

# Город спит, просыпается DozoR

## Молодёжь Екатеринбурга выходит на ночной квест

**В одну из самых популярных и доступных на сегодняшний день экстремальных игр – DozoR играют свыше 180 городов России и ближнего зарубежья. Её правила очень просты и понятны: несколько команд с наличием транспорта под покровом ночи соревнуются в разгадывании различных загадок, в каждой зашифрован ключ к месту следующего задания. Побеждает тот, кто найдёт и выполнит все задания быстрее остальных.**

Ещё полчаса назад, по уши укутавшись в тёплое одеяло, я лежал на мягком диване и читал какую-то скучную книгу. А теперь, сидя на заднем сиденье старенького автомобиля, я мчусь по ночному городу, внимательно отслеживая названия проносящихся за окном улиц. Кроме меня в салоне ещё несколько человек, которые говорят что-то невпопад и пытаются разгадать какой-то ребус. Не подумайте, что я заснул с книжкой на том диване и всё это всего-навсего мне снится, просто мои друзья предложили мне стать участником популярной городской игры – «DozoR». И я с радостью согласился.

Как мне позже рассказали, всё началось с анонимного письма, которое получил мой друг Максим на электронную почту, где говорилось, что в такое-то время в таком-то месте начинается регистрация команд для участия в ночном квесте по городскому ориентированию. Я и мои друзья были наслышаны о подобном виде экстремальных развлечений, но до этого никому из них не довелось принять в нём участие лично. Так как следующий день оказался выходным, было решено

экстренно собираться и отправляться к месту сбора.

### «СБЕЖАВШИЕ НЕВЕСТЫ»

Оказалось, прежде чем отправиться на игру, нужно основательно подготовиться. В списке необходимого минимума целый ряд предметов: фонарик, ноутбук с установленной картой города, цифровой фотоаппарат (подойдут даже те, что встроены во многие мобильные телефоны), блокнот, ручка, исправный автомобиль с полным баком бензина, удобная одежда и сложенная команда. Всё это у нас было. Ах да, я забыл упомянуть ещё об одном условии. Дело в том, что очень часто организаторами задаётся какая-нибудь игровая тематика. В нашем случае у них хватило фантазии задать тему «Свадебный переполох».

Обязательным условием для участия стало то, что члены команд должны были одеться как женихи и невесты, а свои транспортные средства, соответственно, украсить шариками и ленточками. Об этой составляющей позаботилась женская половина нашей «сборной». Из белой сетки девчонки соорудили свадебные юбки и фату. За несколько минут до выезда теми же девушками было решено, что роль невест достанется юношам. Перед выездом любительницы напялить на парня юбку навели нам марафет, прикрепили женские парики и надели фату. Всё студенческое общепитие встретило наше перевоплощение смехом. Мы же с парнями бежали со всех ног в машину, чтобы меньше народу нас увидело. «Эй, сбежавшие невесты», – кричали нам в вдогонку наши товарищи, хихикая до слёз...



Фото автора.

Куда только не заведёт тебя очередная головоломка.

К месту старта мы подъехали уже с созревшим названием команды – «Сбежавшие невесты».

### СТАРТ

Когда все команды зарегистрировались, организаторы прочитали небольшую вводную лекцию о правилах и нормах безопасности. В игре принимают участие несколько команд. Количество игроков в команде не должно превышать количество мест в автомобиле. Цель игры – последовательное выполнение заданий в течение отведённого времени. Задания представляют собой головоломки, ребусы, текстогаммы, в которых обычно зашифрован адрес, по которому нужно искать следующую загадку. Так игроки перемещаются по городу в поисках всё новых и новых заданий, пока кто-то первым не выполнит их все.

Как только прекратили читать вводный курс по игре, из кустов выпрыгнули несколько человек, переодетых в японских ниндзя. Они стояли ровным четырёхугольником, но на это поначалу никто не обратил внимания. В руках у одного из организаторов была компьютерная мышка. Глядя на всю эту картину, обычный прохожий усомнился бы в адекватности происходящего. Неадекватным нам показался и вопрос, ответ на который служил ключом для дальнейшего прохождения задания: «Кто она (мышка) для них (указывает на сгруппировавшихся ниндзя)?».

Не найдя ответа на вопрос, мы вместе с нашими «противниками» разбегаемся по машинам. В такой напряжённой ситуации не то что думать, машину завести сложно. Но, отъезжая от парковки и глядя на неподвижных ниндзя, кто-то сболтнул, что ровный четырёхугольник, образованный воинами, называется черепаха. Сразу в голову пришли любимцы детства – «Черепашки ниндзя». Кто хоть раз смотрел этот мультфильм, уже догадались, что под компьютерной мышью подразумевался их учитель. Значит, нам на улице Учительскую. Не обошлось и без нарушений правил дорожного движения: наш штурман с фатой на голове проскочил на красный свет. На какие жертвы не пойдёшь ради того, чтобы быть первым! Каждую следующую за нами машину мы принимаем за наших конкурентов, от которых пытаемся оторваться. Нередко случается так, что участники, которые сами не разгадали

ключ, садятся на хвост другим, чтобы всё равно достичь следующей загадки.

