

# ГУРУ КВЕСТОВ

нате наедине со спрятанной не-ам Карибского моря, отыскать за- было бы интересно испытать се- в нашем городе существуют стурить на себя роль заключённого, сонажа вашего любимого филь- ать от прохождения приключен- собрали список маленьких хи- емое удовольствие от полного о расспросили опытного игрока

вам предстоит поюзаться. По- требуется решать логические за- дачи и применять ловкость в ус- ловиях дефицита времени, по- этому вам нужно быть крайне внимательными к мелочам. За- поминайте всевозможные ком- бинации, которые встретятся на протяжении сюжета, — вполне возможно, они понадобятся вам в дальнейшем для решения той или иной головоломки.

## ПОСМОТРИТЕ ВИДЕОЗАПИСЬ СВОЕГО ПРОХОЖДЕНИЯ

В каждой квестовой комна- те ведётся видеонаблюдение для того, чтобы диспетчер сле- дил за ходом игры и в любой мо- мент мог сориентировать вас, если возникнут трудности. В не- которых студиях существует до- полнительная функция запи- сывания хода игры. Вы може- те попросить администратора показать вам запись того, как вы прошли квест, чтобы посмо- треть ваши ошибки.

## ВЫБЕРИТЕ СВОЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Если говорить конкретно о хоррорах, многие из организа-

торов предлагают выбор уров- ня сложности. Уточните у ад- министратора, есть ли возмож- ность выбрать то, что вам хо- чется: посложнее или попроче, но будьте готовы к трудным за- дачам!

Специально для «СверхНо- вой Эры» и наших читателей на вопросы о сфере квестов для нас ответила **Екатерина Чижова**. В студенческие годы Екатерина работала в студии «Inside Quest» и до сих пор любит проводить время с друзьями за решением головоломок.

— Для начала, пожалуй- ста, расскажите о себе. Как долго вы работали в сфере квестов?

— В этой сфере я работа- ла около восьми месяцев. Тог- да я была студенткой и работу в сфере квестов рассматрива- ла не только в качестве подра- ботки, но в первую очередь как хобби.

— Что вы посоветуете но- вичкам? Что нужно знать лю- дям, которые пришли на квест впервые?

— Посоветую перед выбо- ром квеста прочитать всевоз- можные отзывы: на Flamp'e или любых других агрегаторах. Не гнаться за дешёвой — по- настоящему качественные, ан- туражные квесты просто не мо- гут стоить 1000 рублей со всей команды. Пусть и банально, но обращать внимание на все дета- ли, даже на те, которые, на пер- вый взгляд, совсем не приго- дятся. И во время игры не забы- вать о легенде квеста, не стес-

Анна @Малиновская.фото

Екатерина Чижова на Новогоднем квесте

няться брать подсказки: тут чи- сто субъективно, лучше успеть пройти квест и выйти с прият- ным чувством завершенности, чем, не успев выбраться, узнать, что оставалось совершить всего пару действий.

— Многие хотят знать, как пройти квест быстрее и увле- кательнее, не обращаясь за помощью к диспетчеру. На что в первую очередь стоит обра- щать внимание игрокам?

— На всё! И внимательнее относиться к тем деталям, ко- торые находятся прямо «перед носом» — часто они «замыли-

ваются», кажутся не играющи- ми, раз находятся на видном месте.

— Какие головоломки наи- более часто используются в сюжетах приключенческих игр?

— Ну тут сложно сказать. Здесь переплетается всё: и эле- ментарный поиск, и разгадыва- ние шифров, иногда приходит- ся и опыты проводить во время квеста, и фокусы.

— Самый актуальный и интересный многих во- прос: как получить скидку

или даже пройти квест бес- платно? Какие возможности существуют?

— Мониторить группы квест-румов во «ВКонтакте», там постоянно публикуются все скидки и розыгрыши — я лично всю «Клаустрофобию» в своё время прошла бесплатно. Но тогда розыгрыши были по- популярнее, чем сейчас, и актив- нее проводились.



Ксения БОРОДИНА, 17 лет, г. Екатеринбург, школа №7, 11-й класс

# «УМНЯШИ» ВЗГЛЯД ИЗ КВЕСТА

как подзаработать. Кто-то листов- дёл в семейную фирму под роди- ак совместить приятное с полез-

из самых крупных escape-room- центров России. Здесь вы можете побывать в дремучих джунглях или далёком космосе, пробраться в Пентагон, оказаться в любимом мультфильме или сказке или соз- дать вакцину от зомби-апокалип- сиса и спасти мир. Любой сценарий. Здесь вы и режиссёр, и сце- нарист, и актёр. По крайней ме- ре, так думаете вы — посетитель, участник квеста. Но так ли это на самом деле?

Во время игры за игроками постоянно наблюдает оператор.

Он даёт им подсказки и направ- ляет в течение всего квеста. Вот одним из таких операторов и был я этим летом.

