



# СБОРНАЯ ГАЗЕТА

Печатный орган «Острова Сокровищ»

Газета основана в 1997 году

Выпуск 2

2.05.2008

Страница 1

## Сегодня в номере

<i>День шпионажа, или как спасти мир</i>	<b>1</b>
<i>Сценарий прочь?</i>	<b>2</b>
<i>Лицо-милицио</i>	<b>3</b>
<i>Еще вернемся</i>	<b>4</b>

## Расписание дня шпионажа

8.30 – подъем
8.40 – зарядка
9.00 – завтрак
9:30 – линейка
9:40 – распределение
9:50 – фото на досье
10:00 – кругосветка
11:00 – досье
11:20 – задания и выполнение
13:00 – спортчас
14:00 – обед
14:30 – сбор вещей + заборы
16:00 – отъезд

# Джеймс и Джейсон

Добро пожаловать, дамы и господа, в мир шпионажа. Здесь вы сможете испытать все, что хотели раньше. Но не надо сразу лезть на рожон — перед основной работой нужно пройти специальное обучение.

Любой шпион должен уметь делать практически все: гримироваться, выслеживать людей, обезвреживать их и разгадывать шифры. Думаете это так легко? Ну тогда проверим. Вы поймете, что жизнь шпионов не так уж и великолепна и проста. Давайте посмотрим на всем известных Джеймса Бонда и Джейсона Борна. Люди с сильным духом, развитым умом и хорошей физической подготовкой, морально устойчивые. Вот качества настоящего шпиона. Каждый из вас, наверняка, когда-нибудь задумывался: ой, как круто быть шпионом, и что хорошо бы вы им обязательно стали. Но как это сделать, совершенно неизвестно и непонятно, и из-за этого надежды быстро растворяются.

Так вот сегодняшний день - 3 мая 2008 года - может стать для вас сбывшейся меч-

той. К огромнейшему сожалению день шпионажа пересекся с днем отъезда, и тематическая часть будет не такой длинной, как этого хотелось бы. Но я надеюсь, что это не помешает полностью насладиться днем и что все останутся более или менее счастливы.

Также день шпионажа включает в себя и практическую часть великого, всеми любимого дела (шпионажа). Террористы строят ракету с ядерной боеголовкой, с помощью которой, хотят растопить льды Северного Ледовитого океана и, таким образом, устроить обширное наводнение и затопить весь земной шар. Этому, собственно, отряды и должны помешать. А с какой стороны взяться, можно будет узнать на вышеупомянутой учебе, которая не заставит вас скучать.

Вы спросите, а что такого необычного в дне шпионажа? Отвечаю, этот день сильно отличается от остальных обычных дней на сборах, потому что он включает в себя элементы ролевой игры, и это его, надеюсь,

очень красит. Получилось так, что вы сможете заметить и некоторые элементы ролевой игры Зарница, так что ярые фанаты будут в восторге. В дне пока что (статья написана в ночь до нашего дня) присутствуют некоторые недоработки и возможна нехватка организаторов. В общем от этого дня неизвестно чего можно ожидать, но экшен и интересную атмосферу я вам обещаю.

Самой большой проблемой для разработки в дне оказались вводные, которые не совсем просто простроить, чтобы хватило организаторов. Но вскоре путем обсуждения, мы, кажется, нашли решение данной проблемы. Какое, можно узнать только на игре. Также, надеюсь, удастся все-таки устроить так, чтобы ребята постоянно имели возможность развивать свои навыки работы в команде.

Будущий исход игры пока не известен никому, но, тыфу-тыфу-тыфу, что мы оправдаем ваши и свои собственные надежды.

*Владимир Еришов*

# Сценарий прочь?

Сегодня на нашем сборе прошла ролевая игра «Барракуба». В этой игре участникам иногда предоставлялась полная свобода действий, и именно от них зависело, какой оборот примет игра. По прошествии игры появились различные мнения, хорошо ли давать участникам полную свободу в игре или нет.

Конечно, у любой ролевой игры есть сюжет. В сценарной игре по нему строятся все действия, совершаемые участниками - таким образом, игра идет по некоему алгоритму, и все отклонения от него считаются ошибками.

В несценарной игре значение сюжета отходит на второй план, действия всех NPC (Non-Playing Characters, если кто не знает) руководствуются в первую очередь действиями участников, и в этом случае решение о совершении каких либо новых действий принимается практически мгновенно. Это сопряжено с немалым количеством трудностей. Также проблема создания несценарной игры — это то, что необходим четкий механизм контроля выполнения решений. Поэтому в плане управления игрой несомненно выигрывает сценарная игра.

