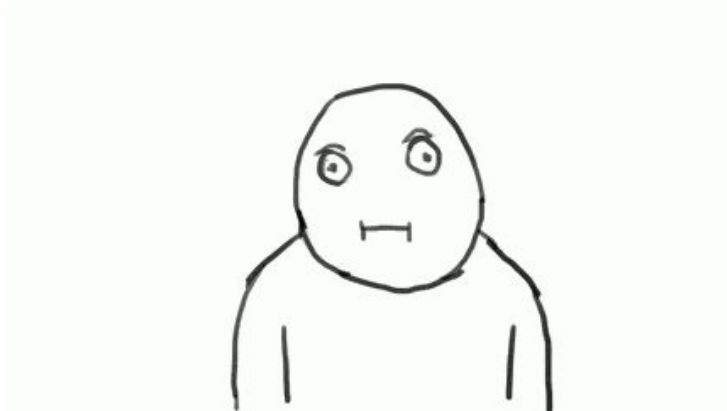


Идеальный квест

это торт, который хочется съесть



Предисловие



Данный текст является сузубо личным мнением и может не совпадать с вашей или чьей-либо еще точкой зрения на квест-индустрию. Здесь описан мой опыт, который я получил за время работы в сфере создания квестов.

Что такое идеальный квест?



Если коротко, это такой квест, который вызывает сильный эмоциональный отклик у игроков.

Несмотря на то, что квест - это сложное комплексное средство развлечения, хорошим оно будет, если выдержано два основных момента:

Динамика игры + Атмосферность

Чуть ниже я расскажу про каждый из этих пунктов, а сейчас хочу упомянуть об очень важном моменте, без которого ничего не сработает.

В квесте должна быть фишка!

Фишка - это то, о чем игроки будут вспоминать и рассказывать друзьям после прохождения игры. Это то, к чему будет вести весь процесс игры, вокруг чего строится игровая механика!

Посредственные квесты выделяются тем, что они не имеют контрастной детали, за которую можно зацепить воспоминание.

Лучшие квесты сделаны так, чтобы обыграть и усилить центральный элемент, который позволит усилить эмоции от игры, а следовательно, станет легче продвигать квест. А игроки будут советовать его своим друзьям.

Динамика игры

Динамика - это своевременная смена различных по напряженности темпов игры. Чтобы постоянно поддерживать высокий уровень увлеченности людей в игре, нужно чередовать высокий темп игры (загадки на скорость, реакцию, давление окружения) со спокойными моментами, когда игроки могут решать логические загадки или изучать окружение и документы.

Хорошо известно, что предвкушение чего-то, сильней воплощенной действительности.

Это обязательно нужно использовать в квесте, вместо того чтобы игрокам показывать огромного монстра и сразу выложить на стол все козыри. Можно всю игру подготавливать людей морально к этому. Сначала они узнают из документов, что есть монстр, потом находят частичные фотографии его, потом видят следы присутствия и, наконец, будут слышать его. Например, за дверью, уже не нужно ничего показывать. Мозг сам сложит все кирпичики и нарисует куда более яркую картину, чем могли бы сделать декораторы.

Универсальная схема динамики (почти как золотая середина):

1. Спокойный темп - изучение, локация, проникновение атмосферой локации
2. Напряженный короткий момент - какое либо непродолжительное действие
3. Спокойный темп - решение загадок, подготовка к большому действию
4. Динамичный и напряженно нарастающий финал

