

Выход из скуки

КВЕСТЫ В РЕАЛЬНОСТИ В ВОРОНЕЖЕ

Игорь Сергеев



ОХВАТИВШАЯ с год назад Москву эпидемия так называемых квестов в реальности месяца три-четыре назад добралась и до Воронежа. Суть этих командных интеллектуальных игр при всем разнообразии сюжетов сводится к одному: выбраться за 60 минут из закрытого помещения. Сейчас в городе их семь. 1 декабря открылся еще один, созданный по франшизе московской команды «Эврика», чьи квесты в столице считаются одними из самых сложных и технически насыщенных: некоторые задачи необходимо решать с помощью компьютера и различных гаджетов. В разработке игр участвовали сценаристы из Венгрии и Японии — мировых лидеров квест-индустрии — и профессиональные психологи. Все воронежские головоломки, соответственно, не придуманы здесь, а бережно перенесены с соблюдением мельчайших аспектов. Молодому поколению идею новомодного увлечения объяснить вряд ли стоит — аналогия с компьютерными играми-квестами, где, продвигаясь к намеченной цели, нужно решать множество задач, требующих концентрации внимания, наблюдательности и умения нестандартно мыслить, напрашивается сама собой. Старшее поколение может припомнить телешоу «Форт Боярд». Но если там участники бегали по замку в поисках сокровищ, подвергаясь не только интеллектуальным, но и физическим испытаниям, то здесь нужно выбраться из помещения, решая

много головоломок — физическая активность минимальна. Чтобы выбраться на волю команде потребуется задействовать все, что есть в комнате, проявив максимум изобретательности и согласованности действий. А в каждом квесте может быть от одной до трех комнат. Участвуют в игре от двух до шести человек. Большее количество пойдет только во вред, поскольку люди будут друг другу уже мешать, а одному играть смысла нет — для успеха необходимы командные решения, а некоторые головоломки могут показаться сложноватыми и для двоих. Дети допускаются на игры с восьмилетнего возраста в сопровождении взрослых, с 14 лет можно приходить самостоятельно. Подобные квесты можно рассматривать не только как отдых для компании друзей или инструмент тимбилдинга, но и как вид семейного досуга. На момент сдачи журнала можно было сыграть в два сюжета. Первый — наиболее очевидный в условиях закрытого помещения: побег из тюрьмы «Алькатрас». Участников переодевают в тюремные робы. Интерьеры выполнены в стилистике американских тюрем: камеры-одиночки, бетонные стены, пол и потолок... Особенность квеста в том, что участники начинают в разных камерах, и прежде им нужно выбраться из одиночек, потому что выбраться на волю без напарника физически невозможно. Второй сюжет разыгрывается в декорациях полицейского участка: через час начнется суд, и

за это время надо найти доказательства виновности полицейских, чтобы объявить о своей невиновности. Найденные улики помогут выбраться из помещения. Головоломки этого квеста немного сложнее «тюремных». Скоро откроется третий и самый сложный квест — мастерская Сальвадора Дали. Завязка его пока неизвестна, но разгадывать головоломки придется в декорациях мастерской и комнаты, воссоздающей внутренний мир художника. Во всех квестах можно пользоваться подсказками. Но подход к модерированию игры отличается от других квестов-комнат. Здесь нет голосового сообщения с запертыми участниками, все подсказки выводятся на отдельный монитор, и это либо наводящий вопрос, либо картинка. Лобового «загляните на верхнюю полку шкафа» не допускается. Количество подсказок не регламентировано, в других же квестах обычно ограничено тремя. Можно попробовать обойтись и вовсе без помощи ведущего, но если участники зайдут в тупик, станет скучно, модератор всегда напомнит о себе, даст новый импульс: всю игру он отслеживает в отдельной комнате, куда выводится звук и видео с камер наблюдения. Если же и с подсказками не удалось уложиться в час (не хватило обидных двух-трех минут), то ведущий обязательно раскроет все тайны и задачи. А если квест выполнен, можно сравнить свой результат с другими командами. **Подробности на evrikagames.ru**