

# Сборная газета

Эколагерь 2021

Детская организация «Остров Сокровищ»

## Построить ферму?

День Фермы основан на компьютерной игре «Stardew Valley». Поэтому день балансировал между компьютерной и фермерской атмосферой. Главная игровая цель – создать самое эффективное и прибыльное фермерское хозяйство.

В нашей адаптации мы задействовали множество ресурсов и механизмов, которые были реализованы с помощью настольной игры, бумажных карточек и игры в различными персонажами.

В компьютерной игре присутствует один интересный механизм, который и мы добавили в игру – собирательство. В дне это было представлено ресурсами, которые были разбросаны по всей территории эколагеря и любой игрок мог найти их и забрать себе. Это был самый легкий способ добычи ресурсов.

Фермы функционировали за счет игры на карте, на которой располагался дом, грядки и растения, выращиваемые игроками. Процесс игры на карте напрямую связан с заработком. Чем больше ресурсов произведено, тем больше денег получают игроки. Ещё одним способом заработка было выполнение квестов, которые выдавали организаторы участникам. За них можно было получить деньги или любовь персонажа, которая в дальнейшем приносила много разных бонусов.

Игра была разбита на четыре периода. В каждом из которых происходит что-то важное. В первом периоде игроки знакомились с механиками в дне и персонажами. Во втором периоде у игроков появляется возможность купить животных на свою ферму. Однако это не очередная карточка, а организатор, которого игроки должны кормить, поить и гладить, иначе животное умрет от голода или недостатка ухода. И тут ребята снова подошли с выдумкой. Например, Саша Маннин в этом дне был коровой (да-да!), и чтобы он не грустил, ребята решили покатавать его на плюшке по снегу. Это было зрелищно и весело, и не только Саше. Как рекламе шоколада Milka.

В третьем периоде открылась возможность производства. В фермах появляются чертежи разных машин, которые в дальнейшем могут помочь в развитии фермы заработать как можно больше.

В последнем периоде игроки должны были с максимально возможным темпом накапливать ресурсы, которые потом продадут жителям города. По итогам дня была определена самая богатая, а значит эффективная ферма!

Честно говоря, мне очень интересно было наблюдать за развитием игры со стороны, но, по отзывам, участие в самой игре было ничуть не хуже.

Особых сложностей на этапе подготовки дня не возникло, ведь она довольно простая. Единственной сложностью были карточки, одних типов которых было больше 200, а всего их были порезали несколько тысяч. На это у нас ушло очень много времени и сил. Но, к нашему сожалению, не получилось задействовать все карточки, так как их вышло больше, чем действительно было нужно, а делать их было очень непросто, а вырезать их для игры – ещё труднее. Ну, теперь вы знаете, почему организаторы не спят по ночам.

Подготовка каких-то особых эмоций у меня не вызвала. Мне было очень интересно, когда я смотрел, как была устроена сама компьютерная игра и придумывал, как же нам это реализовать в реальной жизни. Я смотрел множество видеороликов по прохождению этой игры, а так же читал статьи про каждый ресурс, который был задействован в игре.

Я рад, что этот день прошел и понравился всем отрядам! Он стал новым и нестандартным форматом для эколагеря и для команды организаторов, и теперь мы познакомились с ним. Я думаю, что в будущем будем создавать игры только лучше и интереснее!

*Элгуджа Эрнандес*

### Расписание на 6 января



### День Хранителей Снов

- 8.00 — Подъем
- 8.05 — Зарядка
- 8.20 — Время личной гигиены
- 9.00 — Завтрак
- 9.30 — Линейка
- 9.35 — Лабораторные занятия
- 10.20 — Полевые занятия
- 13.30 — Обед
- 14.30 — Кружки по интересам
- 15.30 — Лабораторные занятия
- 16.50 — Время личной гигиены
- 17.30 — Заставка «Встреча старых знакомых»
- 17.35 — Экскурсии по семьям
- 18.35 — Заставка «Он все сильнее»
- 18.40 — Работа Хранителей
- 19.30 — Перерыв на трапезу
- 19.55 — Заставка «Накануне Рождества»
- 20.00 — Мастерская Санты
- 20.45 — Рождественская ярмарка
- 22.00 — Отрядные свечки
- 22.35 — Общая свечка
- 22.55 — Время личной гигиены
- 23.10 — Отбой

