

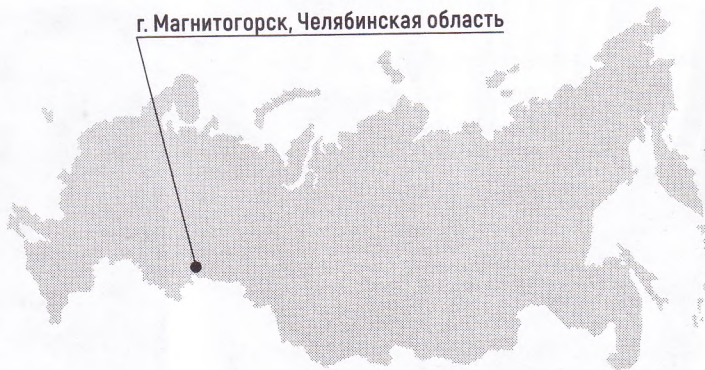
**Екатерина НУЖДИНА,**

главный библиотекарь

Центральной городской библиотеки

имени Б.А Ручьёва Объединения городских библиотек

г. Магнитогорск, Челябинская область



Переверни и запиши!

КАК СОСТАВИТЬ СЦЕНАРИЙ

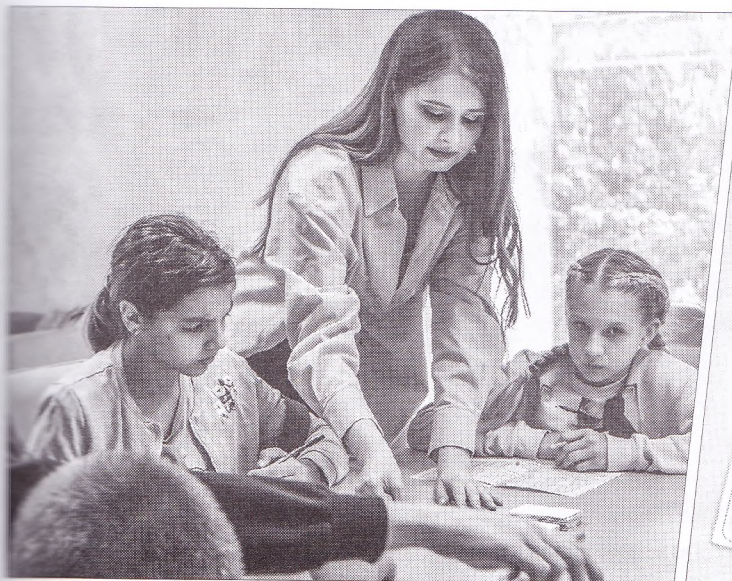
Один из актуальных сегодня вариантов популяризации локальной истории – создание краеведческих настольных игр. Сотрудники ЦГБ имени Б.А. Ручьёва воплотили в жизнь сюжет о рождении знаменитой Магнитки и готовы поделиться опытом.

Разработка краеведческих настольных игр в последнее время стала трендом среди учреждений культуры, и интерес к этому формату понятен: он универсален, нагляден и привлекателен для аудитории, особенно для молодой.

ТРИ КАРТЫ

Игры, «в которые играют люди», сопровождают человечество уже более десятка столетий. Шахматы подарили миру великих гроссмейстеров. Преферанс, начавшись как азартное времяпрепровождение, стал интеллектуальным видом спорта. Каждый помнит, как складывал в детстве картинки с животными и растениями, составляя в лото, и как стучали костяшки домино летними вечерами. Многие игры, переходя в электронный формат (например, маджонг), приобретают ещё большую популярность.

Подобный вид досуга несёт не только познавательный характер, он даёт людям возможность проявить креативность. К примеру, созданная сотрудниками ЦГБ игра «Я знаю – город будет!» позволяет почувствовать себя в роли перво-



строителя Магнитки. Разработчики взяли за основу технику «переверни и запиши». Каждому из участников предстоит «строить» различные объекты зарождающегося города, закрашивая клетки в соответствующих разделах поля. Порядок закрашивания определяется с учётом реальной эпопеи Магнитостроя.

Правила достаточно просты. Перед началом партии каждый берёт себе игровое поле, состоящее из трёх разделов: «Комбинат», «Жильё» и «Инфраструктура». В каждом есть несколько блоков, соединяющих объекты одного типа. Таким образом, карты необходимо тщательно перемешать, разделить на три стопки и положить перед игроками рубашками вверх.

1. В начале раунда снимается по верхней карте из каждой стопки. Карты кладутся в ряд, вверх лицевой стороной. Они могут быть разных типов:

- ▶ обычные (с синей рамкой) позволяют закрасить определённое количество клеток в конкретном объекте, блоке или разделе;
- ▶ бонусные (с красной рамкой) дают возможность применять различные эффекты.

