

РЕГЛАМЕНТ № 1.

Режимы воздействия на игроков в квестах.

Бесконтактный – Актеры на квесте не приближаются к игрокам ближе, чем на 50 см. Ведут исключительно словесную или мимическую беседу. Погружают игроков в реальность происходящего исключительно с помощью своих актерских способностей и взаимодействия с локацией.

! ДОПУСТИМО применение каких-либо специальных средств для запугивания: шокеры, топоры, бензопилы и т.д., а именно их МУЛЯЖИ
Примечание: Применяя средства запугивания, актер находится на расстоянии одного и более метров от игроков. Использует данной средства только с целью визуального запугивания или если сюжетный поворот /образ персонажа обязывает актера иметь при себе данные средства.

Контактный – Актеры на квесте оказывают влияние на игрока с помощью прикосновений и/или дополнительной атрибутики. Контактные перформансы имеют следующие режимы:

- Легкий (Light)
- Средний (Medium)
- Жесткий (Hard)
- Максимальный (Super Hard)

Описание режимов

Легкий - игрока трогают только по необходимости, пристегивают или проводят за руку до нужного места по сценарию. Актеры могут проводить диалоги и интерактивы с игроками.

На данном режиме допускается тактильный контакт в следующих областях тела:

- Плечи
- Корпус
- Руки
- Ноги

Допускается:

- прикосновения/легкие прихватывания - прикоснуться к ноге в лазе, прикоснуться в темноте к плечу и т.д.
- ведение – взятие игрока за руку и ведение его до необходимого места по сценарию

! Применение физической силы к игрокам НЕДОПУСТИМО на данном уровне. Разрешены только прикосновения/легкие прихватывания.

! На режиме «Легкий», если игрок сопротивляется, контакт сразу прекращается и аниматор выбирает другого игрока, которого возможно вести без применения силы в ту или иную сторону.

! ДОПУСТИМО применение каких-либо специальных средств для запугивания: шокеры, топоры, бензопилы и т.д., а именно их МУЛЯЖИ

Примечание: Применяя средства запугивания, аниматор находится на расстоянии одного и более метров от игроков. Использует данной средства только с целью визуального запугивания или если сюжетный поворот /образ персонажа обязывает актера иметь при себе данные средства.

Средний – включает в себя все вышеописанное из режима «Легкий». В данном режиме аниматоры могут приблизиться почти вплотную и легко касаются игроков. Наблюдается более частое появление персонажей в локациях с игроком. Более долгие диалоги и интерактив с игроком. Подойдет для игроков с малым опытом прохождения квестов.

На данном режиме допускается тактильный контакт в следующих областях тела:

- Голова
- Шея
- Плечи
- Корпус
- Руки
- Ноги

Допускается:

- прикосновения/легкие прихватывания - прикоснуться к ноге в лазе, прикоснуться в темноте к плечу и другим частям тела.
- ведение – взятие игрока за руку и ведение его до необходимого места по сценарию
- проводить пальцами/тупыми предметами по спине, ногам, рукам
- не значительные щепки от аниматора.
- Взятие игроков за руки, плечи, корпус, шею, ноги, посадить на пол, пощекотать и т.д. для того чтобы направить игрока по сценарию
- прижимание игроков к стенам и полу без воздействия силы только массой тела

! Если игрок сопротивляется (оказывает физическое воздействие), контакт сразу прекращается и актер выбирает другого игрока.

! ДОПУСТИМО применение каких-либо специальных средств для запугивания: шокеры, топоры, бензопилы и т.д., а именно их МУЛЯЖИ

Примечание: Применяя средства запугивания, актер находится на расстоянии одного и более метров от игроков. Использует данной средства только с целью визуального запугивания или если сюжетный поворот /образ персонажа обязывает актера иметь при себе данные средства.

! Применение физической силы к игрокам ДОПУСТИМО на данном уровне, но исключена возможность получения игроками болевых ощущений от действий, совершаемых актерами.

Жесткий – включает в себя все выше перечисленные уровни. Аниматоры могут хватать игроков за разные части тела для перемещения их в игровом пространстве без сильных болевых ощущений. Частое появление персонажей в локациях, диалоги и интерактив с игроком. Уровень подойдет для опытных игроков.