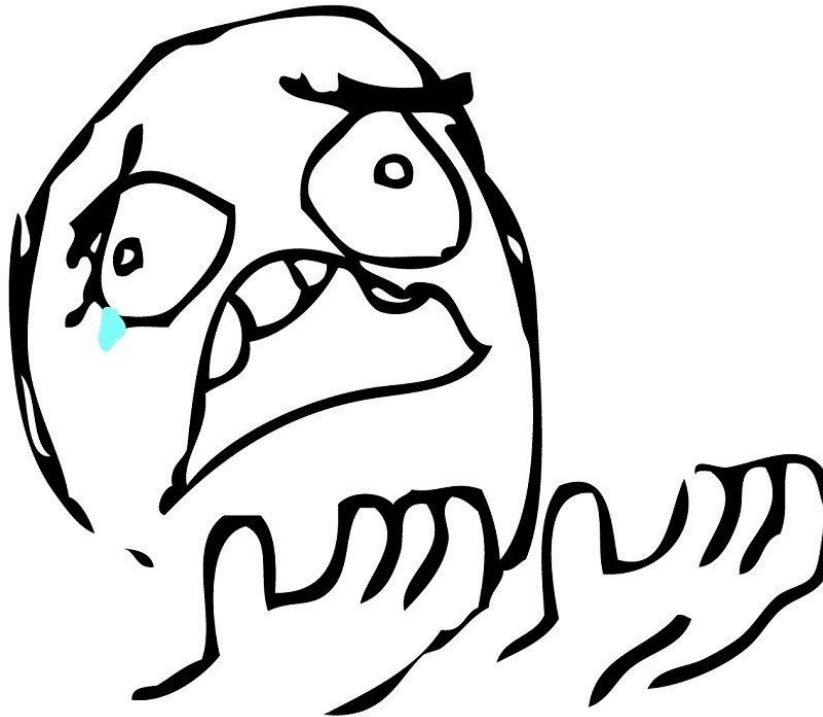
Естественно, есть отступления. Например, продолжительные, спокойные локации можно разнообразить пугалами или спец-эффектами. А в периоды адского экшена, делать пугающие паузы, когда все замирает и игроки не понимают, откуда на них выпрыгнет очередной зомби.

Динамика игры должна отражаться на загадках (игровая механика) и на звуковом ряде (темп, громкость, сами композиции).

Общие советы по динамике игры:

- Давайте более очевидные подсказки в динамичные периоды. Так игроки не будут тупить в логических размышлениях, когда должны активно выполнять физические действия.
- Не давайте аудио-подсказки (заранее записанные). Их все равно не слушают.
- Если по сюжету вы даете информацию через записи аудио- и видео-контента, делайте его по принципу построение клипов - короткие (15-20 сек. макс.), сжатые куски информации с высокой интенсивностью смены. Иначе игроки уснут.

Атмосферность



Атмосферность - это степень эмоционального заряда, который получает человек, находясь в квесте. В большей части на это влияют декорации и звуковое сопровождение.

Атмосфера - это то, что человек чувствует, когда находится в игровой локации. Она будет напрямую зависеть от качества подобранных декораций, бутафории, соответствия музыкального оформления, ароматерапии.

Атмосферность будет складываться из комплекса: визуальный вид, звук, запахи, свет, и др.

Рассмотрим три самые основные составляющие: **визуальный вид, звуки и запахи.**



Визуальный вид

Главное правило хорошего внешнего вида квеста - придерживаться выбранной тематики и каждым элементом соответствовать ей.

Самый простой вариант и самый действенный - это взять соответствующий тематики вашего квеста фильм\игру и просто копировать внешний визуальный стиль из них, ничего не выдумывая. Вряд ли вы сделаете подбор по цвету, освещению, и мебели лучше, чем это сделали художники -постановщики.

Если вы работаете без декоратора это лучшее решение.

Совет: чтобы избежать ситуации, когда вы заказываете изделия у разных декораторов, и во время монтажа выясняется, что они никак не сочетаются по стилю, лучше перед началом строительства составить дизайн-проект квеста (его можно заказать у дизайнеров), в котором, кроме рисунков локаций, должны быть подборки цветовых схем.

Чтобы не делать пространственные описания для различных тематик квестов, я просто делаю список того, чему обязательно нужно уделить внимание, чтобы квест был атмосферным в визуальном плане:

- Покрывайте любой окрашенный предмет лаком. Это позволит сохранить поверхность от грязи и действий игроков.
- Старьте предметы ,если у вас подходящая тематика квеста. Нет ничего хуже, чем квест ,который якобы происходит в 18 веке ,но в нем полированная советская мебель. Даже если предметы не соответствуют дизайну того времени, их можно состарить десятком способов: от железных щеток и опаливания до кракелюрного лака.
- Выберите подходящее по цвету и интенсивности освещение. У ламп есть такая характеристика, как температура (холодный, нормальный, теплый). В зависимости от нее, у вас будет меняться настроение в локации, так как будут подсвечиваться те или иные цвета в декоре. Цветное освещение нужно использовать, чтобы дешево задать внешний вид локации и выгодно выделить декор.

