



2002

СБОРНАЯ ГАЗЕТА

Печатный орган "Острова Сокровищ"

Газета основана в 1997 году

Выпуск 2

3.11.2002

Страница 1

СОДЕРЖАНИЕ:

Предвкушение	1
Анонс	2
МРИГ "Афины"	2
В поиске неизведанного	3
Взгляд изнутри	3
Мастера игры	4



Предвкушение

Итак, второй день московского сбора. Сегодня идет ролевая игра под названием "Афины". Как понятно из названия, действие будет происходить в древней



Греции. Пока только утро, еще ничего не произошло, но все чего-то ожидают от сегодняшнего дня. Кто-то из "старичков", уже подкованных в подобных мероприятиях знает, что все зависит от игры, от настроения. Те, кто играет впервые, просто интересуются, что же это такое - ролевая игра? Но все по порядку.

Утром, в девятом часу, в школе появились заспанные организаторы. Но по мере того, как приближался час прибы-

тия отрядов, их хмурые лица разглаживались, а губы растягивались в улыбке.

И вот, прибывают, долгожданные! Сначала понемногу, а потом и все большими группами. А инструктора уже внизу, ведь скоро линейка, и не все (все не) умеют строиться, сдавать рапорта... Вот их и учат. И тем не менее рапорта были сданы не с первой попытки. Справились только организаторы, но на то они и организаторы, чтобы все уметь. Небось, не один ЛТО тренировались...

После линейки все отправились слушать правила игры. Петя Копылов провел краткий экскурс в историю древней Греции, а потом Саша Калугин разъяснил запутанную систему правил. Было много вопросов со стороны ребят. К примеру, что будет, если встретятся спартанский посол и лицеист, у спартанца - один меч, а у лицеиста - два? В чем разница между угрозой и атакой. Саша с Петей терпеливо ответили на большинство вопросов и отправили ребят по отрядным, направив в каждый из отрядов по человеку для дальнейшего и более конкретного разъяснения правил. Отряды нача-



ли вплотную готовиться к игре

Что же сегодня произойдет? Кто знает? Организаторы? Журналисты? Никто не знает, чем закончится этот день, но по мере того, как будут происходить события, мы будем рассказывать вам о них, дорогие читатели. Да не отвернется от нас великая Фортуна!

Аня Каражас

МРЦТ "Афины"

...И вот, началась игра. Наблюдать со стороны - по-моему, также интересно, как и играть, хотя... Нет цели - нет азарта. Я наблюдала.

Сначала ничего будто не изменилось, только в коридорах появились организаторы, разряженные в странную одежду.



Они стояли и ничего не делали, только время от времени тихо переговаривались. Потом появились ребята из отрядов. Сначала они ходили по коридору небольшими группками, то и дело слышался вопрос: „Что делать?“. Потом все поживались в свои роли и началось...

Анонс Анонс

Завтрашний день будет посвящён „Машине Времени"... Если честно, то мне стало страшно, а потом смешно... Но это у меня в крови и в лёгких. Возможно, ситуацию прояснят организаторы.

Сначала - небольшая предыстория. Учёные в сверхсекретной лаборатории создали Машину Времени. Этот агрегат - средство передвижения во времени, во время презентации взорвалось и разлетелось на куски... Произошло что-то непонятное... Но основная беда в том, что вследствие этого инцидента в наше время попадают люди из разных временных пространств.

Задача отрядов будет заключаться в том, чтобы при помощи этих людей сделать самый скандальный репортаж об этом случае с Машинной Времени и бед-

Все торопились куда-то. Кого-то убить, что-то продать, кого-то нанять, что-то купить, с кем-то поговорить, кого-то послушать. На незаметную меня никто не обращал внимания. Но я-то смотрела по сторонам. Ученые проповедовали свои философии, одни их слушали, другие - ругали, высмеивали, и даже нанимали людей, чтобы причинить философам вред. Актеры играли свои пьесы, бедный поэт рассказывал интересные истории за монетку. Воры грабили всех подряд и нанимались, чтобы убивать за деньги охранников, ради их денег. Охранники же гонялись за ворами по всей игровой площадке, попутно выясняя, есть ли где заговор. Торговцы изобретали все новые способы получения максимальной выгоды и наибольшего количества денег. Лицеисты выполняли все указания учителя, иногда проявляя самостоятельность и фантазию при выполнении. Спартанцы были поглощены поисками железа. Совет исправно собирался каждые полчаса, чтобы осудить или оправдать очередных задержанных... Даже Харону пришлось работать, как часы. В общем, каждый был занят своим делом. Прервалась эта идиллия только на время обеда. После обеда все пошло по-старому, если не считать нашумевшего „заговора" лицеистов. Как выяснилось, их учителю взбрело в голову попробовать влезть в шкуру вру-

нов, и для этой цели инсценировать подготовку заговора. Этот „заговор" раскрыли охранники, и по решению совета, бедного учителя казнили...