# Компьютерная мечта

Совсем недавно вся территория Эколагеря превратилась в компьютерную игру. Участники погрузились в пиксельный мир со своим устройством и персонажами (NPC). Игра представляла собой экономическую стратегию с элементами ролевой игры (RPG). Мы провели маленький опрос среди участников и организаторов, постараясь выяснить, какая для них компьютерная игра мечты!

## Саша Беляцкая

Слишком сложный вопрос... В компьютерной игре моей мечты нужно, чтобы были какие-то шутки, и мне было смешно! Потому что мне всегда должно быть смешно! Также мне очень важно, чтобы игра была красивой и яркой, потому что мне тяжело играть в то, что мне не нравится визуально. Еще в игре должны быть загадки и «задания на подумать», но чтобы это было не слишком сложно.

## Вова Янов

Компьютерная игра моей мечты — это детективная стратегия. Параллельно с расследованиями убийств, детективное бюро ведет борьбу с мафией. Поэтому необходимо очень аккуратно совершать ходы как за мафию, так и за детективов, чтобы соперник не смог вас обнаружить. В игре может быть совместное прохождение, но основной упор должен быть сделан на проработанных интересных персонажей и одиночную кампанию! Потому что я не очень люблю онлайн игры.

## Федя Шнаков

Для меня является очень важным многогранность и насыщенность игрового процесса. То есть, чтобы, например, в бродилке существовали логические уровни и головоломки. В компьютерной игре, которая мне бы пришлось по вкусу, также необходима клевая и реалистичная графика и активное взаимодействие персонажей друг с другом. Основной тематикой такой игры станет пиратство или средневековье! Хочется, чтобы она была доступна каждому на всех игровых платформах (от компьютера и консоли до мобильного телефона).

## Арина Логунова

Я, конечно, не особо игрок в компьютерные игры (хотя Арина проводит стримы с прохождениями Starew Value). Компьютерная игра моей мечты — это бродилка с продуманным и грамотно выстроенным миром — смесь разговорных мобильных игр (например: «Клуб Романтики») и бродилки. Для меня



очень важно именно структурное раскрытие каждого персонажа: установка, сюжетная история, характер. Сюжетом такой игры для меня может стать тема волшебства, так как я фанат всякий волшебных миров, подобных Гарри Поттеру.

## Ярослав Лебедев

Сейчас основная цель и тематика игры моей мечты это сон! Она должна быть размеренной и спокойной! А также про ферму... чтобы было много фермы!

## Илья Корабельников

Для меня компьютерная игра моей мечты обязательно предоставляет возможность совместной многопользовательской игры, но основной упор все равно идет на одиночное прохождение (сингл). Сюжет и персонажи должны завлекать и глубоко погружать игрока в мир. Правда, для меня, наверное, это все таки должна быть стратегия с осмысленным просчетом ходов и распределением ресурсов, работой с логистикой. Мне интересны мелочи и многообразие механик в игре. Из-за стратегического наклона моей игры, было бы супер, если бы игровой процесс (геймплей) в ней не был очень интенсивным, чтобы игроку могло предоставляться свободное время для заварки чая и проработки плана своих дальнейших действий на следующие ходы вперед.

**Родион Боголюбов**



# С блокнотом в лес



Наверное, каждый, кто первый раз приезжает в Эколагерь пугается устрашающего слова «учёба». Но как только он входит в лабораторию, его страхи мигом рассеиваются, ведь на самом-то деле ничего страшного в этом нет. Опытные преподаватели смогут заинтересовать тебя в предмете и объяснить на пальцах все его основы. Помимо теоретической части мы также изучаем всё на практике, проводя исследования. Уроки проходят в очень весёлом и увлекательном формате.

