



# СБОРНАЯ ГАЗЕТА

Печатный орган «Острова Сокровищ»

Газета основана в 1997 году

Выпуск 2

23.03.2009

Страница 1

## Сегодня в номере

- На планете Омега 1
- Под впечатлением 2
- Пионы, хаджи  
и все остальные 3
- Мы стороили, строили... 3
- Фото факты 4

## 24 марта



## День Изумрудного города

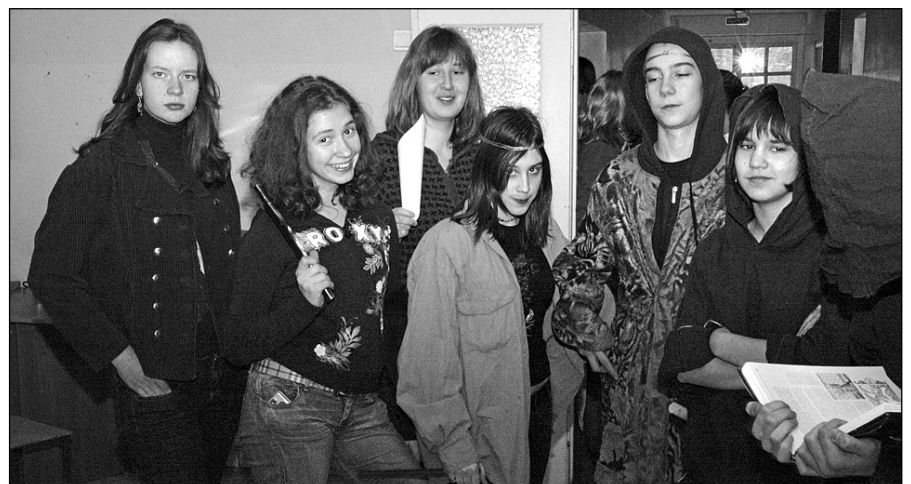
## Расписание дня на 24 марта

- 8:30 – подъем
- 8:35 – зарядка
- 8:40 – ВЛГ
- 9:00 – завтрак
- 9:40 – линейка, заставка
- 10:00 – кругосветка
- 11:50 – карта
- 12:30 – спортчас
- 13:30 – изготовление очков
- 14:00 – обед
- 14:30 – заставка у Гудвина
- 14:40 – поход к Бастинде
- 15:00 – выполнение работы
- 16:00 – финальная заставка
- 16:25 – БТД «В гостях у Гудвина»
- 18:20 – показ
- 19:00 – ужин
- 19:30 – отрядная свечка
- 22:00 – общая свечка
- 23:00 – ВЛГ
- 23:30 – отбой

# На планете Омега

Хей, вы снова стали сами собой! То есть прошла ролевая игра «Цивилизация статуса». Каждый из вас получил роль, цель, оружие. Каждый из вас вжился в новый мир, в котором вы еще не были. Каждый из вас испытывал новые ощущения, многие побывали в «Долине смерти», кто-то успел поторговать разными предметами, многие соревновались, многие беспощадно убивали, зарабатывая свой статус. Статусов было четыре: пеон, потом свободный гражданин, привилегированный гражданин и, наконец, высший – хаджа. Так же были священники, которые полностью могли управлять статусом не хуже, чем хаджа.

Было несколько этапов игры – периоды. В начале первого все ознакомились с правилами и законами, прошла проба оружия. Каждый человек боролся за то, чтобы повесить свой статус,



убивая других. Но, умерев, начинал с нуля и снова старался повыситься.

Тех, кому повезло побывать в «Долине смерти», обрызгивали святой водой с ног до головы и давали кушать воскрешающую еду. Через 10 минут они снова были в игре.

Игра была основанна по кни-

ге известного писателя Роберта Шекли «Цивилизация Статуса» (очень советую всем ее прочитать). И я очень надеюсь, что вам понравилась ролевая игра, что она была атмосферной, и что вы будете ждать следующие игры с огромным удовольствием.

Ира Грушевая

# Под впечатлением

По сюжету игры, ребята высаживались на планету, на которую уже более двухсот лет земляне высылают своих преступников. Во главе планеты находятся бандиты и фанатики. Ребята подвергались издевательствам и были вынуждены убивать, чтобы выживать. Все попытки жить нормальной жизнью, создавать содружества, магазины, заканчивались неудачами и убийствами. Так бы им и жить среди преступников, но всё решил случай: купол, защищающий планету от монстров и поддерживающий уровень кислорода, разрушился, и небесное тело быстро наполнилось анархией и беззаконием. Правительство планеты пыталось всё равно утвердиться во власти, но их встретил бунт, которому противостоять они не смогли. Быстро добив оставшихся главарей (хаджей) и прикончив прорывающихся монстров, жители планеты залатали купол и смогли стабильно жить на планете.