2. Игрок выбирает одну из трёх карт, выложенных ранее. Важно взять ту, которая позволит быстрее закончить строительство отдельного объекта, блока или раздела.

3. Игрок выполняет действие, указанное в выбранной карте.

4. На место отыгранной карты кладётся новая из стопки. Следующий участник делает ход.

5. Когда игрок закрашивает объект, блок или раздел полностью, он забирает себе соответствующее количество жетонов. За один объект полагается 1 балл, за блок – 3 балла, за раздел – 5 баллов.

Играют до тех пор, пока не закончатся карты либо один из участников не закрасит план города полностью. В финале подсчитываются бонусные баллы. Победителем становится тот, у кого оказалось больше очков.

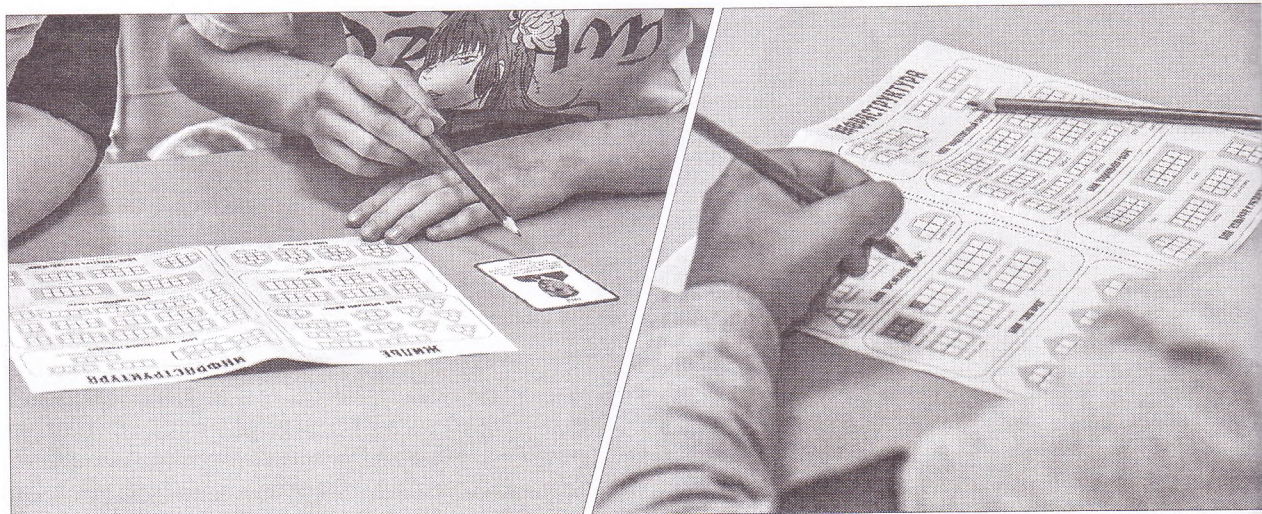
Разработка настольной игры – дело трудоёмкое, как любой масштабный проект, требующее чётко организованного плана. Рассмотрим подробно каждый из этапов.

ПОРТРЕТ ИГРЫ И ИГРОКА

На первом этапе важно определить для себя, как будет выглядеть ваша разработка, какие чувства и эмоции вы хотите передать играющим и какими средствами сможете этого добиться. И для начала рекомендуем провести анализ рынка настольных игр.

Не стоит ограничиваться исключительно рассмотрением опыта создателей, к примеру, краеведческих «настолок» (как в нашем случае). Интереснее взглянуть на всю индустрию в целом и найти в истории развития жанра то, что полезно именно вам. Среди способов получения информации, которыми пользовались мы, можно назвать изучение интересующей нас позиции в онлайн-магазинах и маркетплейсах, общение с консультантами специализированных офлайн-магазинов, чтение материалов в медиа (например, журнале «Мир фантастики»), просмотр видеообзо-

▲
Итак, каждый получает свой игровой комплект и принимается за работу, вернее за строительство знаменитой Магнитки и инфраструктуры вокруг!



▲ Выбирая карточку, игрок читает небольшой фрагмент текста из истории города, а затем закрашивает указанное количество клеток

ров и, конечно же, участие в самом игровом процессе.

Следующий важный момент подготовки – определение целевой аудитории. На этом этапе необходимо обозначить для себя её демографические характеристики (пол, возраст) и предпочтения. Будучи библиотекарями, мы оказываемся в выгодном положении при решении данной задачи: к нашим услугам – статистика регистраций и посещений, мероприятий и книговыдачи.