Однажды, после очередной игры, мы разговорились с пар- нем, который вёл нашу игру. Я в шутку у него спросил: «Не нужны ли вам операторы?» Кто же мог знать, что вопрос станет судьбо- носным и меня пригласят на ста- жировку!

Стажировка. Теперь я там, ку- да вход обычному игроку запре- щён — я в операторской. Как же выглядит место ведущего кве- ста? Компьютер, на который вы- водятся изображения со всех ка- мер из помещения, пульт управ- ления, микрофон, наушники, ин- струкция, по которой проводится квест, и список допустимых под- сказок.

Перед началом игры опера- тор, парень или девушка, объяс- няют правила («что-то не тро- гать», «это не разбирать») или «потолок не играет») и рассказы- вают легенду. Кандидат на долж- ность оператора должен к концу стажировки знать все правила, инструкции, подсказки, легенды и системы управления игрой. А это не так уж и мало, если учесть, что на моей площадке было де- вять квестов и два перформанса.

Сколько раз перед игрой ни говори участникам, что какие-то предметы не играют и их трогать нельзя, они будут в первую оче- редь трогать именно их. В одном помещении у нас стояла диффен-

бахия, это был обычный элемент антуража, который логической нагрузки не нёс. Перед игрой просишь растение не трогать, но каждая команда всё равно нач- нёт копать в земле, доставать палку, на которой оно держит- ся, и другими способами истязать бедное растение. В этот мо- мент в операторской раздаются крики и стоны отчаяния ведуще- го. Но главное требование к опе- ратору — доброжелательность и стрессоустойчивость, поэтому через секунду оператор, как ни в чём не бывало, спокойным и до- брожелательным голосом гово- рит: «Команда, растение вам не поможет!» А что ещё делать? По- вышать голос на игроков нельзя ни при каких обстоятельствах.

Вообще все игроки делятся на две группы: «умняши» и «ту- пияши». Оператору, чтобы понять, к какой категории вы относитесь, достаточно пять минут. Если вы застреваете на каждом задании, безостановочно просите подсказ- ки, то автоматически отправля- етесь во вторую группу. Если же вы хорошо идёте, быстро сообра- жаете и практически не просите подсказок, то поздравляю: вы в первой категории.

Во время игры участники слышат разные звуки, видят ви- деофрагменты, иногда начина- ют двигать стены и открывать- ся потайные проходы. Игроки ду- мают, что это они такие молодцы, приложили кусок дерева к сте- не, она и поехала. Нет, это опера-

тор в своей комнате нажал специ- альную кнопку, которая запусти- ла весь механизм. Такой же об- ман чувств посетителя происхо- дит и в самой игре. Вам кажется, что здесь вы режиссёр истории и всё идёт по вашему плану. Но это не так. Вы идёте по заранее напи- санному сценарию, по которому работает оператор. Если вы «у- шли с маршрута», то ведущий сразу скажет, что что-то пошло не так, и предложит альтернативный путь, необходимый по сценарию.

После каждой игры вас ждёт фотография на память и пара ми- нут общения с ведущим. Только постарайтесь сильно его не за- держивать, ведь ему квест пере- заряжать к следующей игре, ко- торая начнётся через 15 минут. А порой бывают очень сложные в плане восстановления квесты, на перезарядку которых уходит и 20–25 минут.

Помимо квестов, существу- ют «перформансы». Это те же квесты, только с актёром. В за- висимости от истории он ли- бо ваш друг, либо враг. По срав- нению с работой оператора, на мой взгляд, работа актёра много- го сложнее. Именно от него зави- сит, с каким настроением уйдут игроки. Чтобы не «провалиться» во время игры, у актёра и опера- тора есть непрерывная связь. На- пример, надевают петличку (ма- ленький микрофон) и вставляют в ухо мини-наушник. Теперь всё должно пройти как надо, навер- ное... Однако во время игры всё



Алёна @Левина.фото

Андрей Перевалов — не только оператор квеста, но и актёр

может пойти не по сценарию. Ду- маете, актёр просто бежит за ва- ми с воплями и криками? Как бы не так! Кроме непосредствен- но актёрской работы, на нём ле- жит техническая часть: ему необ- ходимо отсекал пути отхода, за- крывать пройденные двери, что- бы вы, не дай бог, не повернули назад. В любом квесте или пер- формансе вам надо бежать толь- ко вперёд, даже если кажется, что бежать уже некуда.

Прошла неделя, моя стажир- овка закончилась. Я успешно сдал экзамен, и меня приняли в штат команды. Теперь я могу ве- сти коммерческие игры. Стажё- рам не дают квесты, в которых участвуют гости. Боятся, что всё провалят; стажёры репетируют на «своих». Это нормально. А я жду вас к себе на игру!



Андрей ПЕРЕВАЛОВ, 17 лет, г. Екатеринбург, гимназия №13, 11-й класс



Алёна @Левина.фото