



# НОЧЬ. УЛИЦА. АВТО. ФОНАРИК

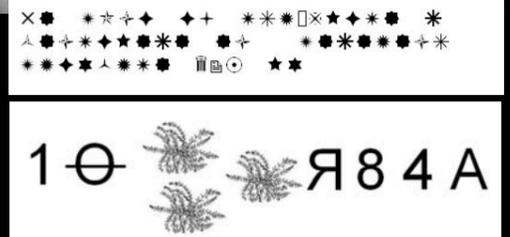
**Что вы обычно делаете в ночь с субботы на воскресенье? Идете в гости, прыгаете в клубе на дискотеке или, может быть, уютно свернувшись калачиком на диване, смотрите телевизор у себя дома? А то и вовсе — спите... Оно, конечно, на то и ночь, чтобы спать. Но раз в две недели 120 жителей Орла ночью ждет любимое развлечение — игровой проект «DozoR».**



Как можно спрятать код.



Вот так может выглядеть код.



Одно из заданий.

В кратце дозорная история такова: 11 июня 2005 года некто Алексей Жук провел в Санкт-Петербурге первую игру. К началу 2007-го в «DozoR» играло уже около 40 городов, включая и первых зарубежных «ласточек» — Киев и Алма-Аты. Для Орла «время DozoR» настало 19 мая того же года. Сейчас в проект вовлечено 170 (!) городов в пяти странах, и, судя по азарту, с которым народ предается сему занятию, это далеко не предел. Смысл игры довольно емко объясняется на сайте ее организаторов: «Команды, состоящие из штаба и нескольких экипажей, снаряженные фонарями, ноутбуками, мобильной, GPRS и интернет-связью, с десяти вечера субботы до семи утра соревнуются — кто быстрее разгадает место в городе, зашифрованное в загадках, которые они получают по Интернету, доберется туда на машине и найдет в этой локации заветный код, дающий право перейти на следующий уровень игры».

Проще говоря, несколько команд (в Орле их пять) на собственных машинах

(по-дозорному они именуются бортами или экипажами) всю ночь напролет колесят по Орлу и области в поисках спрятанных в самых разных местах кодов. Делается это после получения по Интернету от организатора игры определенных загадок-головоломок. В этих загадках и зашифрован адрес (игровое наименование — локация), по которому находится заветный код. Причем локация может быть самой неожиданной. Выполняются задания, естественно, на время. Победу одерживает та команда, которая выполняет все задания быстрее всех. По итогам сезона проводится подсчет результатов, награждается победитель.

Конечно, есть еще масса подробностей. Например, то, что каждое задание имеет свой код опасности — от 1 до 3+. Так, «троечка», как ее

ласково именуют игроки, может предполагать вертикальные «экскурсии» по канализации и даже линиям электропередачи.

Есть в игре свои штрафы и бонусы, есть система подсказок. Есть игры с дополнительным снаряжением и специальными агентами. Вообще существует три вида «DozoR» — классический, лайт и клад. Да-да, вы не ошиблись — последний вид предполагает, что вы, вооружившись лопатой, должны будете что-то откопать. Правда, в последнее время в Орле, по причинам отсутствия руководителей остальных видов, проводятся только игры классического типа.

Было бы ошибкой думать, что в «DozoR» играют исключительно оголтелые подростки, которым нечем больше себя занять. Испытано на себе: игра эта не только динамичная, но и познавательная. Она предполагает отличное знание города и его окрестностей, развивает эрудицию, учит думать в команде. Будьте действовать бессистемно и бесполо-

рядочно — не добьешься ничего, кроме проигрыша.

Отметим особо: игра создана с соблюдением всех законодательных норм.

Вечер 14 июня. Наконец все необходимые подробности узнаны на брифинге перед игрой возле памятника Лескову: играем «классику», получаем одновременно все шарады (что редкость). Территория игры — Орел и окрестности (не более 15 км от границ города). Участникам розданы задания — на этот раз нет ни сквозного, ни задания для членов штаба, зато полный набор кодов опасности... Погнали!

В нашем шестом ВАЗе пять человек — примерно пятая часть команды «Dark Angels». Самый опытный «дозорщик» — связной Олеся — играет с июля 2007 года, Маша Турист — с начала 2008-го, на счету нашего надежного водителя Максима и Сергея всего по несколько игр. Почему-то сразу перестаю чувствовать себя новичком. Хотя, признаюсь, толку от меня во время игры, на мой взгляд, было мало: разве что какую-нибудь версию предложить. Остальной же народ лихо бросался на поиски кодов, будь то тихий жилой дворик или недостроенный дом рядом с салоном Mitsubishi:

— Разделяемся! Мы — наверх, вы посмотрите вокруг!

Ошеломленно смотрю, как Маша лезет на страшенькую осыпающуюся стену дома — мне такую не одолеть и в кошмарном сне. Не проходит и десяти минут, как код найден.

Что мне понравилось больше всего — ребята не сидят сложа руки и не ждут, пока командный центр все сделает за них. Как только возникает очередная версия, тут же едем ее проверять, сосредоточенно ищем метки и указатели:

— Да говорю вам, пантеон (фигурировал в одном из заданий. — Ю.А.) — это храм!

Объездили парочку храмов — ничего. Оказалось, искать нужно было на Наугорском кладбище.

Съездили мы в ту субботу и за город, искупали ноги в речке, отыскивая код в полной темноте под мостом. И знаете — получили неподдельное удовольствие. Особенно долго мучились с ребусом, в котором был зашифрован адрес: ул. Раздольная, 84-а (см. рис.). Да и когда приехали на место, долго не могли найти код — пришлось лезть куда-то на трубы. Так и запомнились мне шныряющие в потемках по всем углам люди с фонариками в руках — словно гигантские светлячки затеяли какой-то свой, непонятный окружающим таеж...

Игра в этот раз закончилась часа в три. Максим подбросил нас с Олесей до дома. Стою около подъезда. Все как-то путается в голове: ликующие победители — команда «Инь-Янь», наши погрузневшие игроки (только четвертое место), ночное небо, хрупающие стекла под ногами в заброшенной постройке, встречное мигание фонарика...

Ночь. Улица. Авто. Фонарик. Пожалуй, стоит сыграть снова. Если возьмут, конечно...

Юлия АСТРАХАН.  
Фото автора.