На данном режиме допускается тактильный контакт в следующих областях тела:

- Голова
- Шея
- Плечи
- Корпус
- Руки
- Ноги

Допускается:

- прикосновения/легкие прихватывания - прикоснуться к ноге в лазе, прикоснуться в темноте к плечу и другим частям тела.
- ведение – взятие игрока за руку и ведение его до необходимого места по сценарию
- проводить пальцами/тупыми предметами по спине, ногам, рукам
- не значительные щепки от аниматора.
- Взятие игроков за руки, плечи, корпус, шею, ноги, посадить на пол, пощекотать и т.д. для того чтобы направить игрока по сценарию
- прижимание игроков к стенам и полу без воздействия силы только массой тела

- перемещение игрока путем переноса его тела аниматором: обхватить руками за живот и перенести по локации, обхватить игрока руками в области ключицы и переместить на пол и т.п.
- применять щепки
- имитация пыток от аниматора без сильных болевых ощущений
- создание не болевых, но не приятных ощущений

! Если игрок сопротивляется (оказывает физическое воздействие), контакт сразу прекращается и аниматора выбирает другого игрока.

! ДОПУСТИМО применение каких-либо специальных средств для запугивания: шокеры, топоры, бензопилы и т.д., а именно их МУЛЯЖИ

Примечание: Применяя средства запугивания, актер находится на расстоянии 1 (одного) и более метров от игроков. Использует данной средства только с целью визуального запугивания или если сюжетный поворот /образ персонажа обязывает актера иметь при себе данные средства.

! Применение физической силы к игрокам ДОПУСТИМО на данном уровне, но исключена возможность получения игроками болевых ощущений от действий, совершаемых актерами.

Максимальный - аниматор может применить физический контакт. Аниматоры могут хватать игроков за разные части тела и перемещать в игровом пространстве с болевыми ощущениями. Частое появление персонажей в локациях с игроком. Частый, близкий и продолжительный контакт с игроком. Диалоги и интерактивы с игроком.

Диалоги и интерактив предполагают общение, в том числе на повышенных тонах с просьбами и/или изображением принуждения что-либо сделать для продвижения по сценарию.

- Голова
- Шея
- Плечи
- Корпус
- Руки
- Ноги

Допускаются:

- прикосновения/легкие прихватывания - прикоснуться к ноге в лазу, прикоснуться в темноте к плечу и другим частям тела.
- ведение – взятие игрока за руку и ведение его до необходимого места по сценарию
- проводить пальцами/тупыми предметами по спине, ногам, рукам
- не значительные щепки от аниматора.

- взятие игроков за руки, плечи, корпус, шею, ноги, посадить на пол, пощекотать и т.д. для того чтобы направить игрока по сценарию
- прижимание игроков к стенам и полу без воздействия силы только массой тела
- перемещение игрока путем переноса его тела актером: обхватить руками за живот и перенести по локации, обхватить игрока руками в области ключицы и повалить на землю, схватить за ногу сидячего на полу игрока и оттащить на несколько метров и т.п.
- применять щепки
- имитация укусов от аниматора
- создание не болевых, но не приятных ощущений у игроков
- обхватывания игроков в области шеи, щипания
- залом руки или ноги с контролируруемыми болевыми ощущениями
- применение специальных средств запугивания, а именно МУЛЯЖЕЙ непосредственно к игрокам.
- вжимание игроков в пол и стены в безопасных местах. Без взаимодействия с головой и лицом игрока.

! Шокер применяется только по специальной просьбе игрока.

! Если игрок сопротивляется (оказывает физическое воздействие), контакт не прекращается. Прекращение контакта происходит после показывания игроком специального жеста или специального слова.

! ДОПУСТИМО применение каких-либо специальных средств для запугивания непосредственно к игрокам: топоры, бензопилы и т.д., а именно их МУЛЯЖИ

! Применение физической силы к игрокам с болевыми ощущениями ДОПУСТИМА на данном уровне.

! Аниматор может вести игрока по сценарию в нужном направлении с применением усилий не превышающими необходимого, без увечий и травм.

ОБЯЗАТЕЛЬНО

При бронировании игры на контактный квест-перфоманс, игрок должен быть уведомлен об уровне контакта на квесте, следующими способами:

- На сайте, должно быть четко прописаны все уровни контакта, которые предоставляются на квесте.
- В предигровой, должен быть стенд или папка с описанием всех уровней контакта и дополнениями, связанными с конкретными перфомансами. Такие как: использование муляжей оружия или устрашающих предметов.

- При выборе контакта игрок должен написать рукописную расписку о том, какой контакт он предпочитает, при этом расписывая контакты от меньшего к большему. Если игрок выбирает дополнительные уровни контакта он должен расписать отдельно (например, применение к нему шокера)
- К контактными квестам не допускаются лица младше 18 лет
- К контактными квестам не допускаются лица с хроническими заболеваниями, психическими заболеваниями, беременные и кормящие женщины;
- Администрация квеста в праве отказать в проведении игры без объяснения причин.