

Экстремальные городские игры — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше различных игр и двух героев, исследователей канализации и иллюстраций.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие кошерные вещи.



Я нихуя не понял!

В этой статье слишком много мусора, что затрудняет её понимание. Данный текст необходимо **очистить**, либо вообще снести нахуй

Экстремальные городские игры — современное развлечение молодых и спортивных пролетариев и трудящихся.

Зачем и кому это надо?

Как известно, жизнь офисного планктона состоит из однообразных рабочих будней, в течение которых клерки коротают время в ожидании священной пятницы, после наступления которой следует долгожданная ночь с пятницы на понедельник, как правило, представляющая собой серию бухучей с перерывами на сон. Однако, ряд представителей животного мира спустя несколько лет такого существования начинает чувствовать, что что-то с этим миром не так. Драматичность данной ситуации усугубляется тем, что поиски приключений на свою жопу ограничены крайне скромным бюджетом, который не позволяет оттопыриться на всю катушку. Поэтому были придуманы и активно продвигаются экстремальные городские игры, экстремальность которых, собственно, заключается в предоставлении участникам реальной возможности стать героями (кстати, порой организаторы этого даже не скрывают).

Башорг о контингенте участников подобных развлечений — [b 280233](#)

Основные элементы игр

Сценарий

Представляет собой план проведения игры, состоящий из последовательности интеллектуальных и не очень заданий и различных местных достопримечательностей. В маршрут следования обязательно включаются всевозможные недострой, заброшенные полуразвалившиеся здания, карьеры и прочие места, где можно неиллюзорно стать героями. В процессе написания сценария авторами употребляются различные вещества, чтобы затруднить прохождение, что доставляет игрокам массу весёлых моментов и, впоследствии, вызывает срачи на форумах. Результатом выполнения каждого задания обычно является код — последовательность букв и цифр, которая сообщается организатору в качестве подтверждения выполнения задания. Побеждает та команда, которая прошла игру по сценарию за минимальное время с начислением всех штрафов и бонусов.

Организаторы

или, попросту, орги (огры). Группа единомышленников, собравшаяся с целью получить профит, наглядно продемонстрировать степень ФГМ и потешить свое ЧСВ. Мнят себя патрициями, халявят на логике игр и выборе локаций, очень не любят критику в свой адрес и банят на форуме команды целыми составами.

Естественный путь любого орга:

- **Орг-новичок**, который считает, что сможет сделать отличные игры. Старается вкладывать душу, подходить к этому делу ответственно. Фейлит повсюду, однако ему многое прощают.
- **Бывалый орг**. Этот персонаж знает кучу кошерных мест в городе, умеет создавать интересные игры как для поля, так и для штаба, полноценно распределяя нагрузку по заданиям. Очень быстро становится зажавшимся оргом.
- **Зажравшийся орг** — разновидность орга, который внезапно осознает, что единственный его интерес — профит, поэтому прикладывает минимум усилий при максимуме взносов. Особо отличившиеся персонажи даже умудряются нанять негров, согласных за копейки от профита клепать пачками унылые игры с косяками и баянами в каждом задании и непродуманной

логикой. Все это вызывает неимоверное бурление говн среди команд, выливающееся на форум.

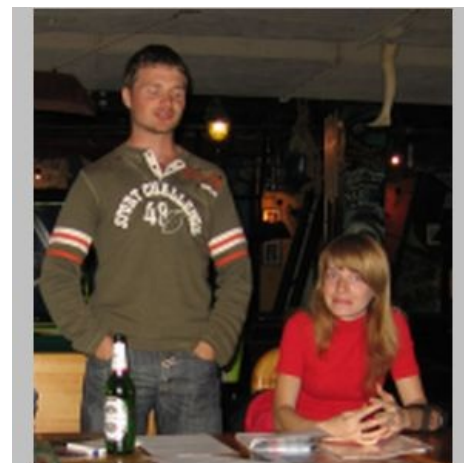
Иерархия **орков** зависит от проекта, но как правило включает в себя начальство (Маслюков и иже с ним), региональных раздавателей **люлей** и быдло-орков. Последние и принимают на себя весь гнев народа. В эпоху зарождения ночных игрищ начальство было взяло моду выезжать для решения проблем на места, но быстро одумалось (на все жалобы не наездишься — городом больше, городом меньше — подумаешь) и теперь ограничивается лишь решением претензий по телефону и мылу.

