

Игра «Пётр I и бояре»

Интеллектуальная игра «Пётр I и бояре» посвящена истории России конца XVII – начала XVIII века.

Мы захотели, чтобы изучение истории было не только интересным, но и увлекательным.

Игра состоит из двух самостоятельных частей, различающихся сложностью.

Первая часть — лото, предполагает легкое и веселое времяпрепровождение хоть в классе, хоть в кругу семьи. Лото посвящено датам, связанных с жизнью и деятельностью Петра I.

Вторая часть — настольная игра, созданная для увлекательного знакомства с действиями «бояр» — слодвижников и оппонентов Петра I. Мы ожидаем, что играть в неё будут люди, уже знакомые с историей Петра I.



О ПРОЕКТЕ

Проект «Московские игры Петра I» предлагает «играючи», как делал в детстве и юности Петр I, изменить свою жизнь, обучиться новому, развить свои навыки для дальнейшего использования на профессиональном поприще и в жизни.

Ориентируясь на практику Великого императора, мы представляем вашему вниманию продукты, помогающие сконцентрировать внимание на той или иной сфере, в которой вы бы хотели развиваться.



при поддержке
ФОНДА
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

МОС-
КОВСКИЕ
ИГРЫ
ПЕТРА I



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Идея игры

Историческая интеллектуальная игра «Пётр I и бояре» придумана и разработана в рамках проекта «Московские игры Петра I» при поддержке Фонда Президентских грантов. В проекте создание Игры направлено на удовлетворение запроса аудитории, желающей присвоить наследие именно в игровой форме.

Мы хотели дать удобный и интересный продукт актуализации наследия старшеклассникам и студентам, который был бы удобен для игры как в классе большой группой, так и дома, компанией людей, интересующихся историей.

Игра «Пётр I и бояре» — это фактически две самостоятельные игры, объединенные наследием Петра I.

Лото «Пётр I» – легкая, захватывающая игра, позволяющая в развлекательной форме запомнить 144 события с датами, связанными с жизнью и деятельностью Петра I.

Настольная игра «Бояре» – более вдумчивая, рассчитанная на аудиторию, уже знакомую с наследием Петра I. Игра посвящена «боярам» - окружению Петра I. «Бояре» - это и «сподвижники» Петра I, фактически претворявшие в жизнь его реформы и начинания, и «оппоненты» - исторические личности, сопротивлявшиеся реформам Петра или ведущие свою политическую игру.



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Цель игры

Мы хотели, чтобы аудитория проекта «Московские игры Петра I» узнала и присвоила наследие петровской эпохи России в игровом формате. Игра содержит упоминания основных событий истории жизни Петра I и его реформ; информацию об изменении уклада жизни на территории Москвы и Подмосковья. Разрабатывая концепцию игры, мы задумывали, чтобы игроки понимали хронологию развития событий в жизни Петра I; познакомились с действиями сподвижников и оппонентов Петра I; получили навыки анализа исторической информации.

Игра интеллектуально-соревновательная, предполагает выигрыш одного из участников.

Выигравшим считается Игрок, который:

1-я часть, Лото «Пётр I»: раньше всех закрыл карточками с ответами вопросы на своих Полях-лото: одном нескольких или всех, зависит от договоренностей перед Игрой.

2-я часть, настольная игра «Бояре»: совершая ходы, первым набрал оговоренное число баллов в своей «Области действия персонажей» или достиг конца Игрового поля. Либо набрал наибольшее совокупное число баллов, если Игра велась на время.



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Почему название игры - «Пётр I и бояре»

Название игры – «Пётр I и бояре», появилось еще на этапе подачи заявки на грант. Этим названием мы хотели подчеркнуть, что игра связана не только с Петром I, но и с его окружением. Бояре считались в России самым высшим сословием знати, после царя. И хотя Петр I боролся с институтом боярства и с местничеством в целом, многие из его сподвижников вышли именно из бояр. И конечно, оппонентов среди бояр у Петра I хватало тоже. Название получилось коротким и ёмким, полностью отвечающим духу и механике игры.