- Части тела, бутафория из резины, пластика. Крутых декораторов мало. Если вам нужны руки, ноги, и пр., работайте с vk.com/atmnsk. Это самые крутые ребята, которых я видел (я с ними никак не связан)..
- Запасайтесь термоклеем, моментом, супер моментом и пр., в ходе эксплуатации у вас обязательно будут поломки и всегда нужно что -то приклеить, прикрутить - это норма.
- Покупайте бутафорию на блошиных рынках. Большинство квестов закупаются на Авито и в Китае. На блошиных рынках можно купить половину бутафории и элементов для декора. Это позволит повысить достоверность.



Звуковое сопровождение

Особенность звука в том, что он может ненавязчиво, в обход сознанию, менять эмоциональное состояние человека. Чтобы максимально воздействовать на разум человека, нужно выполнить два правила:

- **Композиция должна подходить тематике**
- **Подходящая громкость**

В зависимости от того, чего вы хотите добиться от людей, аудио ряд можно выводить как на первый план, так и оставлять незаметно играть на фоне.

Для семейных квестов аудио сопровождения в 90% случаев - это ненавязчивая, тихая музыка на заднем плане, как в супермаркетах.

В ужастиках в ключевые моменты музыка может становится громкой и жесткой, а также быть единственной и самой сильной точкой воздействия на игрока (даже в пустом помещении).

Пример: Игрок выходит в длинный коридор, в конце которого дверь. Туда можно поставить вибро-мотор, чтобы она немного тряслась. И чем ближе человек подходит к двери, тем громче администратор выкручивает ручку громкости в данной локации. В итоге у игрока происходит ассоциация между своими действиями и окружением, а звук становится на передний план.

Показательным, в плане аудио оформления, является квест "Пила" от iLocked - звуки сырого помещения, соответствующие декорациям, и напряженная музыка в ключевые моменты.

Кратко советы по звуку:

- Сайт, где можно найти все звуки, включая фоновые www.freesound.org, бесплатный после регистрации.
- Для воспроизведения советую использовать 5.1 системы. Они дешевые (б\у ср. 3000-5000 руб.), и их мощности хватает на квесты. Но не стоит ставить 1 систему если у вас больше 2 комнат. Лучше поставить несколько, тогда звук будет более сочным.
- Если у вас разные по оформлению локации в квесте, используйте разные фоновые звуки. Или смену треков, если у вас общая система. Это позволит переключать внимание игроков.
- Используйте дополнительные локальные источники звука. Например, за фальшь-дверь установить доп колонки с отдельным звуковым рядом улицы, или пусть из дыры в стене идет звук тихого рокотания зверя. Это дешево и повышает реалистичность квеста в разы.
- Будьте осторожны с проводом от устройства воспроизведения до усилителя, они склонны собирать все электромагнитные помехи на своем пути. Не располагайте их вблизи сильных источников ЭМ излучения.
- Для создания резких звуков “пугалок” используйте не колонки, а реальные предметы. Если вы хотите напугать игроков, подведите на электромагнит коробку с мусором, а под нее положите алюминиевый таз. Админ уронит коробку в нужный момент, раздастся лягз и “реальный” шум, который напугает игроков.



Ароматерапия

Немногие квесты на данный момент используют запахи для погружения игроков в атмосферу. Но чтобы максимально вырваться в конкуренции за игроков, нужно сделать его экстремально запоминающимся.

На данный момент из квестов, в которых есть запах в тему - это "Шамбала". Когда ее только открыли, запах свежих досок был вполне в тему.

