

«Просто» квест: описание формата с примерами

Игра состоит из десяти заданий, каждое из которых имеет определённый механизм решения. На выходе каждого из заданий *обязательно* получается улица (переулок, проспект, проезд, спуск и т.д.), другие топонимы и рукотворные объекты города не шифруются (или прописываются напрямую в заданиях в особенных случаях).

Задание каждого из десяти видов встречается в игре ровно один раз, при этом их последовательность различна от игры к игре. Для заданий также предусмотрены подсказки, появляющиеся по истечению некоторого времени от старта задания.

1) Ребусы

Используются классические правила буквенных ребусов на основе взаиморасположения букв, например:



перед «О» в «А» «Я» - ул. *Передовая*

2) Анаграмма

Название улицы шифруется перестановкой букв названия улицы. При этом анаграммироваться может как полное название улицы (например, «Архитектора Кобелева» или «Оноре де Бальзака», так и частичное – «Бальзака» – в том числе и без сохранения родительного падежа в случае имени собственного – «Бальзак»). В тексте задания анаграмма всегда прописывается заглавными литерами.

Например:

Военные инженеры украинской армии разработали модифицированную версию танка Т-84 «Оплот» и назвали её «ЯТАГАН».

В данном случае ЯТАГАН является анаграммой на ул. *Гатная*.

3) Три картинки

Необходимо найти общее для трёх картинок и определить улицу.

Например:



Орехи, мёд и яблоки ассоциируются с тремя основными Спасами – медовым, ореховым и яблочным, соответственно, загадана ул. *Спасская*.

4) «Гливинка»

Задание названо в честь изобретателя и популяризатора данного типа шифровок, Кирилла Гливина. Для шифровки названия используются синонимы и обобщения, часто с заменой тех или иных букв. Пояснить легче всего на примерах:

Эдемообразное поселение – ул. *Райгородская* (Эдем = рай, поселение = город)
ул. Рнусностная – ул. *Радостная* (гну́сность = гадость, при этом «г» была заменена на «р», получаем «радость»)

5) Перекрёсток

В тексте задания выделяются курсивом два понятия, подмножество (сужение) каждого из которых даёт название улиц, которые *обязаны* иметь общий перекрёсток на карте города.

Например:

Говорят, большое *оружие* всегда оставляет в цели большую *дырку*.

Оружие – пушка (ул. Пушкинская), дырка – прорезь (ул. Прорезная), нужен перекрёсток соответствующих улиц.

6) Навигатор

Задание состоит из последовательности фотографий дорожных знаков и легко узнаваемых объектов вдоль маршрута, по которому необходимо проехать, чтобы попасть в точку назначения.

7) Фотозадание

Игрокам предлагается фотография объекта в городе с двумя «наводящими» ракурсами улиц, снятыми рядом с объектом.

8) $x + y$

Название (или его значащая часть, позволяющая достоверную идентификацию) делится на две части, каждую из которых необходимо определить по общему началу (одну) или окончанию (вторую).

Например:



В нашем случае получаем $x + y = \text{ГОР} + \text{ЛОВ} = \text{ул. Горловская}$.

9) Матрица

Из матрицы 8x8 необходимо вычленить слова, собирающиеся из последовательности примыкающих друг к другу клеток (по вертикали или горизонтали, диагональ не считается).

Важно: все слова состоят из 8 или более букв!

Из оставшихся «одиноких» клеток берём буквы и складываем из них улицу по принципу задания «Анаграмма» (см. §2).

Например:

А	Е	Л	Ь	В	К	А	З
Ы	Б	А	Н	А	Л	К	Л
Л	О	В	Т	Я	Е	А	И
О	П	Р	С	М	О	П	Н
К	Т	И	Е	Р	Т	А	А
Н	А	Ч	Ж	А	Е	И	Н
И	Т	И	У	М	Т	Я	М
Е	О	Е	И	Н	Е	Х	С

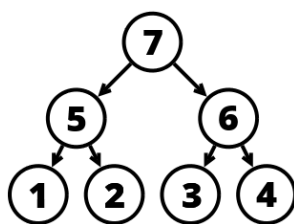
А	Е	Л	Ь	В	К	А	З
Ы	Б	А	Н	А	Л	К	Л
Л	О	В	Т	Я	Е	А	И
О	П	Р	С	М	О	П	Н
К	Т	И	Е	Р	Т	А	А
Н	А	Ч	Ж	А	Е	И	Н
И	Т	И	У	М	Т	Я	М
Е	О	Е	И	Н	Е	Х	С

Из матрицы вычёркиваем следующие слова: *колыбельная, Клеопатра, заклинание, мужество, причитание, смятение.*

Из оставшихся букв (АААВМОТХ) складываем АХМАТОВА – ул. Ахматовой.

10) «Олимпийка»

В задании предшествующем «олимпийке» игроки находят четыре поисковых кода (*ракушка, дупло, пирожок, кубик*), являющиеся «базовыми» листьями для бинарного дерева:



Необходимо логическим путём установить два кода следующего (среднего) уровня, найдя то, что объединяет пары (правильность кодов проверяется вбитием в движок игры), а затем, соединив их, получить код верхнего уровня, который укажет на улицу:

ракушка (1) + дупло (2) = *дом* (5) (моллюска и птицы соответственно)
кубик (3) + пирожок (4) = *машина* (6) (и «кубик», и «пирожок» – тип автомобиля)

дом (5) + машина (6) = *гараж* (7) (дом для машины = гараж) – ул. Гаражная