Правда, ранее мы думали сделать другую механику игры: сначала что-то похожее на «мафию»; потом несколько месяцев прорабатывали механику игры «Исторические Дебаты», но не стали делать этот вариант в связи с непростым процессом подготовки потенциальных участников игры к проведению дебатов. Однако от механики игры в формате «Исторические Дебаты» мы окончательно не отказались и хотим сделать его в будущем.

Придумав название игры, следует его проверить на «свободность». Самый простой способ – набрать его в поисковой строке поисковой системы и проверить, не используется ли кем-то это название. Более надежный способ – подать заявку на регистрацию названия в Роспатент.



КОМАНДА ПО СОЗДАНИЮ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»



Роль	Задачи
Куратор-разработчик игры	Креатив: Концепция, контент, элементы игры, ТЗ для художника и дизайнера. Финансы: Бюджетирование расходов, Поставщики, работа с документацией. Менеджмент: взаимодействие с членами команды и внешними контрагентами, их мотивация. Контент игры: работа с краеведом/историком, самостоятельный поиск и работа с контентом. Тестирование механики и элементов игры, включая составление и актуализацию правил.
Краевед/историк	Выделение акцентов в историческом наследии Петра I и его окружения. Подбор исторических фактов и, если нужно, легенд. Верификация контента, собранного куратором самостоятельно. Выступление на мероприятиях по проведению игры.
Художник	Разработка художественных образов для иллюстраций в игре и элементов игры.
Дизайнер-верстальщик	Создание общего стиля игры с учетом созданных художником образов. Дизайн всех элементов игры. Вёрстка контента и других элементов игры.
Тестировщики	Тестирование игры на всех стадиях ее создания. Тестирование правил игры на: общее понимание и связанность изложения текста. Тестирование готового комплекта игры на удобство использования.
Редактор	Редактирование и проверка контента.
Корректор	Проверка контента перед сдачей в вёрстку, и вёрстки перед сдачей в печать.
Комплектовщик игры	Комплектование игры в случае большого количества элементов игры.



СОЗДАНИЕ КОНТЕНТА ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Объём игры

Создавая игру, мы ориентировались на то, что историческая интеллектуальная игра может быть интересна для игры на внеклассных уроках. А значит, в нее должно быть комфортно играть не только небольшой компанией, но и большому числу участников, например целому классу (15-30 человек).

Поэтому и в Лото, и в Настольную игру мы заложили достаточно большой объем контента. В Лото получилось 24 карты Лото и 144 факта из жизни и деятельности Петра I. При этом можно играть как индивидуально, так и командами (допустим, 4 команды в Лото, даже с разным количеством игроков, берут себе по 6 полей-лото).

В Настольной игре мы включили в игру 24 персонажа из окружения Петра I и 360 карточек с «действиями» - каждый персонаж совершал действия, направленные в помощь реформам Петра или вопреки им, и упоминание о которых дошло до нашего времени. Даже само по себе чтение карточек «действий» персонажей очень увлекательно. Причем сначала мы подготовили 480 «действий», но получив просчет от типографии по стоимости изготовления и учитывая, что эту игру делаем впервые, объем контента уменьшили. Ну и, признаться, подбирая контент для игры и параллельно изучая историю Петра I и его окружения, увлеклись сами. Очень это интересное занятие – играя, изучать историю!



СОЗДАНИЕ КОНТЕНТА ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Рамки игры

Историческое наследие Петра I очень велико и разносторонне. Так, по оценкам разных историков, Пётр I за свою жизнь выпустил от 4000 до 10000 указов! И эти указы были разнообразны как по сферам действия, так и по длительности, охвату и так далее. А еще некоторые свои указы Петр отменял. И перед нами встал вопрос – какие ограничения по выбору контента нам стоит поставить и от чего придется отказаться. Мы рассудили, что основным двигателем деятельности Петра I были военные преобразования в России и создание флота. С этим связаны многие его реформы в других областях.