А теперь немного о том, как стоит улучшить атмосферу дешево и сердито. Например, для квестов с больничной тематикой и тематикой лабораторий отлично подойдут запахи медикаментов. Их можно воспроизвести, купив бинтов, намочив их формалином (это антисептик, которым дезинфицируют все). Тогда у вас появится характерный больничный запах, который вызовет яркие воспоминания.

К слову сказать, запахи играют ключевую роль в процессе эмоционального воспоминания нашего прошлого. Гораздо более сильное, чем звуки и картинки.

Для хижин и прочих натуральных мест подойдут запахи земли и древесины. Если вы делаете квест из натуральных материалов, они в той или иной мере будут присутствовать. Но обычно их перебивает запах краски и лака, которыми декораторы покрывают, пожалуй, все, что видят.

Придать пикантность может запах дыма. Для этого стоит положить обгорелые поленья, если у вас используется какой-либо имитатор огня или камина (ни о каком реальном огне не может быть и речи - это опасно!).

Запах дыма на подсознательном плане вызывает у человека тревогу. Так как мы запрограммированы бежать от пожара.

Для гробниц и тайных мистических мест очень легко поднять уровень атмосферности с помощью благовоний. Возможно, как поджигать ароматические палочки между играми, так и просто купить несколько пачек, и подвесить пучки

благовоний в квесте. Они будут постоянно источать тонкие мистические запахи, настраивая игроков на нужный лад.

Для космоса и футуристичных квестов нет конкретного запаха (хотя космонавты говорят, что космос имеет специфичный запах горячего металла). Но так как нам его не воспроизвести, я советую использовать бодрящие запахи: мята, можжевельник. Это позволит сделать контрастный арома-фон, радикально отличающийся от “реальности”, из которой пришли. К тому же мята бодрит и поможет расшевелить игроков.

Несколько советов по запахам и воздуху:

- Сразу планируйте вытяжку ! В загруженные периоды между играми нужно проветривать, чтобы игроки не умерли.
- В интернете вы сможете найти установки, которые поддерживают определенный запах и чистят воздух от пыли.
- Обратите внимание ,что некоторые резкие запахи могут вызывать приступы аллергии и астмы!



Советы которые написаны в конце , но не менее важные

Связь с игроками: для того, чтобы помогать игрокам проходить квест и предотвращать их опасные действия , администратор должен иметь возможность быстро связываться с игроками. Кроме того, администратор должен слышать ,что говорят игроки во время игры, для того чтобы заранее предотвращать злой умысел (игроки обычно озвучивают глупости, которые планируют сделать).

В качестве микрофонов в квесте я не советую использовать штатные микрофоны подключаемые к камерам (хотя все зависит от модели). У них плохое качество звука и нет возможности выбора каналов звука (чтобы админ не слушал какофонию всего квеста, а включал звук из определенной локации).

Чтобы не нарушать атмосферность, нужно выбрать штатный способ связи игроков с админом, который бы вписывался в антураж. Из распространенных: это телефоны, говорящие куклы и предметы, терминалы чаты.

Правила игры: игрокам обязательно нужно объяснять, что нельзя делать в квесте, а что можно. Также нужно брать расписку о том, что игроки берут на себя ответственность за поломку реквизита. Зачастую люди игнорируют указание о запрете использовать силу и применяют ее необдуманно! Не стоит допускать игроков в алкогольном опьянении. Хотя специальный квест для алкоголиков пользовался бы популярностью.

Предыстория: Чтобы игроки заранее прониклись историей и тематикой квеста, им нужно рассказать предысторию. Самый правильный способ - заранее профессионально записать ролик и показывать перед игрой. Так как немногие администраторы способны увлекательно и эмоционально передать информацию.

Подарки и карты: даже если вы не строите свою сеть квестов, позаботьтесь о том, чтобы игроки вас рекламировали. Это можно сделать, выдавая после игры призы (за успешное и неуспешное прохождение). Например, ввести систему скидок друзьям. Обязательно - это фото команды после игры и выкладывание его в группу квеста, чтобы игроки могли сделать репост. При этом, чем более творчески вы подойдете к постановке игровых моментов, тем больше вы раскачаете сарафанный трафик.

Желаю вам удачи во все ваших начинаниях!