

Первый Фестиваль ночных экстремальных игр:



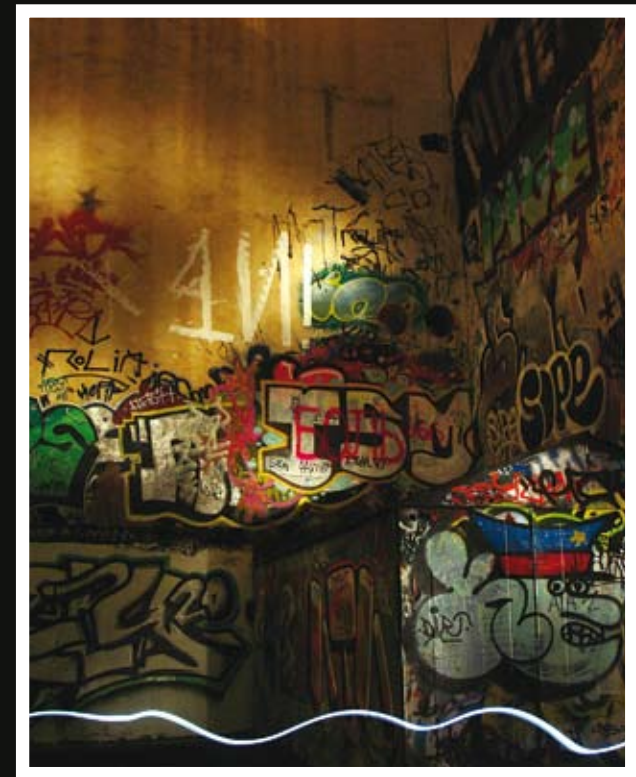
NightFest 2008

Каких только хобби не придумало человечество! Один коллекционирует марки, другой любит ходить по клубам, для кого-то любимое занятие — рыбалка, а для кого-то — вышивание... Нас же объединяет совсем другое.

Каждый день мы привычно проходим мимо друг друга, идем на работу, на учебу. Мы сидим в офисах или аудиториях. Кто-то водит машину, а кто-то ездит в метро. Но вот наступает ночь, и город ждет нас.

Теперь мы — команда. У нас в руке яркий фонарь, а рядом плечо друга. И сразу забываются серые будничные здания. Нас ждут глубокие катакомбы и высокие башни, заброшенные усадьбы и недостроенные заводы, и просто необычные места нашего города, скрытые от глаз обычных туристов. Мы ждем приключений, ведь мы любим скорость и не боимся темноты.

Ночные экстремальные игры — один из видов современной молодежной субкультуры — начали зарождаться в крупнейших городах России и Беларуси несколько лет назад. Главные участники таких игр — студенты и работающая молодежь. Для них это не только смена деятельности, но и вариант активного отдыха, возможность реализовать свои способности в решении интеллектуальных задач, в актерских представлениях, в умении координировать работу большого числа людей и ориентироваться в городских условиях. Таким образом, ночные игры привлекают не только тех, кто просто любит ночь и свою машину, но и тех, кому интересны логические нестандартные головоломки, тех, кому интересна другая сторона жизни своего города. Именно поэтому на сегодняшний день уже более 200 тысяч человек во многих городах России и странах ближнего зарубежья принимают участие в подобных играх.



Ночные игры привлекают не только тех, кто любит ночь и свою машину



Игры, в которые мы играем

Итак, как же проходят ночные игры?

Вечером (как правило, около 19 часов) начинается брифинг. Так называется сбор всех команд по поводу предстоящей игры. Организаторы рассказывают легенду игры, ее зону, уточняют околоигровые вопросы для участников (каков формат вводимых кодов, будут ли бонусные задания и в каком виде, куда звонить в случае возникающих вопросов и т.п.). Для игроков вечерний брифинг — еще



Общепринятое деление игроков команды по функциям. Полевые игроки — игроки команды, передвигающиеся по зоне игры. Их основной функцией является поиск кодов на местах заданий. КЦ (координационный центр, штаб) — группа игроков команды, не едущих по заданиям. Их основной функцией является получение заданий, их разгадывание, координация действий и движения экипажей команды, общение с организаторами. Для КЦ желателен быстрый Интернет, наличие карт и справочников. Мобильный (передвижной) КЦ — игроки, совмещающие функции полевых и штабных.