У ребят осталось множество положительных эмоций, и они с радостью ими делились: например, всем очень понравилась охота- ужасная традиция планеты Омега, в ходе которой по-



гибали невинные жертвы. Вы, наверное, спросите, как может понравиться действие, во время которого происходит убийство. Но охота была очень «адреналинной», веселой и зажигательной, а выжившим на охоте сулили большие награды. Также наиболее запоминающимся моментом игры ребята называют «Атаку монстров», но, к сожалению, не все отряды смогли в нём участвовать, поэтому этот эпизод оставил после себя спорные чувства. По результатам опросов стало известно, что множество доступных профессий и возможность изобретения но-

вых видов оружия, поддерживали атмосферу игры и сильно увлекали участников. Насилие и убийства им быстро наскучили, и лишь большое количество особых заданий не давало ребятам совсем заскучать. Основные отрицательные эмоции вызвала жёсткая игра хаджей, которые не давали детям ни на секунду расслабиться и применяли оружие на каждом шагу, а также давали детям разные задания и приказы. Но это лишь означает, что организаторы, исполнявшие роль хаджей, хорошо выполняли свою задачу.

Очень многим понравилась сама тематика дня. По опросу некоторых участников выяснилось, что сама задумка игры была очень оригинальной. Понравилась красочная игра актеров (то есть персонажей), атмосфера дня и задания (которые в игре называли квестами).

Сами же организаторы игры остались очень рады тому, что цель дня была понята правильно и участники приложили большое количество усилий для поддержания атмосферы, несмотря на все промахи и ошибки организаторов. Так что обиженных не оказалось, все остались довольны и вынесли из игры нечто полезное для себя.

*Леша Цыганков*



# Пионы, хаджи и все остальные



Ну, что ж, игра прошла и прошла вполне успешно, хотя и было несколько недочетов. Так как игра не до конца была сделана в Москве, некоторые ее детали приходилось обсуждать и доделывать ночью. Зато мы сделали много чего интересного и, по мнению ребят, игра прошла удачно, но было несколько непонятных моментов, в которые приходилось поддерживать атмосферу. Ребята играли, убивали друг друга с помощью разного оружия, но иногда входили в ступор и не понимали, что происходит, но подбегали организаторы, которые быстро рассказыва-

ли, в чем дело, и дальше все шло по плану.

В игре существовала жесткая иерархия: пеон, свободный гражданин, привилегированный и хаджа. С самого начала лично я и некоторые ребята были свободными, поэтому мы ходили, раздавали всем деньги и давали квесты. А потом вдруг главный хаджа умер, и я заняла его место. Мы были на высшей ступени, не считая священников. Проходя мимо нас по коридорам и лестницам, ребята всегда здоровались и кланялись. Приятно, когда тебя уважают. Но потом, по своей глупости, за-

быв о некоторых правилах игры, я отошла с одним из персонажей в сторону, и меня убили. Не имея свидетелей, по правилам игры, я умерла и ничего не помнила. Так что после этого момента я стала обычным пеоном, для того, чтобы подняться на этап выше, надо было убить 5–10 людей.

Потом начался новый этап игры, и ребята пошли на улицу. Купол разрушился, за территорией были монстры, а также много артефактов. Ребята отправились на улицу за артефактами, а мы, теперь уже монстры, должны были их пугать. Дальше мы пошли в корпус, немного погреблись и пошли снова пугать. Ребятам рассказали, что около ворот есть библиотека, и им надо было туда попасть, чтобы найти книги, в которых написано о том, как можно убить хаджей. Мы же, опять в роли монстров, не давали им проход к воротам. На нас нападали, нас убивали, но мы были бессмертные и каждые 5 секунд возрождались.

Но в итоге ребята прорвались и убежали к библиотеке, где узнали все секреты, убили хаджей, и тем самым выиграли. На этом тематический день и закончился.

*Диана Кукуничкова*

## Мы стороили, строили...

Хорошо прошла игра или не очень – судить не мне, а вам. Конечно, с одной стороны, глядя на энтузиазм, с которым вы выполняли задания и работали, можно судить, что все прошло не так уж и плохо. Но если взглянуть на игру изнутри, то можно найти много интересного, и это «интересное» не всегда положительное. Стоит сказать, что игра была сделана в кратчайшие сроки и передавалась из рук в руки от одного ответственного к другому и это довольно-таки сильно повлияло на ее подготовку. В результате, толь-