Но обратимся уже к интерактивной части. Она подразумевает под собой взаимоотношения участников с NPC (см. выше). Разумеется, чем больше свободы для действий, тем интересней и разнообразней будут диалоги, больше возможностей показать себя в том или ином образе, заданом ролевой установкой. Благодаря этому поддерживается атмосфера игры, что также не менее важно для успешного проведения игры.

В сценарной игре о свободе действий нет и речи - там все заранее четко продумано. Поэтому если нужно сделать акцент на атмосферу, то несценарная игра — пожалуй, илучший вариант.

«Барракуба» сочетала в себе элементы как сценарной, так и несценарной игры. По сценарию игра шла во время обсуждения правил, знакомства с окружающей средой и обитателями; также сценарность наблюдалась



ближе к концу игры, когда произошел побег губернатора. Все остальное время ребята были предоставлены сами себе, они могли делать все, что угодно, естественно не нарушая правил. Конечно, существовала некая приблизительная обрисовка сюжета, но она не ущемляла действия участников.

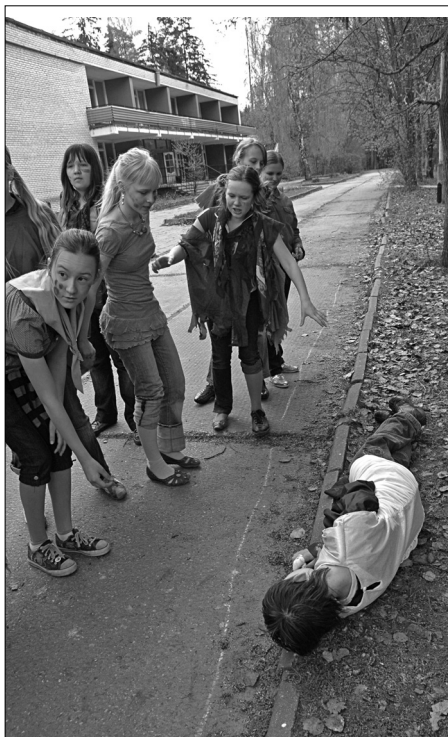
Был введен и специальный персонаж - торговец. Одной из его функций было привозить «с материка» различные вещи, причем ребята были

не ограничены в выборе - они могли заказать совершенно все, от супергипер-мега-пушки до подтяжек для носков. Другой вопрос что не всегда эти вещи могли быть доставлены, так как либо торговец не успевал доставить их в срок, либо просил за них такую цену, что отряды были не в состоянии заплатить. Это был своеобразный механизм контроля, но так или иначе, участникам предоставлялась полная свобода выбора и творчества - те вещи, которые они заказали, они могли использовать для осуществления самых разнообразных замыслов.

Игры такого типа сейчас наиболее распространены. Их довольно легко организовать, нужно всего лишь придумать игровой мир, общую концепцию и правила, а все остальное произойдет по ходу игры. Сложность состоит в том, чтобы отслеживать все изменения в игре и динамически менять мир в соответствии с тем, что произошло. Сюжет все еще неуправляем, но организатор может, например, добавлять интересные квесты скачущим людям.

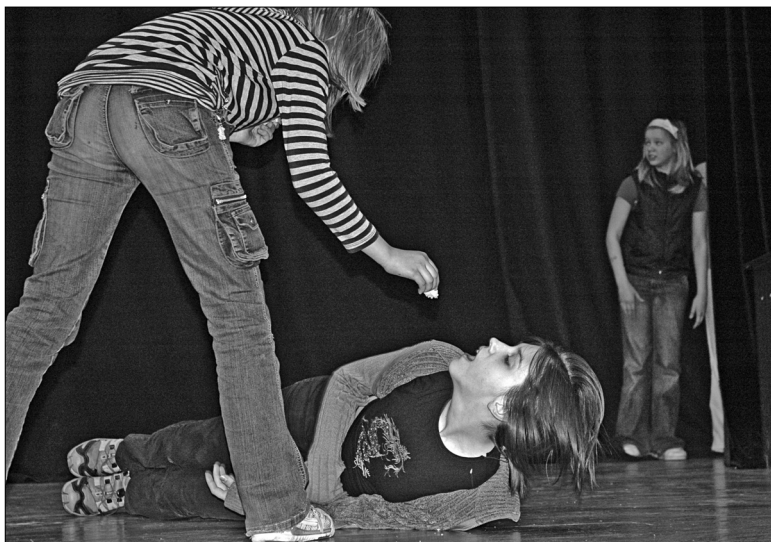
Итак, возвращаясь к первоначальной проблеме, хочу подвести итог, что однозначного ответа на вопрос, какой тип игры нужно использовать, нет. Решения принимаются в зависимости от желания организатора и если какой-то тип лучше подходит для реализации задуманного.