Полевые игроки делятся на экипажи — отдельные машины с 4 игроками на борту, которые независимо друг от друга ездят на задания.

один повод собраться вместе, обсудить вопросы организации деятельности внутри команды (расставить экипажи по зоне игры, выработать тактику).

После 22 часов начинается сама игра. Ее ход зависит от направления и сценария игры. В зависимости от условий игры, команда может состоять из одного либо нескольких экипажей, может искать коды либо заданные точки (КП). Однако *любая игра заканчивается, когда финишируют все команды.*

После финиша проводится утренний брифинг, где организаторы подводят итоги игры, оглашают итоговые места команд, вручают призы победителям.

Как правило, каждый игрок берет с собой на игру следующее: фонарь (чем ярче, тем лучше), одежду, которую не жаль испачкать (самые интересные места не всегда находятся у ровной асфальтированной дороги), атлас города, ноутбук с выходом в Интернет, мобильный телефон и не-

которые дополнительные принадлежности, которые меняются от игры к игре и о которых организаторы игры предупреждают заранее. Кроме того, чтобы команда могла играть, в ее составе должен быть хотя бы один человек с автомобилем, который собирает экипаж на игру.

В отдельных случаях игры начинаются утром и команды регистрируются либо по заранее поданной заявке, либо прямо на старте, и условия передвижения по городу могут также отличаться.

вень представляет собой зашифрованное место, куда нужно приехать и найти секретный код, который будет ключом к следующему уровню. Порядок заданий может быть для всех команд одинаковым — тогда игру называют линейной и команды постоянно соревнуются бок о бок со своими соперниками, или же разный

На старте выдается карта с координатной сеткой и легендой игры

Игры проводятся на территории города, отдельных его районов, либо на территории ближайших пригородов.

Каждый участник должен понимать, что он несет ответственность за свою жизнь и жизнь своих сокомандников, поэтому необходимо соблюдать правила дорожного движения, а также технику безопасности при осмотре мест.

Самыми популярными направлениями подобных игр в Санкт-Петербурге являются:

Автоквесты

Правила таких игр достаточно просты. Участникам предлагается 10-12 уровней, которые нужно пройти за максимально короткий отрезок времени. Каждый уро-



Код (ключ, пароль) — некоторая последовательность символов в заранее оговоренном формате.



(нелинейная игра), для того, чтобы игроки по возможности не пересекались на уровнях. Это помогает избежать толпы на заданиях и создавать театрализованные представления, рассчитанные на одну команду. Кроме того, *существуют бонусные уровни, позволяющие сократить время прохождения игры.* Команда, закончившая задание за наименьшее время, становится победителем. В такие игры играют в проектах Dead-Line, «Дозор», Encounter, «Схватка» и многих других.

Соревнования по городскому ориентированию

Главное отличие от автоквестов — дневное время проведения. Это познавательно-состязательная форма активного краеведения. Участникам предлагается найти за кратчайшее время заданные организаторами объекты в городе — контрольные пункты. Им также предоставляется возможность выбрать



Уровень (задание) игры — загадка, окончательным ответом на которую является код, один или несколько. Коды могут быть реальными (находиться на местности, сообщаться агентами) или виртуальными (быть спрятанными в Интернете, выводиться логическим путем).

катеорию участия. Как правило, категории отличаются возможностью использования различных средств передвижения: личный или общественный транспорт, велосипед, роликовые коньки. Существуют категории, в которых участники передвигаются только пешком. Отдельный интерес представляют категории, в которых задания участникам предлагаются в виде загадок. Ярким примером является проект «Бегущий город», в рамках которого проводятся соревнования не только в Москве и Санкт-Петербурге, но во многих других городах России (а в перспективе и за ее пределами).

Чекпоинты

Динамичная игра для одного экипажа на мастерство вождения, устный счет и умение планировать маршрут. На старте выдается карта с координатной сеткой и легенда игры. Цель игры — первым собрать все контрольные точки и приехать на финиш. Координаты одной или нескольких точек известны заранее, координаты остальных вычисляются через значения, полученные на предыдущих точках. Примерами могут послужить игровые проекты «Точка отсчета» и Team game.