Ещё Петр I большое внимание уделял вопросам духовенства и образования в России. Это повлекло большие изменения в управлении государством, включая изменение системы наказаний и поощрений, создание Петром I «Табели о рангах» и усиление дворянства. При этом мы практически не затронули преобразования в экономике России, в социальной сфере и в ряде других сфер.

Без подобных рамок в подборе контента игра на наш взгляд получится расплывчатой и расфокусированной. Но мы рассчитываем на то, что если участники будут увлечены изучением той информации, которая нами включена в игру, то они смогут самостоятельно изучить те области жизни петровской эпохи, которые в нашей игре не освещены.



СОЗДАНИЕ КОНТЕНТА ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Работа с краеведом и первый контент

Перед тем, как давать краеведу ТЗ на подбор контента для вашей игры, стоит самим несколько дней потратить на знакомство с историческим наследием того персонажа, о котором хотите сделать историческую игру. Так, мы смотрели информацию из Интернета, как из Википедии, так и на сайтах, рассказывающих о Петре I и его реформах.. Нам хотелось широкого охвата петровской эпохи. Для Лото с требованиями к контенту определились быстро. По «боярам» - изучая информацию по «оппонентам» Петра I, поняли, что в петровское время политическая оппозиция долго не жила. В лучшем случае отправлялась в ссылку после первого же выпада против царя. Изучая истории жизни «сподвижников» Петра, стало понятно, что без их действий, без веры в Петра и огромной работы, которую они делали для России, реформы Петра I были бы гораздо скромнее. После этого мы поняли и требования к контенту для «Бояр».

Краеведу был сделан запрос на подбор не контента, а скорее на источники информации. Так как в нашем проекте «Московские игры Петра I» помимо игры мы готовили и другие продукты, связанные с наследием Петра I, краевед подбирал контент и для этих продуктов. И мы взяли часть контента про Петра I оттуда. Что касается «сподвижников» Петра I и его «оппонентов», то работа краеведа в нашем проекте заключалась в проверке информации, которую подобрал куратор по разработке игры.



СОЗДАНИЕ КОНТЕНТА ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Механика игры. Лото «Пётр I»

Игра состоит из двух частей, разных по механике игры. Когда мы встали перед выбором, как в развлекательной форме познакомить с историей Петра I, так чтобы было интересно всем нашим целевым группам (школьники от 12 лет, студенты, семейная аудитория). Чтобы они могли узнать и запомнить исторические даты, основные результаты деятельности Петра I, и при этом сыграли в игру не один раз. Мы выбрали лото. Первая часть Игры «Пётр I и бояре» полностью посвящена Петру I, и сделана по принципу лото. Вместо бочонков мы сделали полушутливые вопросы, а вместо карточек лото с числами в несколько рядов – поля лото с вполне себе серьезными историческими событиями и датами, являющимися ответами на вопросы. Мы протестировали эту идею, распечатав одно поле лото и карточки с вопросами. В процессе тестирования решили добавить к событиям-ответам рисунки. События расположили в хронологическом порядке. Каждому ответу был присвоен уникальный номер. Эти же номера указали и на вопросах. Это позволяло ведущему, называющему вопросы, не знать наизусть все ответы, а просто попросить игрока, нашедшего событие-ответ на вопрос, назвать номер ответа. И сразу понять, правильное ли событие игрок имеет в виду. После того, как игрок назвал правильный ответ, ведущий отдает ему карточку с вопросом. Игрок закрывает карточкой с вопросом то событие-ответ на поле лото, которое соответствует вопросу. Ведущий зачитывает следующий вопрос. Игра идет до тех пор, пока кто-то из игроков не закроет карточками с вопросами 1/2/все свои поля с событиями-ответами.