Локации



Тяжкие будни краснодарского Дозора

В принципе, локацией может быть все, что угодно: от мусорника во дворе дома орга до верхушки не сданной в эксплуатацию вышки сотовой связи где-нибудь за 100 км от города. Все ограничено только добросовестностью организаторов. По интересности локаций и вероятности предстать перед **Б-гом** лидируют крупные промышленные центры времен **совка**, такие как **Новосиб**, **Ёбург**, **Чекагинск**, **Пермь**, Башкирия и т. д., в которых расположены красочные развалины всевозможных заводов и фабрик. Жители же регионов, **обделенных такой роскошью**, скромно радуются бомжатникам с канализациями и теплотрассами. Они питают уверенность, что локация — это место, где обязательно дико насрано.



Команданте Жук с местным оргом Орловой во время разборки в **Тольятти** в 2006 году

Со временем при достаточно интенсивном и не очень рациональном использовании резерва значных мест города наступает момент их острого дефицита. Как правило, выходов из данной ситуации три:

1. Использовать баяны с самых старых игр — именно этим грешит большинство оргов;
2. Расширить игровые пределы до неимоверных границ — при этом автоматически отсеиваются самые слабые, немощные и просто жадные до денег;
3. **Ездить на игры в соседние регионы.**

Команды

Сборища собутыльников с определенным набором инвентаря (ноутбук, фонарики, рации и т. д.) и обязательным включением life-style **ништяков** типа **пива**. Иногда команда делится на полевых и штабных игроков, при этом главными задачами последних являются оперативное решение загадок и не набухаться до потери связи с действительностью. Стоит заметить, что уровень **ЧСВ** каждой команды, по отношению к собратиям, превышает Эверест. И когда новичок приходит в команду, ему тут же начинают рассказывать, что его команда самая честная, занимает самые-самые места, (хотя любой мало-мальски знакомый с дозором человек, скажет, что вероятность быть честным и при этом находиться на вершине иерархии среди других команд, составляет чуть больше чем ноль процентов), и главное что все другие команды говно и **школота**. И конечно любая команда считает своим величайшим долгом записать какой-нибудь трек, посвященный дозору. Причем сия симфония естественно должна быть в стиле ганста реп, ибо вокальными данными в команде как правило не обладает никто. Тексты таких шедевров обычно посвящены либо самой игре, либо команде. Не знающему сути происходящего, невольному слушателю, может представиться, что **Дозор** это некая помесь фильмов Форсаж + Ямакаси, а играют в него сверхсамцы, которые могут ехать со скоростью 100500 км/с, и взбираться на сотый этаж стройки по отвесной стене, и сверхсамки, которые могут все то же самое, но при этом имеют внешность топ-моделей.

Транспорт

Разумеется, чтобы как следует развернуться и вырваться за рамки обыденных **маршрутов** «дом — офис — ларёк», требуется транспорт. В качестве одного обычно используются псевдоспортивные авто **отечественного** и зарубежного производства, зачастую **чудом** прошедшие техосмотр, но находящиеся на ходу. При этом в команде в зависимости от условий сценария и организаторов может быть сразу несколько экипажей.

Игровой движок

Средство организации и автоматизации процесса геймплея в виде сайта в этих ваших **интернетах**, позволяющее участникам получать задания и вводить коды, а организаторам следить за тем, чтобы хотя бы часть хомячков в процессе прохождения сценария не



Движок EN — самый лучший из движков

разбежалась по попутным барам и добралась таки до финиша. Впрочем, это открыло нехилую возможность [кулхацкерам](#) устроить себе тотальный лулз в лице созерцания баттхёрта адептов Зазора и хрЭнки при виде задыхающегося во время очередной DDoS-атаки движка. Движки как правило кишат глюками, и модернизируются только тогда, когда глюки достают большую часть братии. Впрочем, в последнее время зелёный прожект устраивает обновление ПО хотя бы раз в месяц, добавляя новые блэкджеки и шлюх. Чёрно-оранжевый ответил на всё это лишь однажды изменением структуры страницы с заданиями — менюшка перенеслась с левой стороны в правую.