Портрет того, кто будет играть, определяет структуру игры, тему, внешний вид, язык, на котором мы будем говорить. В нашем случае мы расширили портрет целевой аудитории, включив в неё не только типичных посетителей мероприятий (школьников и студентов от 15 до 22 лет), но и ребят помладше (от 10 лет). Выход проекта был приурочен ко Дню рождения города, который отмечается 30 июня, и вызвал

интерес у преподавателей учреждений дополнительного образования и родителей находившихся в то время на летних каникулах детей.

Увлечения и потребности потенциальных игроков определяют тематику предстоящего соревнования. Краеведческие настольные игры могут посвящаться истории города, топографии местности, известным землякам, фольклору региона, локальному изобразительному искусству либо строиться на сюжетах художественных произведений местных литераторов. Нам хотелось заполнить пробелы в знаниях учащихся, связанные с историей рождения и первым этапом становления Магнитогорска.

Потенциальные участники способны подсказать вам идеальную механику вашей игры. Следует учитывать возможности игроков: если предполагается, что среди них будут маленькие дети, не стоит выбирать слишком сложные варианты.

Именно по причине широкого возрастного диапазона целевой аудитории нашей разработки «Я знаю – город будет!» мы обратились к формату «переверни и запиши». Это подвид более распространённой версии «кинь и запиши». Разница заключается только в использовании карточек в первом варианте и кубиков во втором. Мы выбрали карточки, поскольку они могут передавать большой объём информации. Простая для освоения процедура позволила внести в игру много исторических сведений, но при этом сделать её доступной для людей разного возраста и уровня подготовки.

Важно также определить минимальное и максимальное количество игроков, состав игрово-

Чтобы создать интересную настольную игру, нужно позволить азарту захватить вас. Вы можете разделить это удовольствие с семьёй, друзьями, коллегами, а если такой возможности нет – обратиться в клубы или специализированные магазины, где имеются игротeki.

го комплекта, приблизительное время партии и предполагаемый уровень сложности.

Прежде чем перейти на следующий этап разработки, желательно задать себе ещё один вопрос: не является ли ваша версия копией уже существующей? Да, полезно осваивать опыт представителей индустрии настольных игр. Но не стоит делать локальные копии всем известных «настопок», лучше придумать что-то своё, идеально воплощающее оригинальные идеи и местный колорит.

ОЦЕНИВАЕМ ВОЗМОЖНОСТИ

В первую очередь – финансовые. У библиотек техническое оснащение бывает очень разным, поэтому обойтись собственными силами получается далеко не всегда. В таком случае надо сразу понять, какой объём помощи нужен и кто сможет её предоставить. Рассмотрите возможность привлечения спонсоров или участия в грантовом конкурсе. В случае с «Я знаю – город будет!» мы справились самостоятельно. Подспорьем оказалось хобби автора – жетоны для комплекта были изготовлены на станке для лазерной резки из фанеры.

Не менее важными ресурсами являются время и силы. Соберите команду для разработки и чётко распределите обязанности. Если необходима обратная помощь к библиотечным волонтерам или свяжитесь с дружественными организациями.

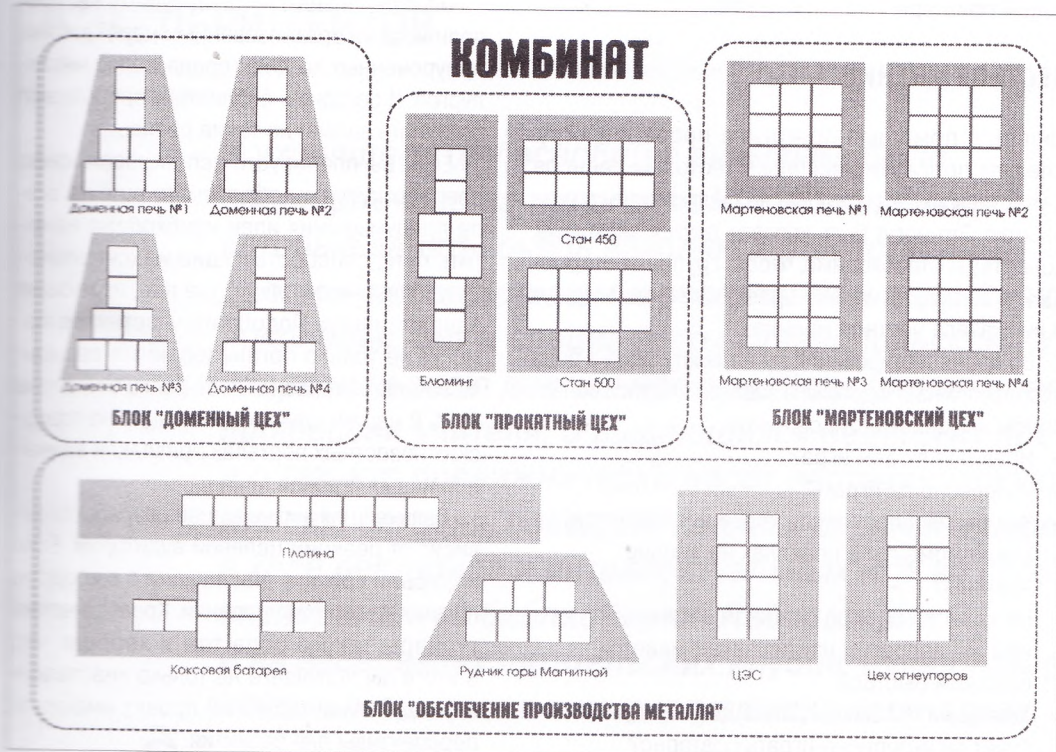
Прототип – та же самая игра, состоящая из аналогичных компонентов, но выполненная из более дешёвых материалов и по упрощённой технологии. Единственное предназначение прототипа – тестирование разработки, проверка сбалансированности.