СОЗДАНИЕ КОНТЕНТА ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Механика игры. Настольная игра «Бояре»

Мы включили в игру современников Петра I, чьи действия отвечали рамкам игры. Получилось 16 «сторонников» и 8 «оппонентов», и 360 связанных с ними исторических событий. В процессе тестирования мы придумали сделать рисованные «портреты» персонажей в общем стиле Проекта. Сначала хотели, чтобы, делая ход, игрок озвучивал «действие» своего персонажа и определял, с каким указом Петра I это действие связано. Когда стали тестировать эту механику, выяснилось, что правила слишком сложные и нет азарта. Потом заметили, что все действия «персонажей» были связаны с какой-либо областью деятельности Петра I. Это стали «внутренняя политика», «внешняя политика», «поощрения и наказания», «военная политика». Мы коллегиально определили, к каким областям относится каждое действие персонажей в игре - сделали «Лист областей действий» всех персонажей. Игрок зачитывает текст «действия персонажа» и определяет, к какой «области действий» оно относится. Игрок получает призовые очки, если действие персонажа попадет именно в его «область действий». Если «действие персонажа» относится к нескольким областям, игрок сам определяет, в какую «область действий» положить озвученную карточку действия персонажа. За карточку «сподвижника» игрок, в чью «область действий» попала карточка, получает призовой балл. За карточку «оппонента» у этого игрока балл снимается. После этого, игрок бросает кубик и делает ход на игровом поле. Игра ведется либо на время, либо по достижению финиша на игровом поле, либо по закрытию игроком своей «области действий».



СОЗДАНИЕ КОНТЕНТА ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Подбор контента для игры

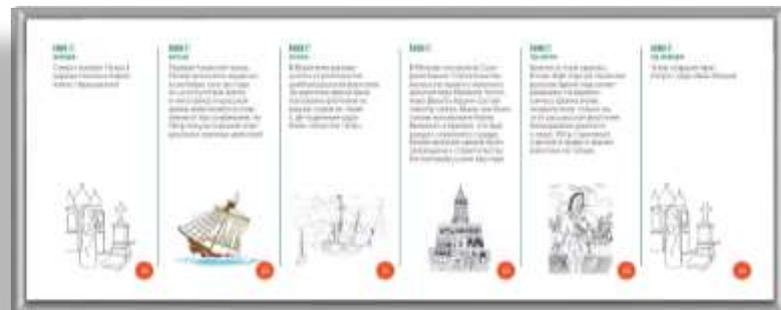
Подбирая контент для нашей игры, мы ориентировались как на знания и экспертизу краеведа, так и на собственные силы. Преимуществом подбора контента через краеведа является его прекрасное ориентирование в теме вопроса и знание источников. Краевед хорошо ищет информацию по конкретному вопросу. Например: места в Москве, связанные с Петром I и истории, посвященные этому. Если же говорить о наборе массива информации, когда четких критериев отбора нужного исторического материала нет, то куратор продукта лучше разбирается в специфике того, что требуется для игры. И краевед в этом случае полезен тем, что подскажет, какие ресурсы лучше использовать. Важно собирать историческую информацию в одном месте (например в Excel), указывая ссылки, откуда она взята. Таким способом собирается информация по каждому персонажу. Вы сами определяете, сколько фактов стоит собрать. Когда только набираете факты из разных мест, не бойтесь того, что они будут повторяться. Вычисткой повторов и верификацией контента вы займетесь после того, как основной массив будет собран. Когда мы занимались сбором информации о действиях современников Петра I, петровская эпоха прямо оживала, и у исторических событий появлялся объём. Много информации не включено в игру из-за определенных рамок контента игры - по Петру I можно сделать даже не одно продолжение части «бояр». На эту работу хорошо привлекать студентов-историков. Учитывайте, что верификация и редакция контента будет в 4 раза дольше, чем первичный сбор информации.



СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

ЛОТО «Пётр I». Концепция

Концепция игры в Лото «Пётр I» предполагала, что играть в него могут даже люди, совсем не знакомые с историей Петра I. Это максимально простой и увлекательный процесс изучения основных событий петровской эпохи. И мы, как и в настоящем лото, где вместо чисел называют смешные фразы («2»-лебедь, «33»-богатыри, «5»-отличник и т.д.) и игроку нужно также понять, о каком числе идет речь, решили, что в нашем лото вопросы тоже будут шутливо спрашивать о событиях из жизни Петра I и сделаны максимально короткими. **Карточку с вопросом** мы решили сделать 5x5см. Такой размер подходил для того, чтобы, с одной стороны, разместить там вопрос, и впоследствии закрыть этой карточкой часть поля лото с событием-ответом. **Поля лото с событиями-ответами** мы сделали формата А4/2, 297x105 мм. На каждом поле лото разместили по 6 ответов. С дизайнером подобрали оптимальный объем текста, и занялись непростым делом укорачивания с такой любовью подобранной информации. На это ушло несколько недель. Параллельно шел процесс подбора рисунков, иллюстрирующих события, на это ушло полтора месяца.



СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Настольная игра «БОЯРЕ». Концепция

Концепция Настольной игры «бояре» предполагала, что играть в него будут люди, уже знакомые с историей Петра I. Эта игра задумывалась как увлекательное изучение действий «бояр» - сподвижников и оппонентов Петра I. Выбор игроком «команды» персонажей, зачитывание действий персонажа, определение, к какой «области действий» это действие относится, выкладывание карточек с «действиями» персонажей в «Областях действий», и вместе с тем игровой момент от бросков кубика и движения по игровому полю – вот основные моменты нашей концепции. На наш взгляд, больше удовольствия от процесса игры получают игроки, склонные к размышлению, анализу информации, желанию рассуждать и дискутировать. Поэтому мы включили в состав игры большой объем контента – исторических фактов и, возможно, легенд, о действиях, совершенных современниками Петра I и тем или иным образом влияющие на историю России тех времён. Если кратко, концепцию этой игры можно выразить как «Круги по воде», где «камнем, брошенным в воду», были реформы и указы Петра I, а «кругами по воде» – действия ближайшего окружения и Петра I в частности, и жителей России в целом, каждодневно меняющие уклад жизни России



СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Настольная игра «БОЯРЕ». Карты персонажей



«Карты персонажей» игроки выбирают в начале игры, еще до определения, какая «Область действий» им достанется. Мы хотели, чтобы эти карты были яркими и запоминающимися, и содержали краткую информацию о каждом персонаже. Эти карты игроки кладут перед собой в игре. А может, кто-то из «бояр» понравится игроку и как историческая личность или пример для подражания. Или игрок захочет использовать карту в повседневной жизни – как закладку в книгу или прикрепит магнитиком к

холодильнику – и деятельный А.Д. Меншиков будет своим примером помогать игроку! В игре есть «сподвижники» и «оппоненты» - они изображены на белом и черном фоне соответственно. На каждом «портрете» персонажа изображен предмет, являющийся символом характера персонажа, его профессии или исторического события, с персонажем связанного. Например, в руках у Александра Меншикова есть пирожок, у царевны Софьи – держава и скипетр, а у «внешнего резидента» Петра Толстого – бинокль. Карты 12-ти «сподвижников» напечатаны в двойном экземпляре. Правила игры позволяют разным игрокам выбрать одного и того же персонажа. Или один игрок может играть «расширенным составом» «действий» персонажа. При подборе контента выяснилось - эти «сподвижники» Петра I оказались исторически активными личностями, долго жили и много сделали для претворения реформ Петра I в жизнь!



СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Настольная игра «БОЯРЕ». Карты действия персонажей



«Карты действия персонажей» игроки выбирают после выбора «карт персонажей». Это основной элемент игры. Всего карт действий в игре 360 штук. По каждому персонажу есть 10 или 20 «карт действий». Увеличенное количество «действий» появилось в процессе изучения деятельности персонажей. У некоторых из них оказалось много исторических воспоминаний и фактов, соответствующих рамкам игры. Отказываться от них не хотелось, и куратор игры

принял решение сделать «двойных персонажей». По правилам игры, игрок может выбрать себе 5 или 10 карт «действий» персонажа. Так как возможна ситуация, что разные игроки захотят поиграть одним и тем же персонажем. Для этого в картах персонажей есть сдвоенные экземпляры. Дизайнер предложил изображение персонажа разместить на карте с его «действием». Изображение персонажа на карте «действия» повернуто на 90° по отношению к тексту «действия» - так лучше получилось его расположить. Ещё на карте «действия» отмечен год, в котором произошло «действие», и уникальный номер действия. У каждого персонажа мы расположили номера в хронологическом порядке совершения им «действий», насколько это было возможно установить. Номера нужны для поиска на листе «Области действий» подсказку, к каким «областям действий» относится это «действие». И игрокам проще отобрать «действия» персонажа по хронологии, ориентируясь на этот номер.



СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Настольная игра «БОЯРЕ». Карты «область действия» персонажей



Мы сразу хотели, чтобы игроки имели возможность выкладывать карты действий персонажей по какому-то параметру, что бы было наглядно видно, как Пётр I формировал свою команду, и кто из сподвижников в каких сферах деятельности отметился. Но долго не могли придумать механику, реализующую это желание. Историю возникновения «областей действий» я уже описал ранее. В итоговую механику игры мы включили 4 области действия «Внешняя политика», «Внутренняя политика», «Военная политика», «Поощрения и наказания». Цвета «областей действий» мы выбрали такие же, как фишки игроков. На каждой карте «области действий» есть запоминающийся рисунок,

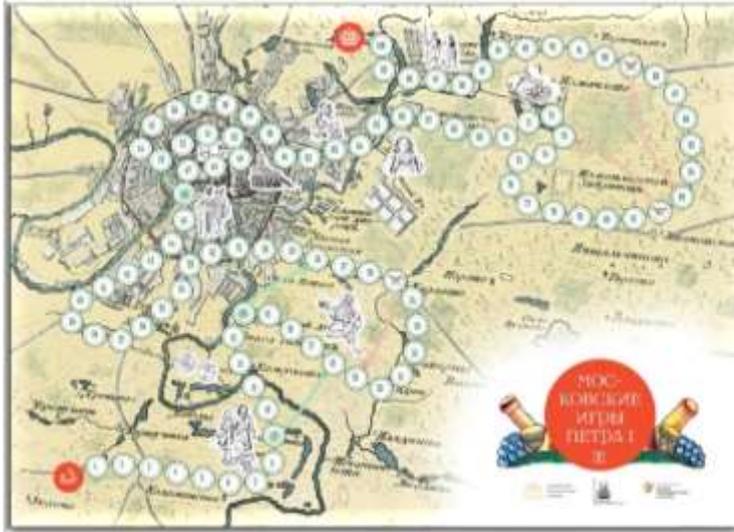
символичный для этой «области действий». Рисунки мы взяли из уже используемых в игре. На обратной стороне карты «области действия» мы поместили информацию, описывающую особенности этой «области действий».

Введение этого элемента игры позволило не только реализовать наше желание визуализировать участие «бояр» в реформах Петра I, но и добавило игровой момент.



СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Настольная игра «БОЯРЕ». Игровое поле



Игровое поле является «лицом» настольной игры. Оно включает в себя визуализацию основной идеи игры, создает настроение у игроков, служит для передвижения фишек и является самым большим визуальным образом игры. Мы разработке и дизайну игрового поля уделили немало времени. После ряда экспериментов за основу игрового поля взяли изображение старой карты Москвы того времени. На карте расположили узнаваемые рисунки из других продуктов проекта «Московские игры Петра I». Изначально мы хотели сделать 350 точек маршрута (к 350-летию со дня рождения Петра I), но точки оказались очень маленькие, а маршрута на карте стало слишком много. После нескольких экспериментов количество точек уменьшили до 100. На маршруте карты добавили переходы, связанные как с неудачами в военных походах и реформах Петра I, так и с его успехами. Размер поля – А3, сложенный посередине, был определен практически сразу.



СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Настольная игра «БОЯРЕ». Фишки и кубик



Возможностей для выбора фишек для игры и кубиков существует огромное множество. И конечно, индивидуально сделанные для игры фишки усиливают позитивное отношение к настольной игре. Однако мы делали подобную игру впервые, практически весь бюджет израсходовали на разработку игры и подготовку контента, и на типографские расходы по печати игры.