Нечистые на руку игроки некоторое время могли использовать движок для тупого перебора кодов, благо орги не слишком-то утруждали себя придумыванием и коды имели 3-4 неизвестных цифры (а это менее 9000 вариантов, благо согласно правилам многих проектов нули считаются похожими на букву O или D, и следовательно некошерными). Впрочем, халаяву быстро прикрыли — орки получили возможность смотреть истории ввода кодов и согласно правилам накрывать особо одарённых. Это не помешало однако использовать фичу с перебором всякого рода саботажникам: штрафы им один хрен до [пелодки](#), а вот перспектива получить все коды ко всем заданиям (и поиметь орга слитыми на форуме/в асках кодами) уже через полтора часа игры, как правило, приносит камрадам не один оргазм.

Геймплей

Несмотря на наличие многих надуманных организаторами ролей в команде (аналитик, координатор, водитель, штурман, связной, хантер и прочих), серьёзные отличия есть только между игрой полевого и штабного игрока. В задачи полевых входит быстрый бег, поиск и взятие кода на всяких верхотурах и подземных ходах при любых погодных условиях и криминогенных факторах. Задача штаба — решать мозголомные задания, координировать полевых, постоянно поддерживая у них ощущение, будто про них никто не забыл и даже готов выслушать версию по решению текущего задания.

При условии наличия у команды достаточного количества машин в поле, на каждое отдельное задание едут не все, а только 1-2 ближайšie машины, дабы не бегать толпой и не скучиваться на одном конце города. По этой причине отдельно взятые везунчики могут простоять на месте больше половины игры, что вызывает бурю эмоций на утреннем брифе.

Игра в штабе — банальное насиживание гемора в помещении по восемь часов — а то и больше суток — подряд, совмещённое с недетской ломкой мозга. Впрочем, можно троллить своих полевых или тупо [бухать](#) — каждое взятое задание можно считать поводом налить и употребить.

Несмотря на декларацию принципов честной игры и соблюдения всевозможных правил, чуть более, чем все участники пользуются следующими [нехитрыми приемами](#):

Нарушения ПДД

Подавляющее большинство игр проходит в ночное время, когда дороги относительно пусты и можно как следует придавить тапку. В азарте гонки инстинкты самосохранения [водятлов](#) частично блокируются, поэтому затуманенный [мозг](#) зачастую не в состоянии различить не только цифры на спидометре и цвета сигналов светофора, но и некоторые [предметы городского интерьера](#). Как следствие, случается что [путь к успеху внезапно](#) преграждает перебежавший дорогу столб или ограничитель скорости в виде [железобетонного блока](#), который [забыли](#) забить убрать после ремонта.

Сливы

Передача игрокам других команд информации о деталях выполнения заданий; бывают 2-х типов: слив места (адреса или координат) и слив кода. Сливы являются предметом наиболее лютых и бешеных срачей между участниками, при том, что техническими средствами установить факт слива невозможно. Однако можно в подозрительном случае спросить о логике решения задания. Косвенным доказательством может служить слишком маленькое время прохождения: пусть сливчики докажут, что в момент получения задания совершенно случайно их машина оказалась в 15 км от города возле нужной локации и экипаж нашёл код в заброшенном цехе завода за десять минут.

Особо изобретательные орги раз в две-три игры делают задания-антисливы. Суть в том, что до подсказки их решить принципиально невозможно, а если кто-то случайно прошёл задание раньше, чем теоретически возможно найти локацию, он будет подвергнут анальной каре в виде дисквалификации. Так же практикуется пускать потенциальных любителей сливов по одной и той же линейке: оргазм от найопки коллег и оргов быстро сменяется ощущением наебалова и покаянием грешников. Существует такая

разновидность, как «самослив», то есть когда команда, сама того не желая, палит локацию, вылезая из неведомых ебеней на виду у проезжающей мимо команды соперников.

Отдельным пунктом стоит выделить Тотальные Сливы. Тотальный Слив (ТС) устраивается группой молодых людей, по тем или иным причинам **люто, бешено** ненавидящих Дозоры и прочую подобную поебень. ТС требует подготовки, однако приносит авторам неиллюзорное количество лулзов, поскольку сразу обламываются ВСЕ играющие, формально выходные летят в трубу.

