

ДОСУГ

ОНИ НАПИСАЛИ УБИЙСТВО... ИЛИ КАК РАЗБУДИТЬ В СЕБЕ МИСС МАРПЛ?



ПОХОЖИЕ ДРУГ НА ДРУЖКУ
БЕСЦВЕТНЫЕ БУДНИ НЕ БЕГУТ.
ОНИ ТЯ-А-АНУТСЯ! И ПРИВКУС У НИХ
ЗАЧАСТУЮ КАКОЙ-ТО БОЛОТНЫЙ, И ЗАПАХ
НЕСВЕЖИЙ... «КУДА БЫ ДЕТЬСЯ ОТ ЭТОЙ
ТОСКИ СМЕРТНОЙ?» — ДУМАЕТЕ ВЫ.
КАК ВДРУГ В ЧЕРЕДУ СКУЧНЫХ ДНЕЙ
ВРЫВАЕТСЯ НЕЧТО НЕПРИВЫЧНОЕ,
НЕОЖИДАННОЕ И ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ.
НЕЧТО ПОД НАЗВАНИЕМ «ЖИВОЙ
КВЕСТ». И ВЫ С РАДОСТЬЮ РАЗРЫВАЕТЕ
ЦЕПОЧКУ ДОМ-РАБОТА-ДОМ НАСТОЯЩИМ
ПРИКЛЮЧЕНИЕМ!

Автор: ТАТА АЛЕКСАНДРОВА
Фото: WWW.QUESTORIA.RU

Оказаться в гробнице египетского фараона XVI династии, поучаствовать в ковбойских разборках на Диком Западе, пуститься в погоню за похищенными сокровищами, расследовать убийство... И все это — в перерыве между написанием годового отчета и приготовлением борща.

Российскую прописку детективные сюжетные игры получили благодаря петербуржцу Алексею Корсуну. «В годы студенчества я заинтересовался так называемым интерактивным театром (интерактивная драма. — *Примеч. ред.*) и популярными в Америке Murder Mystery Games — сюжетными детективными играми для тематических вечеринок, — вспоминает директор по развитию проекта „Квестория“. — Суть этих действий заключается в следующем: каждый участник на два-три часа погружается с головой в другую реальность и проживает другую жизнь, испытывая целую гамму неожиданных эмоций». Так Алексею пришла в голову идея нового вида досуга под названием «живой квест».

ИЩЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

Благодаря появлению проекта «Квестория» (слово quest в переводе с английского означает «поиски приключений». — *Примеч. ред.*) детективные сюжетные игры стали доступны всем желающим.

«Написали мы первую версию сценария, встретились с друзьями и выбрали ведущего. Дали ему пару дней, чтобы изучить сце-



Обычно для участия в живом квесте не требуется маскарадного костюма. Игроки приходят на место встречи в повседневной одежде. Но время от времени организаторы устраивают костюмированные действия. В таком случае о дресс-коде сообщается заранее.

нарий. А потом собрались в кафе и устроили игру. Первый опыт показал, что игра не подходит для несведущей аудитории. В первоначальном виде она была доступна только игрокам опытным, ранее имевшим дело с чем-то подобным», — рассказывает Алексей. И творческая команда начала редактировать исходный материал. Сценарий шлифовался, в него добавлялись полезные зацепки, которые были призваны помочь новым игрокам. Каких-то шесть проб — и игра была отточена настолько, что ни для кого не составляло труда плавно влиться в ее течение. Даже самому стеснительному новичку!

Еще год назад живые квесты «обитали» исключительно в Петербурге. Но со временем их география начала расширяться: сюжетные детективные игры отправились в Москву, забрели в Новосибирск, Красноярск, Екатеринбург и Ростов-на-Дону, дошли до Хабаровска. Они добрались даже до Украины и Казахстана!

В игре могут принимать участие одновременно от 8 до 25 человек. Собирается теплая компания, как правило, в каком-нибудь уютном кафе. Его снимают на все время игры, а это приблизительно 2–2,5 часа (если не считать времени на инструктаж и обсуждение деталей до и после). Так что в процессе можно вести себя довольно раскованно: спокойно передвигаться по всему заведению в гордом одиночестве, или парами, или целыми компаниями, активно обсуждать

происходящее, не боясь потревожить кого-то громкими возгласами.

«КАМЕРА! МОТОР! ПОЕХАПИ!»

Перед тем как квест начнет жить собственной жизнью, всем участникам раздают буклеты с подробным описанием каждой конкретной роли. Момент весьма волнительный... Ведь не костюм на себя примериваешь, а характер. И каким же он окажется? «О боже, мне выпало стать известным актером!» — потирает в нетерпении руки один участник. «Всю жизнь мечтал быть режиссером», — думает другой. «Роль нацистского преступника? Вот это сюрприз!» — удивляется третий.

Кроме всего прочего, роли делятся на активные и наблюдательные. Для участников, которые мечтают скромно сидеть в уголке и следить за происходящим, предусмотрена отдельная роль. Тихоне достаточно обозначить свое пожелание, и ведущий подберет для него соответствующую партию. Примечательно, что в этом случае инициатива будет принадлежать другим игрокам, и именно они будут подходить к персонажу-наблюдателю, вовлекая его в активные действия.

Также в буклете каждого участника игры указана цель. Одному, например, придется здорово попотеть и найти убийцу, другому — заработать уйму денег, и т. д. Исходя из полученной информации, участники перевоплощаются в своего персонажа, и тут начинается самое интересное...