Поэтому для нашей игры мы выбрали бюджетный вариант фишек и кубика, надеясь, что игроки с пониманием к этому отнесутся.

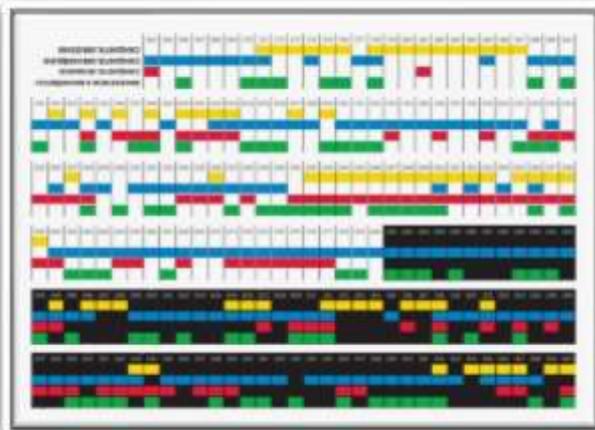
Мы решили сделать упор на подготовку хорошего контента для нашей интеллектуально-исторической игры и на красивое, запоминающееся оформление.

Несмотря на невысокую стоимость, эти фишки и кубик нам понравились своим качеством, да и на игровом поле они позитивно смотрятся!



СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Настольная игра «БОЯРЕ». Лист «Области действий персонажей»



Для удобства игры мы сделали лист с «областями действий» по всем «картам действий» персонажей - для подсказки игрокам в случае затруднений с выбором «области действий» конкретного «действия персонажа».

На листе «области действий персонажей» номера, начиная с 281,

отображены на черном фоне. Это сделано для напоминания игрокам, что, когда мы помещаем карту «действия» «оппонента» Петра I в «Область действия» игрока, то у этого игрока вычитают балл за «область действия».



СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Правила игры



Первый вариант правил написали, когда концепция механики игры стала уже понятна. Письменное фиксирование правил игры позволило оперативно выявить пробелы в механике игры, определить, что непонятно в механике игры для людей, не включенных в процесс разработки игры (то есть для всех, кроме куратора, которому казалось, что все ясно и очень просто). Правила

нужно переписывать столько раз, пока он не станут понятны всем, кому их показываешь. При каждом изменении в механике игры делайте правки в правилах. Когда очередная редакция правил будет близка к финальной, стоит дать правила игры на редактуру человеку, который ничего не знает о вашей игре. Его комментарии по правилам игры помогут сделать правила понятными для игроков. Мы подготовили на основе правил презентацию «для внутреннего пользования» о составе и механике игры, порядке действий игроков и методу подсчета баллов. Её удобно показывать перед тестированием игры. Ещё презентация правил игры оказалась весьма полезной при разработке дизайна правил.



ИЗГОТОВЛЕНИЕ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Учет требований и возможностей типографии и собственных финансов

Мы делали игру с использованием гранта от Фонда президентских грантов, и конечно, с привлечением собственных ресурсов, как финансовых, так и человеческих. Чтобы понять, что из разработанной механики игры мы можем реализовать и какой объем контента можем включить в игру, мы подготовили ТЗ и озаботились выбором типографии для печати игры как только придумали все элементы игры, примерно представляли их желаемый размер и у нас была ясность, какое количество элементов игры потребуется в каждый комплект игры. Также нам важно было понимать, на какое качество бумаги мы могли рассчитывать и какие размеры элементов игры стоит сделать. Чем больше обрезков бумаги остается у типографии – тем дороже вам выходят элементы игры. После просчета стоимости нашей игры типографией стало понятно, что мы сильно вышли за рамки бюджета. Сократить бюджет можно четырьмя способами – ухудшив качество бумаги или покрытия элементов игры, изменить требования к изготовлению каких-то элементов с целью их удешевления, уменьшив количество элементов игры или провести переговоры с типографией по возможностям предоставления нам скидки без ухудшения качества. Мы выбрали последние три способа – изменили упаковку игры с коробки на крафт-пакет, уменьшили количество карточек с «действиями персонажей» до 360 штук, провели переговоры с типографией и смогли получить скидку. Также мы оптимизировали виды бумаги по некоторым элементам игры, чтобы обрезки бумаги при печати были минимальны.