### В КОСМОС?

Добравшись до места, бежим обыскивать указанное здание с целью найти следующий шифр. Но на стенах постройки ничего нет. Двери наглухо закрыты. В отчаянии, уже опустив руки, кто-то присел на стоявшую рядом скамейку и тут же закричал: «Нашёл!». Оказалось, на спинке скамьи были обозначены координаты. Отметив необходимые точки на листке бумаги и проведя через них линии в нужном направлении, мы, сами того не осознавая, нарисовали что-то похожее на звезду. «И это ответ?» – донеслось с переднего сиденья машины. «И куда нам теперь ехать, в космос?» – засмеялись девчонки. Решили поискать информацию в Интернете. Оказалось, что полученный символ – это звезда Давида. Только одно место пришло на ум – синагога.

### ВСЕМИРНАЯ ПАУТИНА

По прибытии на место нас уже ждали несколько человек, которые вручили нам следующую загадку и сняли несколько минут штрафного времени за наш сногсшибательный внешний вид.

Открыв конверт, мы увидели несколько интернет-адресов и вопрос: «Что их всех объединяет?». Дальше была нарисована рыба сом и смеющийся смайлик. Чтобы разгадать этот шифр, нам пришлось обратиться за помощью к организаторам, которые с радостью помогли нам и добавили 20 минут штрафного времени. Оказалось, что объединяет домен «.com». Подставляем нашу рыбу и смеющийся смайл, который пишется как «LOL», получается слово «КОМСОМЛОЛ». Вспоминаем, что в городе есть торговый центр «Комсомолл». В путь!

### ФИНИШ

После интереснейших четырёх часов ночной жизни и десятка безумных загадок, которые были нами разгаданы, мы финишировали. В итоге среди непрофессионалов мы заняли четвёртое место, причём проиграли всего несколько секунд команде с третьим результатом. В общем зачёте мы стали пятнадцатыми из 27.

После весёленькой ночи сна ни в одном глазу. Что касается нашего одеяния, то вся косметика размазалась по лицу, парики спали набекрень, а фата и вовсе где-то потерялась во мраке ночи. Ох уж этот «свадебный переполох»!

Александр ПОНОМАРЁВ

**В Екатеринбурге уже пятый год проводятся соревнования по ночному городскому ориентированию – DozoR. За это время было сыграно около 100 игр, в которых приняло участие более десяти тысяч игроков. О том, кто и зачем играет в эту игру, рассказал главный организатор подобных квестов в столице Урала Алексей Жуков.**

### –В чём смысл ночной игры DozoR?

–Традиционный DozoR – это гибрид «Зарницы», «Форты Боярд» и «Что? Где? Когда?». Команды, состоящие из нескольких экипажей, снаряжённые фонарями, ноутбуками и интернет-связью, с десяти вечера субботы до семи утра следующего дня соревнуются в городском ориентировании.

Цель игры: пройти десять уровней, отгадав головоломки и найдя зашифрованные коды, которые могут находиться где угодно: от подъезда жилого дома, в который ещё надо попасть, до разрушенных зданий, сараев. Победу одерживает та команда, которая выполнит все задания быстрее всех.

### –Кто играет в DozoR?

–Среди участников можно встретить студентов и их преподавателей. Кто-то приезжает играть целыми семьями, подключая и своих детей, которые ещё ходят в школу. Также играют журналисты, рекламисты и прочие творческие личности. Нередко можно встретить и чиновников госаппарата.

### –Зачем это нужно игрокам?

–Эта игра очень динамичная, познавательная и

развлекательная. Разгадывая зашифрованные места, участники развивают эрудицию, командное мышление, тренируются в применении стратегических и тактических навыков.

Играя в DozoR, можно лучше узнать свой город, его историю, его обитателей. В игре всё происходит как в жизни: развиваешь свои коммуникативные способности, находишь выходы из трудных ситуаций.

### –Опасно ли играть в DozoR?

–При составлении заданий учитывается, чтобы их можно было выполнить без нарушений закона. Но в связи с тем, что игра экстремальная, опасная и проходит как на улицах города, так и вне его, бывает, что неаккуратность, неосторожность и невнимательность в процессе игры иногда приводят к несчастным случаям.

Александр ПОНОМАРЁВ.



Фото автора.

Игрокам надо не только разгадывать шифры, но и искать коды, которые могут прятаться где угодно.