Способы устроить Тотальный Слив:

Загаживание кодов. Группа выслеживает организаторов в процессе создания заданий и сценария. То есть, упав на хвост оргам, выясняют все места, в которых орги наносят коды. После чего непосредственно перед началом игры (за пару часов, чтобы исправить подлянку уже было нельзя) группа быстро объезжает все «засвеченные» энкаунтеры и жирно-жирно закрашивает абсолютно все коды краской. Приехавшим на место полевым игрокам не остается ничего иного, кроме как **соснуть хуйцов**. Орги могут попытаться отменить первое задание и начать со второго, но по понятным причинам процесс **сосания хуйцов** происходит и там. И в третьем задании. **И вообще.**

Код-спамминг. Группа действует по приведенной выше схеме, однако вместо закрашивания кодов, в каждом новом энкаунтере наносит как можно большее количество кодов похожей краской и шрифтом. Коды должны быть видны сразу, находиться как можно ближе друг к другу и вообще, всячески препятствовать нахождению очевидно правильного варианта. **Батхерт** гарантирован, ибо орги любят код запрятать поглубже, и пока полевые игроки переберут все доступные варианты — уйдет уйма времени.

Вниманию всем желающим развлечься вышеописанными способами: иногда подобной хуестью занимаются не экстремальщики или организаторы игр, а неудачники-птушники, к своему несчастью вынужденные работать геодезистами (ездить по ебням, наклеивать цветной скотч на стены и деревья, делать надписи краской, но не для развлечения, а потому что пролетарский мозг в принципе не способен в компьютер и технику). И завандалить геодезический пункт будет дабл вином, ибо мало того вы укажете кучке чвшного быдлеца их место, но ещё поймете с этого немного лулзов, ибо этим порвёте попку небольшой кучке биомусора, которое придёт сюда и начнёт вандалить эту статью.

Рассылка. И вновь группа действует по приведенной выше схеме с выслеживанием оргов, однако коды просто переписываются на бумажку, а в час X (как правило вскоре после начала игры) коды и точные описания энкаунтеров массово рассылаются в аське и по смс всем доступным капитанам команд, штабным крысам, полевым игрокам. Офисный планктон и школота моментально теряет интерес к игре, ибо адреналин и чувство соперничества только что были помножены на ноль.

Все методы приносят плоды в виде лулзов, и постоянно придумываются новые способы обломать планктон.

Тупо упасть на хвост

Очень часто используемый прием, особенно среди новичков. Несмотря на то, что он прописан в правилах и анально наказуется, используется при всякой возможности. Работает только при линейной последовательности игры, то есть когда все команды выполняют один и тот же набор заданий в одной и той же последовательности. Зная эту фишку нубов, опытные игроки извлекают массу лулзов, заведя и кинув наивных преследователей где-нибудь в ебнях подальше от локации.

Виды

Схватка и ее производные

Идея игры описана в расовом пиндосском фильме «Midnight Madness» 1980 года, где свою первую роль сыграл Майкл Джей Фокс (это который из «Назад в будущее»), оттуда, как и все остальные ранние игропроекты в СНГ, она была **скопипижжена** расовым бульбашом Иваном Маслюковым и названа «Схваткой», что произошло в 2002 году. Быстро поняв, в чем профит, другие бульбаши организовали «Дозор» и 100500 прочих игр, которые отличаются друг от друга степенью ФГМ авторов в конкретном городе. Суть же везде одна и та же с небольшими вариациями.

В «Схватку» играют командой из одного или нескольких экипажей на машинах и штаба.

Цель любой игры — отгадать загадку, найти место упоминаемое в задании, получить там код, прислать его организаторам и получить следующее задание. Всего их обычно 10.

В некоторых играх места размещения кодов таковы, что туда либо невозможно пробраться без спецснаряжения, либо можно без проблем свернуть себе шею, либо окрестности места заселены **недружелюбными обитателями**.

Тем не менее, в большинстве случаев код может находиться просто на стене недостроя на уровне глаз или в стрёмненьком подвале какой-нибудь сгоревшей хибары, так что позаниматься промышленным альпинизмом доводится не каждую игру. На агентских заданиях код вообще может быть нигде не написан — его продиктуют агенты после прохождения той или иной миссии.