Так выглядит буклет, который получает участник, пришедший на живой квест «Приют для убийцы».



Живой квест учит искусно импровизировать, умело блефовать, выходить из сложных ситуаций. После игры вы будете еще долго делиться впечатлениями, узнавая у друзей их истинные цели в квесте, и, анализируя свой опыт, находить новые решения.

Вся честная компания переносится на машине времени, скажем, в XIX век: «Долина Королей, Луксор, Египет. Команда археологов под руководством сэра Вильяма Савиля обнаружила гробницу неизвестного прежде фараона XVI династии! Но пока все празднуют открытие, вокруг собираются темные тучи. Одного из местных рабочих находят убитым!.. Кто порешил несчастного? Какие жуткие тайны хранит в себе гробница фараона? И кто на самом деле злоеший „мистер Главный“?» (превью к живому квесту «Тень фараона». — *Примеч. ред.*).

На ближайшие 2–3 часа Таня Иванова забывает о том, что она помощник бухгалтера, и превращается в светскую львицу, ценительницу искусства Еву де Шалон, а Вася Петров выкидывает из головы мысли обо всех проблемах, которые «взламывают» его мозг в круглосуточном режиме, и становится богатым коллекционером египетского антиквариата Хасаном аль-Мансуром. Начинается увлекательная импровизация: одни герои хитрят и плетут сети заговора, другие создают союзы, пытаются развенчать интриги, третьи затевают неожиданную перестрелку. Полная свобода действий!

КОКТЕЙЛЬ ИЗ ОСТРЫХ ОЩУЩЕНИЙ

Откуда же берутся сценарии захватывающих действий, которые разворачиваются на территории кафе? «У нас есть команда сценаристов, — рассказывает Алексей. — Вдохновленные новой идеей, они садятся

за написание свежего сюжета». Но прежде чем перо творцов коснется бумаги, устраивается детальное обсуждение концепции той темы, которая способна увлечь игроков. Иными словами, учитываются интересы всех сторон — и сценаристов, и аудитории.

«Наши сценарии представляют собой компиляцию нескольких сюжетов. Возьмем, к примеру, квест „Завещание Флинта“. Здесь и „Остров сокровищ“

В БЛИЖАЙШИХ ПЛАНАХ СОЗДАТЕЛЕЙ «ЖИВЫХ КВЕСТОВ» НАПИСАНИЕ СЦЕНАРИЕВ О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ РОБИНА ГУДА, ВАМПИРОВ, ИНДЕЙЦЕВ МАЙЯ И КРАСОЧНЫЙ ВЕНЕЦИАНСКИЙ КАРНАВАЛ.

Стивенсона, и „Черный Билл“ О’Генри, и не только», — поясняет Алексей. Переплетение в игре нескольких сюжетных линий объясняется просто: в каждом конкретном произведении, как правило, не более одного-двух главных героев. Квест же предполагает активное участие всех игроков, поэтому второстепенных ролей здесь нет.

Алексей уверяет: «Мы конструируем сюжет таким образом, чтобы никто не остался за бортом. Каждый человек в нашей команде знает, каким образом превратить скромного участника в звезду сцены, а звезде не дать затмить окружающих. Психологические факторы учитываются по максимуму». Каждый характер выписывается с ювелирной точностью. Каждый герой многогранен и поэтому

интересен, независимо от того, является ли он злодеем или творит добро.

ИГРЕ ВСЕ ВОЗРАСТЫ ПОКОРНЫ

Изначально в игре принимали участие преимущественно молодые люди в возрасте от 20 до 35 лет. Но со временем возрастные рамки начали раздвигаться. И теперь на живом квесте можно запросто увидеть 12-летнего игрока, лицедействующего на пару с родителем. «В каждой игре есть персонажи постарше и помладше, — объясняет Алексей. — Например, в „Завещании Флинта“ есть роль мальчика Тома. Она, как правило, дается игроку в возрасте от 10 до 25 лет. Есть роль отца мальчика Тома. Иными словами, для каждого возраста найдется подходящая партия».

Игра интригует, цепляет неожиданными поворотами сюжета. Порой участники так вживаются в роль и увлекаются процессом, что выходят за рамки сценария. «И это просто замечательно! — комментирует Алексей. — Однажды сложилась забавная ситуация: у одного игрока была цель — украсть ключи у другого персонажа. Вообще, в игре есть много способов совершить кражу. К примеру, специальные карточки, которые дают право сделать это. У игрока такой карточки не было. Но он не растерялся: подошел к ведущей, как бы случайно опрокинул на пол все ее папки, бумаги... Потом извинился, вежливо помог все собрать и по ходу засунул одну карточку себе в карман. С ее помощью ему удалось завла-

деть ключами, находившимися у другого игрока. Вот такой вот оригинальный был придумал способ! А почему бы и нет?»

Есть у живых квестов и наименее приятные «издержки», чудесный «побочный эффект», если хотите: «Мы в шутку между собой называем наши квесты „клубом знакомств“, — продолжает Алексей, — потому что очень часто люди знакомятся на игре, обмениваются телефонами, потом продолжают общаться. У нас даже уже несколько пар сложилось. И это при том, что мы не задавались целью знакомить участников. Просто так само собой вышло!»

Кто знает, быть может, территория живого квеста не просто «островок развлечений», а именно то место, где вам удастся обрести нового друга, единомышленника или спутника жизни?