Потом все отправились на спортчас. И в самом конце спортчаса в спортзал прибежал воин, и, задыхаясь, сказал, что



Спарта захвачена персами, и что персы через неделю придут в Афины... А потом умер. Все заволновались, послышались выкрики „кошмар", „что же делать", и даже „вынесите труп"... Что же будет? Группы, вооружившись картами Греции, разошлись на совещания. Все хотят спасти Грецию любым способом... Но на все воля богов.

Аня Каражас



нягами „несовременниками". Но вскоре получается так, что основной целью юных журналистов становится отправка „неандертальцев" в своё время первым рейсом. Чтобы решить эту непростую задачу им понадобится вновь собрать эту удивительную Машину Времени. Но всё осложняется ещё тем, что ку-

ски взорвавшейся машины растащили по разным уголкам планеты.

Вот что рассказал Тёма Боронин, принимающий участие в организации завтрашнего дня.

Чувствуется, что день будет очень насыщенный и интересным. Самое главное, что организаторам придётся нехило поработать, что бы воплотить эту замечательную идею в жизнь. Надеюсь, что у них всё получится. Интересно, удастся ли мне увидеть Индиру Ганди и Линкольна... Если да, то буду 3 часа есть свои локти в честь организаторов. Мне показалось, что концепция дня немного похожа на день Паралельных Миров. Надеюсь, что не придётся выискивать 10 отличий. За-тея клёвая, организаторы - люди честные и сосредоточенные... Ждём-с....

J. Oclahoma

В поиске неизведанного

На протяжении многих лет человечество пыталось найти Конец Света. Эта проблема была актуальной в течении долгого времени: люди искали то, где, по их мнению, Земля должна была закончиться, и каждый по-своему представлял себе это злополучное место. Конечно-же, никто и никогда не смог его найти, а после того, как доказали, что Земля круглая, то все искатели приключений отказались от своих нелепых затей.

Но, не смотря ни на что, спустя много лет, бесстрашный отряд "Полное влево" отправился на поиск конца света. По дороге высказывалось много предположений, как же выглядит их цель: кто-то считал, что там много тумана и обрыв, кто-то высказывал мнение о том, что это ближайший бетонный забор или магазин (почему магазин, так никто и не понял). Отряд "Полное влево" долго бродил по улицам большого города, но ничего более или менее соответствующего не по-

падалось на пути отважных странников. Казалось бы, что никогда не прийти к за-



ветной цели: кругом сплошные машины, дома, магазины и никаких признаков

"Конца", все даже приуныли.

На пути встретилась торговая продовольственная точка, в которой незамедлительно было совершено подкрепление. На горизонте показалась другая группа путешественников, вероятно тоже что-то искавших.

Время уже позднее и пора возвращаться домой. Задача не была выполнена, да и неизвестно, выполнима ли она. Подходя к временному пристанищу, метров за двести от него, один из "Влево" заметил указатель, заставивший многих задуматься: "а что-же он означает?" Было предложено множество версий, но отряд склонился к одной, наиболее подходящей: если бежать со скоростью 30 км/ч 200 метров, то вы увидите Конец Света.

Так что сегодня совершилось открытие - островитяне нашли Конец Света!!! И если вы не знаете, как к нему дойти, посмотрите на указатель около 45-ой.

М.П.

Взгляд изнутри

Сегодня была ролевая игра „Афины”, и очень хотелось бы подвести некоторые итоги, да и вообще обсудить прошедшее. По моему глубокому убеждению, все это можно будет сделать на диспуте, поэтому в этой статье я хочу всего лишь рассказать об игре взглядом NPC. Так вот, получилось, что мы с Чернопятковым играли вместе, но получили разные впечатления от игры. Связано это, наверное, с тем, что он тащил рюкзак с едой до игры, а я – нет...



Первым-первым делом мы решили выполнить ролевую установку и ограбить торговцев на их амулеты, причем выглядело это действительно очень забав-

но. Олег подходил и спрашивал что-то вроде: „Товар есть?..”, какая-нибудь маленькая девочка отдавала мешочек с амулетами нам – „посмотреть”, потом я брал их, внимательно рассматривал, и мы уходили, отчаянно зовя мнимого спонсора: „Ахил! Ахил! Заплати за нас”. Какое-



то время за нами шло человек пять, с двумя мечами каждый, но подумав уходили. Еще минут пять за нами ходила та самая маленькая девочка, высматривая наше „укрытие”. Ну, а после того, как мы заходили в туалет, она убежала с восторженными криками: „Нашла! Нашла!!”