Фестиваль Ночных экстремальных игр

Санкт-Петербург, 2 - 6 июля 2008 года.

В июле 2008 года на берегах Невы стартует первый международный Фестиваль ночных экстремальных игр — NightFest 2008, в котором примет участие более тысячи человек из России и ближнего Зарубежья.

Зачастую даже в рамках одного города все молодежные игровые проекты не имеют точек соприкосновения, их участники не общаются между собой. Тогда как мы все, по сути, играем в одну и ту же игру.

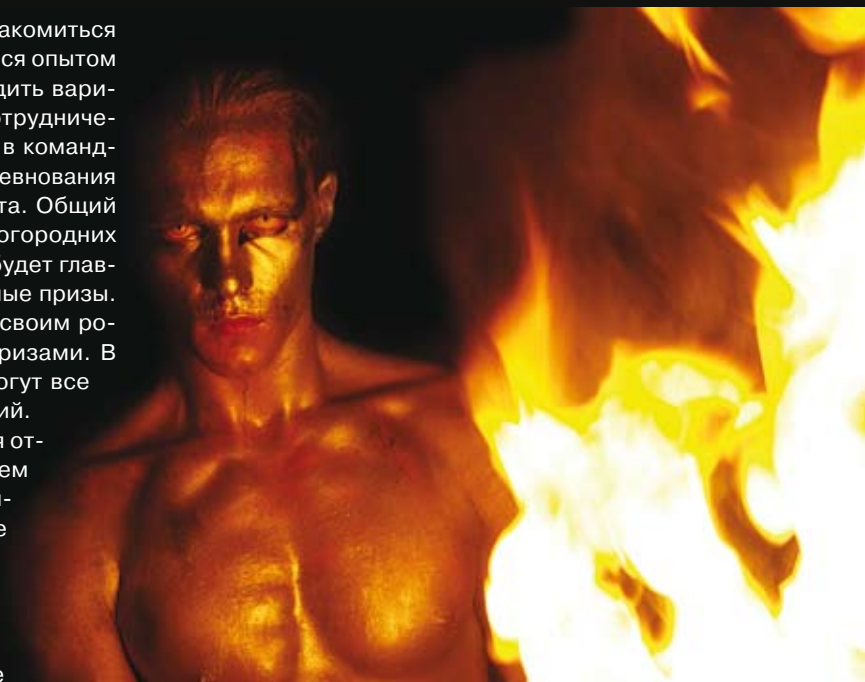
Фестиваль организуется инициативной группой, имеющей опыт разработки и проведения подобных соревнований. *Целью фестиваля является создание первого массового мероприятия, в рамках которого стало бы возможным отразить все многообразие существующих игр и проектов, их особенностей.* NightFest 2008 позволит людям с об-



В фестивале примут участие более тысячи человек из России и ближнего зарубежья

щими интересами познакомиться друг с другом, обменяться опытом организации игр, обсудить варианты межпроектного сотрудничества и принять участие в командных соревнованиях. Соревнования проводятся в два зачета. Общий зачет — только для иногородних команд. В этом зачете будет главный розыгрыш и основные призы. И зачет Петербурга со своим розыгрышем и малыми призами. В нем принять участие могут все команды без ограничений.

Программа фестиваля отличается разнообразием мероприятий — это линейные и нелинейные игры, автомобильные и пешеходные трассы, реальные и виртуальные квесты, спортивные и развлекательные





**Контактные данные
оргкомитета фестиваля:
Телефон: +7 921 302-86-06
E-mail: info@nightfest.ru
ICQ: 413-918-034**

мероприятия, водные прогулки по рекам и каналам, круглый стол команд для обмена опытом и другие события. Каждый участник сможет найти себе занятие по интересам.

Организаторами фестиваля являются организация «Бегущий город» совместно с некоммерческим проектом Dead-Line. Идею проведения данного мероприятия уже поддержал Комитет по молодежной политике и взаимодействию с общественными организациями Санкт-Петербурга.

На сегодняшний день о своем участии в фестивале заявили команды из более чем 40 городов России и ближнего зарубежья. Подать заяв-

ку на участие, а также ознакомиться с правилами можно на официальном сайте мероприятия:

www.nightfest.ru. ✓