Ебенья

Боец

Экстрим

Игра одной машиной, без штабов. Повышенные шансы стать героем, так как все задания выполняются одно за другим, и вполне вероятны последовательности «залезть на вышку 94 м», затем «собрать 10 кодов на огромном заводе», «проползти сракой вверх 300 метров по трубе с говном», а затем еще одна вышка, а основное пушечное мясо экипажа (так называемые троечники — от кода опасности 3+ ака пиздец) уже устали и способны только вяло фапать на новую локацию, но это не кошерно, ведь надо быть самым длиннопинусным дозорщиком, и, тащемта, происходит фейл. Иногда фалл, с выбросом героев. Возможны также появления героев из-за повышенной тупости оргов или игроков — в одном крупном городе мальчику ампутировали обе руки по локоть, так как он попытался залезть на подключенную вышку. ([пруфлинк](#)) А другой таки стал героем в трансформаторной будке ([ещё пружф](#))

Мемы

Как и в любой тематической группе, игроки тоже имеют свои мемы. Большинство из них являются локальными даже во вроде бы не таком уж и большом сообществе.

Игра на шпильках — стиль игры гламурных кис, при котором они одеваются на игру в клубные шмотки и туфли на шпильках, потому что после игры их пригласили на афтерпати в пафосный провинциальный клуб. Очевидно, что носиться по загородным ебеньям в таком прикиде совершенно невозможно, и максимум, что делают эти кисо в игре — курят возле машины, чем вызывают лютую ненависть хардкорных дозорщиков, ибо занимают чьё то место в поле. Шпильками клеймят любого нерасторопного, ленивого или боязливого игрока.

Хомячок — локация, на которую команда приехала по ошибке и безуспешно тратит там время и силы. Происходит из анекдота про Вовочку («в пизду хомячка»).

Пикселхантинг происходит из геймерского жаргона, где являлся неотъемлемым атрибутом РПГ (но применяется к РПГ чуть реже, чем никогда) и игр жанра «квест». Обозначает поиск маленького кода, написанного маркером в огромном здании, разрисованного булыжника на огромной мощёной площади, или вообще любого маленького и незаметного объекта на огромной территории.

Синдром последнего кода наступает у многих команд (даже опытных) при большом количестве кодов на локации и/или больших размерах локации. Заключается в том, что на взятие последнего кода иногда затрачивается времени даже больше, чем на взятие первых тридцати, например. Зачастую приводит к недовольству игроков, причём кирпичи летят в сторону оргов-пидарасов. Для предотвращения СПК многие команды ставят свои метки-подписи возле уже взятых кодов или меток на взятые коды.

[Карманный словарь дозорного](#)

Бегущий город

Соревнования по городскому ориентированию. Начался «БГ» всего с нескольких пеших маршрутов и проводился только в Петербурге, нынче же разросся до былинных масштабов, и в соревнованиях есть категории для роллеров, велосипедистов и автомобилистов. Карта соревнований проекта на момент последней правки (24.02.2011) простирается от Хельсинки до Иркутска.

Проводится два раза в год (в апреле в [Дефолт-сити](#) и в октябре в [Сэкондари-Сити](#), а также в июне в [Майдан-Сити](#), сентябре в [Урал-Сити](#), а теперь и в [Чухон-Сити](#)) и отличается тем, что соревнования проходить можно днем, в одиночку, без интернета и пешком. Также регулярно проводятся небольшие соревнования под кодовым названием «Побеги». В отличие от большинства энкаунтеров, к употреблению алкоголя на «БГ» организаторы относятся негативно, за исключением пешей категории «Лев», участники которой имеют право передвигаться исключительно прогулочным шагом. Алсо, первый Бегущий Город был придуман и организован куда как раньше этих ваших «дозоров», и проект до сих пор делается не с целью «срубить бабла с хомячков», а действительно показать людям свой собственный город, поэтому многое в этом проекте делают волонтеры.

Мокрые войны aka Gotcha!

Здесь нужно искать не коды, а человека по описанию. Выследив «агента», нужно облить его водой/

краской/серной кислотой, либо обоссать, после чего, если в ответ вам не вломили пиздюлей, вы становитесь победителем. Фишка в том, что жертва охотника, в свою очередь тоже на кого-то охотится. [Замкнутый круг](#). Так же идею спиздили Сухие Войны.

[Православный заказной репортаж](#).