Илья Егоров



# Лицо-милицио

Дорогие друзья, ваши лица - самое интересное, что только есть в лагере. Убедитесь в этом сами. Перед вами некоторые фотографии с третьего дня сбора, а конкретно, с ролевой игры "Барракуба" и показа БТД.



# Приедем еще

Рассветало. Третий день сбора медленно подкрался к еще спящим в своих кроватях отрядам и, внезапно наступив, оказался последним. Но солнце встало и светило, как-то не особо дружелюбно, даже враждебно. Почему? Отрядам предстояло это выяснить на первой линейке. Оказалось, что ребята — лучшие из лучших бойцы спецподразделений, собранные по всему миру и им предстоит нейтрализовать страшную угрозу со стороны террористической организации. Драматичное развитие событий в дне шпионажа увлекли, и на некоторое время даже забылось, что нам сегодня уезжать.

Удивительно, что мы провели на сборе, на базе «Энергия» всего трое суток, но даже несмотря на нестандартный для поездки размер, все уже привыкли к уютному двухэтажному зданию, актовому залу около столовой, и большой необжитой территории. А ведь, когда мы впервые вошли сквозь ворота, все это казалось каким-то заброшенным, примерно, атмосфера зоны Стругацких. Человеку, конечно, свойственно привыкать, обживать, но, черт побери, каждый раз удивляюсь.

Не знаю, как вам, а мне показалось, что очень повлияло на атмосферу, то, что мы находимся почти в лесу. Утром птицы поют, вокруг кроме нас почти никого нет, а это скорее похоже на поездки в эколагерь. Повлияло безусловно положительно: в городе сложно отвлечься от окружающей жизни, не совсем просто представить себя тигром, если рядом на лавочке сидит старичок и, жуя мороженое, пытается с вами познакомиться и рассказать историю своей жизни. Ну да, утрирую, но, полагаю, вы согласны? Лес — это очень очень хорошо. Знаете, а ведь в ЛТО будет почти также. Только сходство будет еще полнее: роща и небольшие деревянные домики. Кроме того, вы, наверное, заметили, какое большое поле для спорта будет доступно на лагерном спортчасу.

Может быть теперь футбол, фрисби, волейбол и баскетбол выйдут в Острове на принципиально новый уровень? Представьте, через 10 лет, в финал Лиги чемпионов выходит команда Острова и в упорной борьбе выигрывает у Челси со счетом 2-1. Вот это будет триумф.

Кроме того,, вы догадываетесь, что в лагере несколько по-другому, будет организована работа. И это новые условия, к которым еще предстоит приспособиться. Но что это я все про лагерь?

Вернемся к прошедшему сбору. Что было принципиально нового еще? Я бы отметил высокий уровень показов БТД. Как водится, стоит первый раз выйти на сцену — и дальше движения все уверенней, голоса все громче, шутки все смешнее. И это ведь то, к чему мы стремимся. Радостно и хорошо от этого.

А еще у нас почти новый отряд организаторов. По-крайней мере, в таком составе он ехал первый раз. По большому счету, вам судить о том, удалось ему кон-

структивно поработать или нет, но насчет его сплоченности и интереса к организации, скажу, что несомненно присутствует и то, и то. Через год из них вырастет мощная сила, способная смести на своем пути горы. По крайней мере, холмы.

Также радостно, что на сбор едут все новые и новые люди, причем не только из сорок пятой и пьтсот восемнадцатой, и, надеюсь, они пополнят ряды Острова и станут этакой свежей струей с новыми идеями и их реализацией. Новое — не всегда плохо, наверное, новое — даже чаще к лучшему. И те перемены, которые произошли на этом сборе, надеюсь, тоже.

А вообще, всем спасибо за уютный мирок, который получился на базе базы «Энергия» (извините, за каламбур), куда еще наверняка вернемся, и будет также хорошо и солнечно.

P.S. Кстати, на правах шутки: оказывается рядом с базой есть поселки Юрлово и Аристово.

*Дмитрий Куликов*



## Выпуск готовили:

### Тексты писали:

*Владимир Ершов,  
Илья Егоров,  
Дмитрий Куликов*

### Фото снимали:

*Виталий Лебедев*

### Фото обрабатывали:

*Дмитрий Куликов*

### Выпуск верстали:

*Дмитрий Куликов*

### Ошибки правили:

*Алексей Веселый*

### Моральный лидер:

*Дарья Донина*