Программа очень разнообразна. Мы изучаем гидробиологию, ботанику, ландшафтоведение и зоологию, каждый может найти себе занятие по вкусу. Учимся мы

не в главном доме, а в специально оборудованных лабораториях, где есть микроскопы, научные книги и специальные определители. На стенах развешены разные таблицы и нарисованы те представители животных, которые мы изучаем. Это помогает нам полностью погрузиться в атмосферу природы, изучаемую нами в данный момент.

Больше всего нас погружают в процесс наши преподаватели. Они нам объясняют, помогают делать проекты, которые уже перешли на вторую ступень. Вообще ступеней всего три. На первой ре-

бята, которые приехали в Эколагерь впервые, они знакомятся в общем с новыми науками. На второй ступени ребята постарше делают проекты, а на третьей ученики делают большие исследования.

Эколагерь — это место не только для развлечений, но, и прежде всего, для учёбы — не страшной, а очень прикольной и интересной! Тут можно найти себе занятие по вкусу, увидеть всё, что рассказывают нам на биологии в школе на практике!

*Екатерина Федянина*

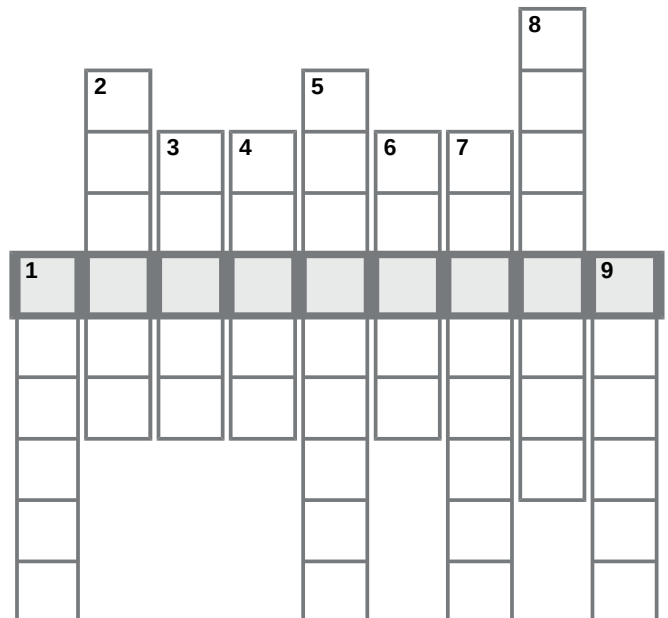


# А ты выучил правила игры?

С помощью этого несложного кроссворда ты сможешь проверить, насколько хорошо ты разобрался в прошедшей игре.

Отгадай все слова и получишь название одного из игровых механизмов!

1. Это устройство бесполезно, если у вас нет овец.
2. Это жидкий животный продукт.
3. Используется для маринования овощей и приготовления джема из фруктов.
4. Если повесить на это подсочник, можно получить смолу.
5. Молодые ростки этого растения съедобны.
6. Внутри можно положить хмель. Через какое-то время появится пиво!
7. Кисть сладких ягод.
8. Это одно из самых сложных в поимке животных в игре. Но щипцы помогут в этом деле!
9. Необходим для крафта многих полезных вещей. Также можно купить в магазине.



# На карте и на пашне



## Выпуск готовили

### Статьи

Элгуджа Эрнандез  
Вера Лебедева  
Родион Боголюбов  
Екатерина Федянина

### Фотографии

Александр Маннин

### Корректурa

Илья Слесарев

### Верстка

Виталий Лебедев

### Выпускающий редактор

Вера Лебедева

Сборная газета

Выпуск 2, 5.01.2021

Печатный орган выездных сборов детской  
организации «Остров Сокровищ»  
Московская область, Мытищенский район,  
п. Пироговский, Учебный центр «Экосистема»  
RSPR 77-00263-Г-02

Тираж 20

[vostrove.ru/paper](http://vostrove.ru/paper)

[newspaper\\_os@mail.ru](mailto:newspaper_os@mail.ru)

© Остров Сокровищ, 1997–2021