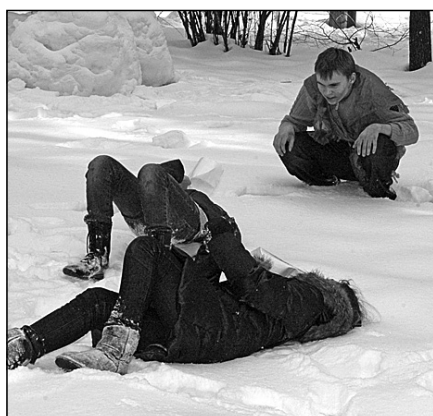
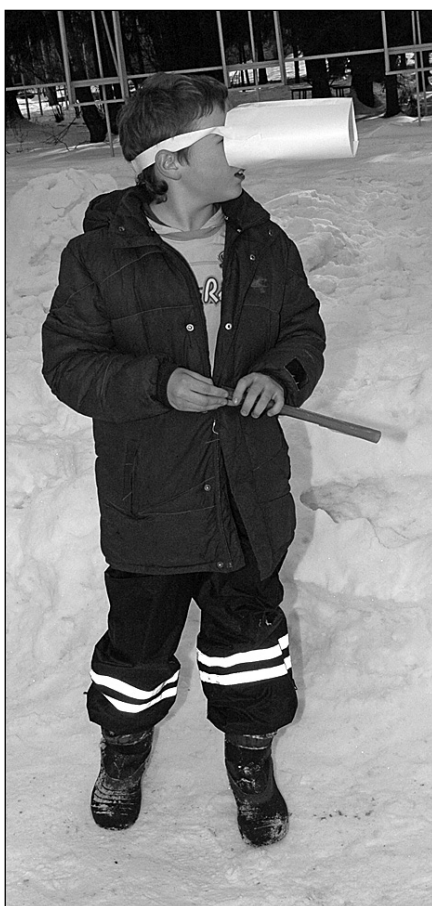
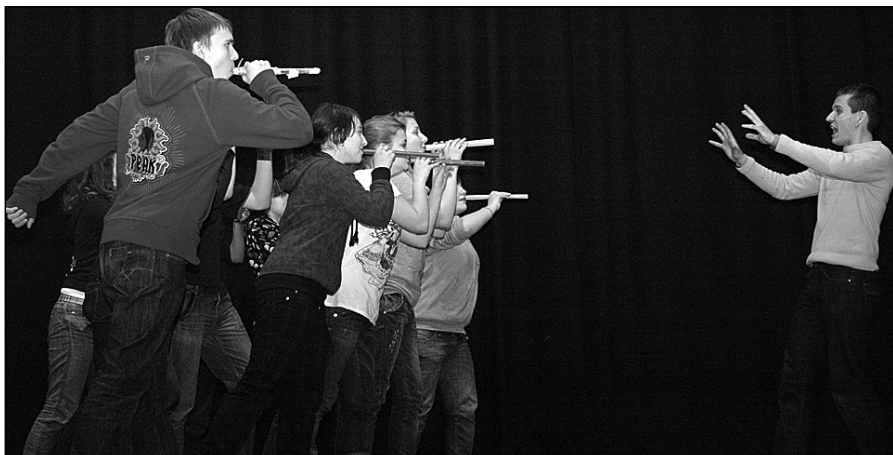
ко на самом сборе, за один день до игры она была окончательно сформирована и подготовлена, но это не помешало ей преобразиться в сам день проведения. Например, множество разработанных квестов, которые неиграющие персонажи должны были давать игрокам просто-напросто не выполнялись, потому что были чересчур сложными и долгими для них, а в конце концов просто перестали даваться. Были предусмотрены специальные мини-паспорта, обновляющиеся у каждого игрока при переходе его на

новый уровень. Что касается конца игры, то он был несколько неожиданным для нас, так как была разработана немного другая концовка, но по некоторым обстоятельствам пришлось ее изменить. По мне, так та концовка, которая получилась в итоге даже лучше, чем та, которая предусматривалась.

Судя по всему, у вас она тоже оставила массу впечатлений и подвела к логическому завершению диспуту на тему свободы и ответственности.

*Оля Тамбиева*

# Фото факты



## Выпуск готовили

### Статьи

Даина Кукунчикова  
Оля Тамбиева  
Алеша Цыганков  
Ира Грушевая

### Фотографии

Андрей Кипятков  
Виталий Лебедев  
Алексей Веселый

### Обработка графики

Виталий Лебедев

### Корректурa

Даша Башкирова

### Верстка

Виталий Лебедев

© Остров Сокровищ, 2009  
Издательство "ОС", Тираж 50  
Сайт: <http://vostrove.ru>  
Почта: [newspaper\\_os@mail.ru](mailto:newspaper_os@mail.ru)  
Московская область, Солнечногорский район,  
п. Большаково, ДОЛ «Энергия»