Фотоохота

Не имеет ничего общего с говнофотографами и [говнозеркалками](#). Направлена на массовое совокупление организаторов с коллективным разумом команды в процессе накопления терабайтов [никому на хуй не нужных постановочных фотографий](#) и последующим обмазыванием их всяческими судейско-плебейскими комментариями и выставлением плюсиков (или же крестиков, так готишнее...). Побеждает ячейка общества, у которой напрочь отсутствует как можно больше моральных убеждений.



За Родину, за
Генриха!11.

Постановочная
фотография
«Знойный день».

Если б мишки
были пчелами...

ENcounter vs .DozoR

[Холивар](#), успевший уже охватить всю страну. Дело в том, что создатели Дозора умудрились невозбранно скопипиздить бренд и стилистику эпического произведения [Лукьяненко](#) одновременно с концепцией ENcounter'a, который был создан тем же Маслюковым, что и Схватка, чтобы рубить больше бабла.

Помимо конкретных реалий и организаторского подхода в отдельно взятом городе, принципиальная разница есть только в том, насколько продвинутые возможности предоставляет оргу движок. Движок Дозора позволяет делать всё, что надо, а движок Энки помимо того имеет кучу всяких свистелок и перделок. Например в Дозоре время исполнения заданий и получения подсказок установлено жёстко, а в Энке можно менять время каждого задания и момент выдачи каждой подсказки отдельно, делать произвольное количество подсказок, указывать для каждой команды отдельный код, и т. д. При том движок Энки не умеет (хотя это и нафиг не нужно!) автоматически указывать степень опасности, но умеет сливать задание после окончания времени (функция называется ТАЙМАУТ), а реализация нескольких кодов на одном объекте до сих пор является проблемой для криворуких организаторов — немного отвлёкся, и задание считается взятым после нахождения любого из кодов (случай довольно редкие).

Обе игры бьются за место под солнцем практически в каждом крупном городе [этой страны](#), и не только. У каждой игры есть свои ортодоксы, которые ни разу не играли в «конкурирующий проект», однако начинают безудержно [срать кирпичами](#) при любом упоминании оного. Однако нормальным пацанам как всегда [все равно](#), и они участвуют в обоих проектах.

Пример православного холивара между проектами: [УГ, но местами доставляет](#).

Говняунтер vs ДОМ`3

[Внезапно](#), говняунтер открыл свой дом 3. Некий [Кирилл](#), являющийся малолетним дронером, проходит безумно сложные задания. В его квартире и на ноутбуке орки устроили по камере, на которые фапает школоты и прочие придурки. Камеры транслируют безумный поток говна в интернет. Однако, процесс, порой, [доставляет](#). Так как Кирилл порядком заёп уже головной мозг, то инициативная группа, во главе с [анонимусом](#), собирается выловить его в московской подворотне и дать ему там в тыкву. Уровень образования Кирилла оставляет желать лучшего, что даёт немало лулзов. У Кирилла есть молодая [шлюшка](#), которую он натягивает в прямом эфире. Такие дела. [\[пруфлинк?\]](#)

Игроки vs Сталкеры

Деятельность игр напрямую связана с посещением недостроев, заброшек, и прочих [готишных вкусностей](#). По ним постоянно шарют, их исписывают, дестроят и всячески палят в интернетах. Дело в том, что такой вид деятельности очень нелюбим «коренными» обитателями заброшек — сталкерами. Этим подавай девственно «чистые» объекты без следов понаехавшего быдла. В связи с этим, между сталкерами и любителями ночных игр часто возникают срачи, в которых вторые обвиняются первыми в том, что по их вине объект становится унылым гавном чуть менее, чем полностью. Вторым же как-то похуй на это, хотя

среди них иногда попадаются первые, благо знание «достопримечательностей» района сильно помогает в отыскании запрятанных по самое небалуй кодов.

ПозоR'ы на TV

Дозор — единственная из игр, успевшая обзавестись своим виртуалом на [зомбящике](#). Представляет собой полностью постановочное УГ, в ходе которого всякое [гламурное кисо](#) разъезжает по городу на папиных машЫнках и разгадывает «интеллектуальные» загадки вроде «два конца в два кольца, кто посередине?». ^[пруфлинк?]

Мега(Dozor/EN)

Раз в несколько месяцев большие боссы игр дают добро на выездную мегатусу с участием иногородних команд под лозунгом: «Покажем им ЧТО ТАКОЕ ТРУЪ ебеня». Иногда получаются интересные, запоминающиеся игры, но чаще всего [epic fail](#) по вине местных оргов.

