

Наталья Лапина



ЗАДАНИЯ НА ВСЕ СЛУЧАИ КВЕСТА

Практическое руководство квестолога

Наталья Лапина
Задания на все случаи
квеста. Практическое
руководство квестолога

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=64575816
ISBN 9785005346797

Аннотация

Это практическое руководство для профессиональных квестологов и тех, кто хочет разнообразить свой досуг оригинальным квестом. Автор Наталья Лапина – гуру в создании квестов, основанных на опыте оперуполномоченного «убойного» отдела. В руководстве она делится методикой создания логически связанных заданий для пяти жанров квеста, каким должно быть и как его правильно использовать. Главная цель – взбудоражить ваше воображение, чтобы начать генерировать уникальные задания для своего квеста.

Содержание

От автора	5
Задания для квеста любого жанра	7
Конец ознакомительного фрагмента.	11

**Задания на все
случаи квеста
Практическое
руководство квестолога**

Наталья Лапина

Иллюстратор Ирина Мельникова

Редактор Клавдия Шекер

© Наталья Лапина, 2021

© Ирина Мельникова, иллюстрации, 2021

ISBN 978-5-0053-4679-7

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

От автора

«Это очень сложно», «Как это придумать?», – так говорит большинство квестологов при создании заданий квеста. Проблема сделать их разнообразными, а значит, интересными существует давно.

Однако если вы заметили у себя признаки болезни «нет-заданит», тогда я иду к вам на помощь.

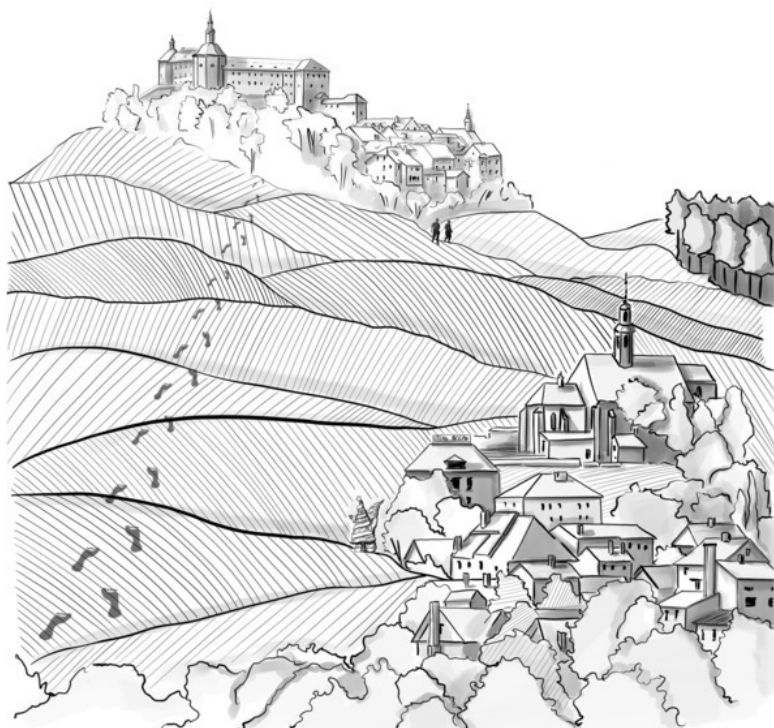
Я ваш квестдоктор Наталья Лапина. Лицензированный гид по Словении и квестолог. Автор пешеходных квестов в Словении, основанных на уникальном опыте оперуполномоченного убойного отдела криминальной полиции Санкт-Петербурга. Идеальный основатель и соавтор курса по квестологии. В узких кругах известна как создатель уникальных и крутых квестов. Сценарист квестов, квест-тренер и писатель.

Это руководство по созданию заданий для любого жанра квеста. Цель его – не только разнообразить ваш квест, но и вдохновить на создание еще более занимательных.

Чтобы книга стала для вас продуктивной, нужно изучить все предложенные варианты, независимо от того, в каком

жанре у вас квест. Так как вы сможете подобрать для своего сюжета подходящее задание.

Задания для квеста любого жанра



Прежде чем вы начнете знакомиться с видами и примерами заданий, я хочу вас познакомить с тем, какие вообще должны быть они у квеста.

Задания квеста всегда логически связаны с сюжетом и точками, к которым они привязаны. Вы не можете их вырвать из цепочки и переставить местами без изменения логики.

Также если вы вставили абсолютно случайное задание, то, скорее всего, вы сделали не квест, а игровую форму.

Квест погружает игрока в другую реальность и создает ощущение присутствия в фильме, поэтому задания должны усилить этот эффект, создавая логичное повествование истории.

Для того чтобы сделать задание квеста, вам необходимо определить для себя три важные составляющие:

1. Жанр квеста поможет вам выбрать вид заданий, стилистику написания.
2. Сюжет дает нам историю и героев, которые наполняют задания персоналиями, описаниями и ощущениями.
3. Цель нас ориентирует, как должен закончиться квест,

и формирует стратегию всей цепочки.

4. Точки на пути игрока образуют крючки для заданий, которые начиняют их еще и местами направления пути.

После этого вы приступаете к созданию самих заданий.

Например, у вас жанр детектив, в сюжете гражданин Н. убивает гражданина П. и цель игроков – установить преступника, найти доказательства вины. Точки на пути: это камень у церкви, следом – дерево и в конце – дырка в стене.

Так как у нас детектив, то вид задания – это улика, которой может быть все, что связано с преступлением, убийцей и потерпевшим.

Наполнено задание будет чем-то связанным с нашими героями. Это может быть запись в дневнике потерпевшего, показания свидетеля или записка сообщника.

В дневнике вы узнаете, что наш герой собирался встретиться возле камня у церкви, а свидетель расскажет о странном человеке, ожидавшем кого-то у дерева.

А вот цель дает нам представление всей цепочки – это путь преступника, который должны пройти игроки и собрать улики. В конце нам нужно сделать конечное задание, из ко-

того будет видно, чем закончилась ваша история.

Чтобы создать логичную цепочку заданий, нужно понимать следующее правило: игроки находят задание, в котором указано очередное место по маршруту.

Например, у камня возле церкви игроки находят показания свидетеля, который рассказывает о странном человеке, ожидавшем кого-то у дерева. Квестующие должны найти это дерево и место, где стоял странный человек. В задании вы можете описать, как оно выглядит, указать адрес и даже «словами свидетеля» рассказать краткую историческую справку.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.