

Сборная газета

Выпуск № 1, 12.04.2018

Дружба 2018

Детская организация «Остров Сокровищ»

Поиграем?

День компьютерных игр — это именно то, с чего начался весенний сбор 2018, а также то, чему посвящен первый выпуск сборной газеты. Отряд организаторов, как обычно придумывал различные темы для дней, и, когда поступило предложение об этом дне, почти все руки в кругу были подняты, то есть решение взять этот день было практически единогласным.

В течение разработки дня мы очень долго придумывали разные идеи, и, в итоге, день получилось наполнить огромным количеством различных интересных активностей, и получился очень веселый и развлекательный день, каким мы и хотели его сделать. Все мы теперь знаем, что это неоднозначная тема, затрагивающая острые проблемы. Игровая зависимость, жестокость, показанная в играх, влияние игр на психику и развитие человека — все эти проблемы существуют до сих пор, и от них на самом деле довольно трудно избавиться. Одна из главных целей нашего дня — это как раз осознание существования таких проблем, и, возможно, даже принятие их в свой адрес. На конференции, которая была в завершении дня

мы подняли эти проблемы и узнали ваше мнение о них. Точки зрения были очень разными: некоторые считали, что игры — это самые полезные вещи в мире, кто-то был не согласен с тем, что игры часто бывают очень жесткими, а некоторые посчитали, что игры могут заменить учёбу.

Почти каждый вынес из дня что-то своё, и уж точно оставили впечатления о различных играх. Нам удалось поиграть в игры на стационарных компьютерах, а также на различных приставках. Весело, что многим организаторам пришлось притащить с собой кучу всего. Например, нами любимый командир сбора Коля Новосёлов взял с собой приставку и телевизор. Есть вероятность, что его родители были не очень рады такому повороту событий.

На разборе игры мы поняли, что цель дня не была для участников очевидна. Виной тому сложная проблематика или неудачное планирование дня? Сказать сложно. Но надеюсь вы все же попытаетесь понять, что мы вчера пытались донести до вас.

Екатерина Неёлова



Расписание на 12 апреля



День Компьютерных Игр

- 8.30 — Подъем
- 8.35 — Зарядка
- 8.45 — Время личной гигиены
- 9.00 — Завтрак
- 9.30 — Уборка комнат
- 10.00 — Заставка «Геймеры»
- 10.10 — Фестиваль игр
- 12.10 — Заставка «Знакомство с создателями игр»
- 12.20 — Конференция
- 12.40 — Заставка «Нам дали грант»
- 12.50 — Проектирование игры
- 13.30 — Обед
- 14.00 — Проектирование игры
- 15.10 — Бета-тест игры
- 16.00 — Создание рекламного ролика игры
- 17.50 — Подготовка к «Игромиру»
- 19.00 — Ужин
- 19.30 — Экспертная оценка
- 20.10 — Фестиваль «Игромир»
- 20.40 — Дебаты по секциям «Влияние компьютерных игр»
- 21.20 — Показ рекламных роликов
- 21.40 — Отрядные свечки
- 22.20 — Общая свечка
- 22.50 — Время личной гигиены
- 23.10 — Отбой

Интересные факты

Многие ребята обожают играть в компьютерные игры, да и взрослые частенько становятся не исключением. Игры популярны по всему миру: ежегодно выходят тысячи новых и большинство из них тут же получает миллионы фанатов.

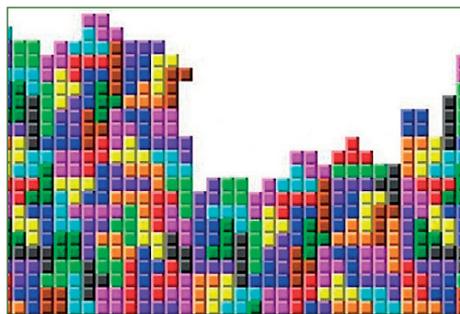
1. Многие считают, что в игры, в основном играют подростки, но это не так! По статистическим данным, в 2006 году около 93% покупателей игр для PC и 83% покупателей игр для игровых консолей были старше 18 лет. Средний возраст постоянных покупателей компьютерных игр, по статистике, составляет 40 лет.



2. Самая первая компьютерная игра была сделана в 1961 году студентом Стивом Расселом. Называлась она Space Wars.



3. В Fallout 3 и в Skyrim нельзя убить или ранить детей.



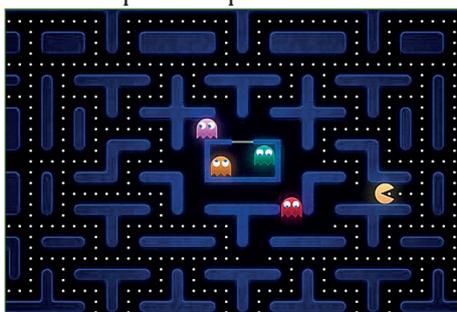
4. Самой продаваемой игрой за всю историю является Tetris. Всего было продано более 40 млн копий этой игры.



5. Nintendo с японского языка переводится как «Оставь удачу небу».



6. У Марио нет фамилии.



7. Максимальный рекорд, зарегистрированный в игре Pac-Man, составляет 3,333,360 очков.



8. Во многих играх разработчики вставляют невзначай свои имена. Например, в Half Life 2 фамилии разработчиков указаны на шкафчиках в раздевалке, в Fable the Lost Chapters имя

директора компании увековечено на могильной плите. И таких игр очень много.