ПОДГОТОВИМ ПРОТОТИП

Этот этап кажется не самым важным, но не стоит преуменьшать его значимость.

Здесь мы делаем всё то, о чём думаем в первую очередь, когда приступаем к разработке игры: записываем подробно правила, создаём макеты игрового поля, карточек, жетонов и других предметов.

Подготовка макетов может производиться в любом графическом редакторе, который вам удобен и знаком. При обращении в типографию узнайте её требования заранее, чтобы не пришлось исправлять всё в последний момент или, что ещё хуже, не получить совершенно не тот результат, на который вы рассчитывали.



◀ Приступая к разработке игры, создаём макет игрового поля. Сделать его можно в любом графическом редакторе



▲ Карточки – важная деталь игры, и как эстетическая составляющая, и как просветительский компонент. Уверены, что наши игроки откроют для себя много новой и интересной информации

Когда макеты всех элементов игрового комплекта готовы, переходим к выполнению прототипа. Здесь подойдут подручные материалы и инструменты. Например, можно распечатать карточки на обычной бумаге на офисном чёрно-белом принтере.

ЧЕСТНОЕ МНЕНИЕ

Теперь с помощью прототипа проверим игру. Следует провести несколько тестовых сеансов с участием людей, которые не были заняты в разработке. Это могут быть коллеги, друзья, знакомые, волонтеры. Необходимо, чтобы группа тестировщиков взглянула на ваш проект свежим взглядом и высказала честное мнение.

Во время тестирования вы не выступаете в роли пассивного наблюдателя, а задаёте следующие вопросы команде тестировщиков.

- ▶ Нравится ли вам игра?
- ▶ Интересно ли играть?
- ▶ Как бы вы определили уровень сложности?
- ▶ Какие моменты в правилах не вполне понятны?
- ▶ Не кажется ли игра слишком затянутой? Или же, напротив, партия заканчивается слишком быстро?
- ▶ Хотели ли бы вы сыграть ещё? Как думаете, будет ли интересно играть повторно?

Кроме того, следует проверить:

- соответствуют ли основные показатели запланированным;
- нет ли в игре возможных ходов, которые могут сделать партию бесконечной;
- нет ли таких элементов, обладание которыми приносит игроку гарантированную победу и лишает противников шансов на борьбу.

С последней проблемой мы столкнулись, когда тестировали нашу игру. Пара карточек вносила серьёзный дисбаланс, и их пришлось изъять из действия.

После того как вы собрали отзывы первых игроков, их необходимо обработать и скорректировать моменты, вызвавшие отрицательный отклик. После этого желательно ещё раз провести проверку, дабы удостовериться, что исправления сработали так, как было задумано. Если всё нормально, можно запускать в производство окончательный вариант.

СЕАНС ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ

Готовую игру можно предлагать индивидуальным посетителям, однако интереснее проводить сеансы для организованных групп – это позволит привлечь широкую аудиторию и оперативно обеспечить обратную связь.

По игре «Я знаю – город будет!» мы провели восемь организованных мероприятий, приуроченных ко Дню города и Дню металлургов. И сегодня в библиотеку продолжают поступать заявки на такие сеансы.

Если вы планируете использовать свою разработку таким образом, то ещё на этапе продумывания идеи необходимо наметить пути, способствующие максимальному увеличению количества лиц, играющих одновременно. Подобрать участников помогут не только организованные сеансы: не забудьте отправить пост-релиз в местные СМИ. В нашем случае публикации на городских новостных порталах привлекли внимание новых игроков.

Дальнейшая жизнь вашей разработки зависит от реакции целевой аудитории. Если игра была принята участниками с восторгом, подумайте о тиражировании. Краеведческие турниры такого рода тем и хороши, что в итоге вы получаете не только «настолку» в фонд, но и интересный проект, имеющий перспективы для развития. 