Красный мост" - я думал, что объект не баянный, но на финише мне сказали, что я ошибался. Загадки специально были сделаны в виде картинок, чтобы Вы ходили только посередине моста, где набиты доски и оттуда смогли разглядеть их! В задании было предупреждение: **"Внимание: на пути к мосту есть открытый люк! Будьте предельно аккуратны и внимательны на мосту, он слабо предназначен для пешеходов!!!"**

Подсказки можно разглядеть с середины путей. "

По-моему объект не намного стрёмнее баянной больнички с возможностью провалиться с 9-го до первого этажа через дырку в полу. Знали бы Вы как стрёмно было их вешать в темноте одному) "Южный" СПЕЦИАЛЬНО был загадан именно как "Южный", а не "Харьков-пасс" или "Южный вокзал".

13. Далее кратко: Деберц - реализацию придумали в последний момент, СПАСИБО БОЛЬШОЕ Юле! Спасла уровень!

Сабурова дача - легко находится в гугле не местными. И если вы не местный, то понимали, что по теме будут трудности.

Подол! Самый прикол в том, что загадан был район в котором вы тупо находились в тот момент! И ещё! Если бы штаб делал "трекинг" команды по викимапии - это во многих заданиях очень помогло.

Карту со старыми улицами изначально хотели использовать для всей игры, но не нашли в нормальной, по сути карта могла использоваться на одном задании и то необязательно. Осталась на память)

Загадал потому что для меня в своё время было открытие, что у нас также есть район с названием "Подол".

В конце игры вообще многое хотелось сделать по-другому, но не влезло, убралось, переделалось, просто не реализуемо было. Хотелось сделать агентский в антикафе, но поздний час уже не позволял.

Вобщем, хотелось как лучше, а получилось не очень! В любом случае всем спасибо за участие и отзывы, если я в дальнейшем буду принимать участие в написании игр - учту все баги и пожелания!

Со своей стороны хочу отметить игру участников:

1. WDG красавчики, не смотря на отзывы! Не смотря на все траблы доказали, что крутая и сильная команда! Что тут сказать!

2. Фантрим - очень хорошо подготовились, молодцы! Приятно! Хорошо шли, но что-то не так пошло.

3. Сборная Флюги- Delorean в лице Delorean - ну тут просто красавцы!)

Остальные команды тоже молодцы, что выдержали это "испытание". А новым командам советую поменять подход и подготовку к игре. Извините, у некоторых один телефон на всю команду был с движком.