В мае 2010 года тульские орки получили добро у Жука на проведение внеочередного фестиваля ночных игр. Вероятно, подлизались хорошо, поскольку в числе игр была представлена и энка. Игра сама по себе была вполне кошерна, если бы не расписдйство организаторов, устроивших основное действо в ночь с 8 на 9 мая. Итог — стоп-игра в 5 утра, иногородние игроки плутающие по улицам города, пытаюсь выехать из оцепления, устроенного милицией для транспортировки военной техники к параду, и волна срача на награждении и форуме после игры. Ещё бы, забашлять 5 килорублей, проехать за штуку километров в один конец, и получить в итоге от 4 до 8 заданий из планировавшихся 10. [Эпик фэйл!](#)

А в ночь с 3 на 4 июля 2010 года Мега-Дозор в Чебоксарах был вообще омрачён тотальным сливом (см. выше)! Неизвестный красавец из местных взял да отправил в асю всем командам местоположения всех локаций. Фишку прочухали за 4 часа до игры, благо самарская команда решила поиграть в честность и сообщила о сливе оргам. Орг, будучи невъебенным пиздоболом, пообещал переписать игру так, что спаленные локи не будут заиграны вообще и попросил перенести старт игры на два часа — игра после шоу задержек началась через три. При этом большая часть лок, участвовавших в рассылке, была оставлена в почти неизменном виде. Некоторые команды, прочухав фишку, положили йух на остаток игры и отправились бухать. Деньги после мата участников игры орг пообещал вернуть, правда не в полном объёме.

Прочие клоны

Популярность Дозоров, Схваток и Энкаунтеров не дает покоя триллионам желающих также рубить бабло, поэтому каждый день появляется еще [over 9000](#) клонов, которые не получили такого широкого распространения. Имя им Экипаж, Quest, Auto-Quest,, CityQuest, СТАЛКЕР, Зарница, Ажиотаж, Night City, MAD project, ISIC Megaquest, Переполох, FoxHunter, Кладоискатели nightzone, Стая, Искатели приключений, SROG, MZ/IC, mixquest, streetchallenge.ru, madrascи т. д., [тысячи их](#).

Тёма и зеленое убожество

Оказывается, в Энкаунтер поигрывает и [Сам Великий](#)^[1], которому тоже «не хватало в детстве игры с [кладом](#)». Именно благодаря Тёме «этот сайт растягивается по ширине на 100%». Однако почему-то маэстро ни разу не смущает на редкость уебищный дизайн.

А все дело в том, что Тёма на самом-то деле играл вовсе не в энкаунтер, а в СХватку, у которой дизайн сайта чуть менее уёбищный. А люди из энки крутые — не моргнув глазом присвоили себе «достижение» другого проекта.

Тема далеко не единственный, продавший душу EN. В списке также значатся [Гришковец](#), [Экслер](#) и пидары из «Федора Двинятина».

Корпоративная этика и правила

Оказывается, организовывать не безопасные игры просто так нельзя. Каждый из проЖектов пытается зомбировать своих орков и делать из них профессиональных организаторов. В зеленом проекте это сводится к простому предоставлению пары строчек информации о том, чего делать нельзя. При этом реально выполнение этих требований никто не проверяет, главному орку все реальнэ похер — лишь бы капали деньги. В оранжевом проекте все обстоит немного лучше — командер Жук лично утверждает каждого орка на месте (в отличие от хрЕНки, в которой домен продается любому желающему упырю на автомате), периодически проходят сборы орков в замкадье с попытками зомбировать их еще сильнее. Большинство орков Позора приезжают на обучение с одной целью — нажраться в щи и обменяться опытом с другими орками. В итоге все сводится к банальной попойке, [я гарантирую это!](#)

Каждый из главных орков просит с уважением относиться к другим проектам (при этом дико и люто ненавидя чуть более чем полностью этот «другой» проект). На деле же орки на местах постоянно делают друг другу западло, ибо нехуй. Как правило, при появлении в городе другого проекта, орки начинают срать кирпичами, увеличивать сложность и интерес игры, однако хватает их ненадолго. В итоге выживает сильнейший (читай — менее жадный до бабок игроков), потому что офисному планктону реальнэ похуй с каким названием лезть в мусорный бак и плавать по уши в говностоках.