В общем-то, после этого нам нечего

было делать, и по-этому мы пошли наниматься к Валгаеву, который в это время уже всех активно лишал жизни. Нас быстро взяли на работу из-за нашей эффектной внешности (мы все были увешены амулетами).

После нашего найма, остальные часы игры для нас прошли как вечный драйв. Всё это время мы убежали от разъяренных детей, сидели в тюрьме и не только, развязывали войны, готовили обед, и много других занимательных вещей... В конце концов нас ненавидели все: спартанцы за развязанную войну, охрана за убитых спартанцев, торговцы обиделись на кражу амулетов, лицеистов наняли обидевшиеся торговцы, и они отнимали чернопятковский артефакт.

Закончилось всё довольно смешно: все заплатили нам деньги за то, что бы мы остались сидеть в суде. И мы там остались...

Потом был диспут, но об этом пишу не я... А жаль...

КНЯzlo

P.S. Огромное спасибо организаторам дня за их удавшийся труд.

Masters of the мастера игры

Последние несколько лет стало хорошей традицией проводить ролевую игру на каждом сборе. На её разработку тратится больше всего усилий, нужно продумать все до мельчайших деталей, постараться заранее предусмотреть все возможные игровые ситуации, чтобы не



допустить выхода игры из-под контроля. Все эти усилия себя оправдывают - день игры обычно становится самым интересным днем сбора.

Помимо традиционных лагерных игр: „День Капиталиста“, „Мир Толварда“, „Зарница“ - каждый год появляется еще несколько новых. Их разрабатывает военно-ролевой отряд - постоянно работающее ДТО (надо сказать, что в Острове сейчас действует только два ДТО - ролевика и редакция газеты „Остров“). Впервые играми на Острове занялся отряд Zero в 1998 лагере, но ребята не смогли продолжить свою деятельность после лагеря. В следующий раз отряд Zero собрался только в ЛТО-99, состав его значительно изменился, но инструктором по-прежнему оставался Леша Лаврищев.

Лишь в 2001 лагере на смену Лаврищеву пришли Маша Петриченко и Петя Копылов, они набрали совершенно новую команду и сменили название: Zero превратился в Navigator, прежний флаг с буквой „Z“ на зеленом фоне повернули на 90 градусов (получилось „N“). Надо сказать, новый состав оказался удачным - ребята стали работать не только летом, но и в течение учебного года.

Теория ролевых игр достаточно сложна, их создание требует немалых усилий. Делать однотипные ролевые игры просто, но куда интереснее создать новую игровую модель. В любом случае, перед началом разработки игры, нужно четко понимать, какие задачи она будет выполнять. Часто игры вырабатывают важные жизненные навыки, углубляет знания в какой-либо сфере - они эффективны как метод обучения, но, в то же время, очень увлекательны. Существует много разных классификаций ролевых игр: они могут различаться по наличию сценария, например, Зарница - сценарная игра, там задания (вводные) раздает Штаб игры. В игре „День Капиталиста“ сценария нет - каждый человек делает то, что считает нужным, его ограничивают только законы (правила). Также игры различаются по характеру сюжета (линейный или ветвящийся), бывают игры с групповыми задачами, бывают с индивидуальными. Редко одна игра может быть однозначно охарактеризована.

В этом году на сбор „поехало“ достаточно много новичков, практически все они ни разу в жизни не участвовали в ролевых играх, и этот вид деятельности для

них абсолютно новый. Ребятам бывает сложно понять, что с началом игры они должны вжиться в предложенный им образ. Зачастую, этот образ обладает не



только положительными качествами, но тем интереснее играть как-будто за другого человека. Очень интересно в игре стараться реализовать не свои задачи, а задачи своего образа. Чем больше человек играет в разные ролевые игры, тем больше опыта у него накапливается, тем интереснее ему играть снова и снова.

Тоня Самсонова

Выпуск готовили:

Статьи **Юра Князев,
Олег Чернопатов,
Макс Петриченко,
Аня Каражас,
Ваня Макаревич,
Тоня Самсонова**

Верстка

**Тоня Самсонова,
Макс Петриченко,
Юра Князев,
Виталий Лебедев**

Обработка графики

**Аня Каражас,
Юра Князев**