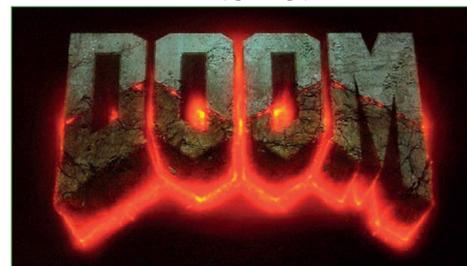
9. The Sims входила в десятку самых продаваемых игр Великобритании на протяжении двух лет.



10. Известно несколько случаев, когда из-за длительного времяпрепровождения за World of Warcraft, Lineage 2, люди просто умирали от истощения. Также было много случаев из-за разборок между кланами в «реале», иногда даже с печальными последствиями.



11. Изначально Лару Крофт должны были звать Лаура Круз.



12. В 1994 году хотели запретить игру DOOM из-за избытка кровавых и жестоких сцен.

Мария Лаврухина

Виртуальные забавы

Прошёл день компьютерных игр, и мы решили спросить у участников о их любимых компьютерных играх.

Федя Скрипачёв

— Привет Федя, расскажи, пожалуйста, играешь ли ты в компьютерные игры, и какая у тебя любимая компьютерная игра?

— Да, играю. Моя любимая игра это «Герои меча и магии», часть пятая.

— А хотел ли ты когда-нибудь побывать в мире компьютерной игры? Если да, то в какой?

— Да, потому что это очень интересно. Я хотел бы побывать в мире Skyrim из-за его разнообразности, интересного сюжета и запоминающихся локаций.

— Хорошо. А как ты считаешь, что самое главное при создании любой игры?

— Главное — чтобы игра создавалась не бесцельно, но важно, чтобы цель была небанальной. Чтобы цель была сделана так, чтобы нам хотелось решить проблему персонажа.

Саша Барботько

— Привет Саша, любишь ли ты играть в компьютерные игры?

— Нет, не очень.

— То есть ты нечасто играешь? Но есть ли у тебя любимая компьютерная игра?

— Да, это Майнкрафт.

— А хотела ли ты когда-нибудь побывать в мире какой-либо компьютерной игры? Если да, то в какой?

— Да, я хотела бы побывать в игре

The Sims, потому что там очень интересный сюжет и задания.

— Хорошо. А как ты считаешь, что самое главное при создании любой игры?

— Самое главное это конечно идея и сюжет. Потому что без эти составляющих не получится вообще ничего. Программирование и кодирование — это, конечно, тоже безумно важно, но сюжет это самое главное.

Катя Куличенко

— Привет Катя, любишь ли ты играть в компьютерные игры?

— Нет.

— У тебя есть какая-нибудь любимая компьютерная игра?

— Компьютерная игра? Нет. Мой компьютер очень маленький и очень плохо работает.

— Может ты играешь в онлайн-игры или игры на телефоне?

— Нет, я больше времени уделяю социальным сетям.

— А хотела ли ты когда-нибудь побывать в мире какой-либо компьютерной игры? Если да, то в какой?

— Нет, я бы скорее хотела побывать в мире какой-нибудь книги или фильма, не думаю, что по моим любимым произведениям существуют компьютерные игры.

Соня Рийсман

— Привет Соня, любишь ли ты играть в компьютерные игры?



— В компьютерные я мало играю, я больше играю на телефоне.

— У тебя есть какая-нибудь любимая компьютерная игра?

— Нет.

— А хотела ли ты когда-нибудь побывать в мире какой-либо компьютерной игры? Если да, то в какой?

Соня: Я бы хотела попасть в игру Angry Birds, потому что мы интересно было бы посмотреть как эти птички, и что после них остаётся, перышки только?

— Хорошо. А как ты считаешь, что самое главное при создании любой игры?

— Нужна хорошая графика, нужен сюжет и идея.

Ксюша Ильина

— Привет Ксюша, любишь ли ты играть в компьютерные игры?

— Да, но у мне редко удается уделить этому время.

— У тебя есть какая-нибудь любимая компьютерная игра?

— Нет, у меня таких нет.

— А хотела ли ты когда-нибудь побывать в мире какой-либо компьютерной игры? Если да, то в какой?

— Нет, я в принципе довольна тем, что имею вокруг. Но с другой точки зрения, я бы хотела побывать просто в другом мире, в какой-то новой обстановке. Но это не обязательно должна быть компьютерная игра.

— Хорошо. А как ты считаешь, что самое главное при создании любой игры?

— Я думаю, что графика очень важна, потому что это воплощение того, что видит играющий.

Татьяна Андреева



Взгляд изнутри игры



Выпуск готовили

Статьи

Екатерина Нейлова
Людмила Лаврухина
Татьяна Андреева

Корректурa

Арина Затолокина
Илья Слесарев

Фотографии

Илья Слесарев
Анна Крамер

Верстка

Виталий Лебедев

Выпускающий редактор

Людмила Лаврухина

Сборная газета

Выпуск 1, 12.04.2018

Печатный орган выездных сборов детской организации «Остров Сокровищ»

Московская область, Пушкинский район,

д. Костино, Зелёный городок, ДСОЛ «Дружба»

RSPR 77-00263-Г-02

Тираж 25

vostrove.ru/paper

newspaper_os@mail.ru

© Остров Сокровищ, 1997–2018