Стоит отметить, что Позор особо преуспел в деле «уважения друг друга» — любое упоминание хрЕНки на их сайте карается лучами поноса и длительным баном. Ссылки же на сайт другого проекта безжалостно режутся по дефолту, ибо нехуй увага друг к другу так и прёт.

Видео

[rENovation \(любительский фант. короткий метр\)](#)
[Короткометражный фильм про то самое]

См. также

- [Сталкеры](#)
- [Диггеры](#)
- [Руфинг \(запрещено в России\)](#)
- [Паркур](#)

Ссылки

- [Encounter.Ночной экстрим. Уныла чуть менее, чем полностью.](#)
- [Сколько зарабатывают орки на тебе.](#)



Специальная олимпиада

AlexSword Avanturist Butthurt Check you DDoS Encyclopedia Dramatica/Атеист Fandom Grammar nazi IQ Livejournal.com Mac vs. PC S Special Olympics TeX X не умер Аборт
Автосрачи Адекватная точка зрения Активная гражданская позиция Алкснис
Аргументация в полемике Армата Арнольд Зукагой Артефакты Петербурга Атеизм
Атеизм/Orthodox Edition Бесплезная наука Битва слона с китом Бодибилдинг
Бокланопоцит Бокс по переписке Ботинкометание Бульбосрач Бурление говн В/на Вайп
Вандализм Ванкувер 2010 Леонид Василевский Вброс говна в вентилятор Веганы
Великая Отечественная война Взлетит или не взлетит? Винофилия ВиО Война правок
Война пятницы тринадцатого Георгиевская ленточка Глобальное потепление ГМО Гоблин
Говнарь Гогисрач Градус неадекватности Гражданская война в России Гринпис
Демотивационный постер Детерминизм Диалог с собой Диванные войска
Дружба между мужчиной и женщиной Дыхота Евромайдан Европейцы ли русские? Еда
Жанроздротство Женская логика Женя Духовникова Жестокость в компьютерных играх
Иранский вопрос История древней Украины Как нам обустроить Россию Книга лучше
Книга рекордов Гиннеса Комплексы Кописрач Критерий Поппера Кровная месть
Крокодил Кулинарный сноб Кургинян Курица или яйцо? Лавхейт Легалайз Ленд-лиз
Лунный заговор Мавзолей Ленина Майдан Мицгол Моралфажество Моргенштерн
Мужики vs бабы На самом деле Надмозг Наука vs религия Научный креационизм
Национальная идея Не аниме Нот всего семь Обезьяна с гранатой



Спорт

Adidas Championat.com Dance Dance Revolution DTM Fandom Hard Gay
Let's get ready to rumble! NASCAR Pump It Up Remi Gaillard Ru football Special Olympics
Yao Ming Агния Сергеюк Айкидо Александр Друзь Александр Курицын Алкоголик
Альпинизм Андрей Кочергин Байкер Барщевский Бацька Бодибилдинг Боевые искусства
Бокс Ботинкометание Брюс Ли Букмекерская контора Ванкувер 2010 Вассенман

Вело Веломокиание Вриссин Вулкановерная кенгера Ванкувер 2010 Вассерман
Велосипедист Владимир Турчинский Вуузела Выстрелить себе в ногу Геокешинг Го
Дайвинг Дворовые игры Демосцена Денис Черевичник Диггеры Егор Свиридов Жарков
Зидан Инна Жиркова Йога Кубик Рубика Лец ми спик фром май харт ин инглиш
Майк Тайсон Михалок Миша Маваша Монстр-трак Московская Олимпиада Моуринью
Ногомяч Олимпиада Оскар Писториус Параплан Парашют Паркур Пейнтбол Покер
Потому что гладиолус Преферанс Ралли Регби Респект таким парням Рестлинг
Рестлинг/Рестлеры Ритмическая гимнастика Российский футбол Руфинг Рыбалка
Рыжий Гарзан Скейтер Сноуборд Снукер Сочи 2014 Список известных шахматистов
Спортивное программирование Спортивное ЧГК Спортсмен Сталкеры Страйкбол
Стритрейсер Схватка двух йокодзун Тесак Турист Турникмены Фитнес-центр Формула 1
Футбольный хулиган Хардбол Хастл Хоккей Что? Где? Когда? Шахматы
Арнольд Шварценеггер Экстремальные городские игры