ИЗГОТОВЛЕНИЕ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Затраты на комплектование игры при большом количестве элементов

Наша игра включает в себя 600 элементов в каждом комплекте игры. Помимо того, что из типографии вы получите большой объем напечатанных материалов, приготовьтесь к тому, что всё это следует разложить по комплектам игры. Лучше заранее просчитать с типографией, или со специализированной компанией по комплектации подобных материалов, во что обойдется эта работа по срокам и по стоимости. Нам посчитали, что работы по комплектованию будут стоить больше половины стоимости игры, и это со скидкой! Первоначально мы привлекли к комплектованию волонтеров. Волонтеры были разные по готовности к этой однообразной, но при этом напряженной работе. К тому же волонтеры менялись, и каждого новичка нужно было обучить технологии раскладывания элементов игры по комплектам. Да, технологию вам тоже придётся придумать исходя из имеющегося в вашем распоряжении пространства и наличия мебели, на которую вам придется ставить коробки из типографии, элементы игры, которые нужно раскладывать по комплектам, и место, где вы, собственно, будете эти комплекты собирать. Впоследствии мы оплатили работы специалиста по комплектованию игры, комбинируя его работу с работой волонтеров.



ИЗГОТОВЛЕНИЕ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Выбор поставщиков для приобретения дополнительных элементов игры

Помимо печати элементов игры в типографии, нам требовались кубик, 4 фишки, а также zip-лок пакеты для раскладки разных элементов игры для удобства игроков и улучшения сохранности игры.

Все эти дополнительные элементы лучше приобретать не в типографии, а у специализированных поставщиков.



Кубик и фишки мы приобрели практически одновременно со сдачей игры в типографию.

Zip-лок пакеты мы приобрели позже. Их необходимость стала понятна после нескольких тестовых игр и неудобства хранения карточек единым массивом.

К тому же zip-лок пакеты легче подобрать, уже имея на руках напечатанный тираж.



ИЗГОТОВЛЕНИЕ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Печать прототипов элементов и тестирование механики игры

Когда мы поняли размеры элементов игры, написали правила и разместили контент в карточках по нужному размеру - перешли к пробному тестированию игры. Перед тестированием собираем волонтеров – тех, кто согласился поиграть, и рассказываем им идею и концепцию игры. Далее в соответствии с написанными правилами игры куратор игры показывает на примере напечатанных карточек механику игры. Мы напечатали прототип игрового поля для передвижения фишек, кубик принесли из дома, фишки сделали из цветной бумаги. Это я пишу про тестирование части игры «бояре», так как про тестирование лото я уже писал. Первое пробное тестирование заняло примерно 20 минут. Стало понятно, что механика игры сложная, игра больше похожа на просто зачитывание карточек и игрового азарта не вызывала. В дальнейшем тестирование игры проводили после каждого изменения правил, пока не получилась механика игры, вызывающая интерес у тестировщиков. Когда был разработан дизайн - нужно было понять, как игра будет выглядеть «приближенной к оригиналу». Здесь, помимо механики, мы выясняли, читается ли текст на элементах игры, хорошо ли смотрится выбранный дизайнером шрифт, как выглядят рисунки на полях лото относительно текста. Особое внимание уделили игровому полю, напечатав его в реальном размере. Так, например, мы увидели, что дизайнер разместил несколько рисунков на стиге игрового поля – и внесли изменения в дизайн. Первоначально предложенный дизайнером «воздушный» шрифт в карточках был также заменен на более читаемый.



ВЁРСТКА ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Создание папки на Яндекс-диске и подготовка текстового контента

Когда мы согласовали все нюансы дизайна и механики игры, то передали все материалы на верстку. Мы создали папку на Яндекс-диске, и стали выкладывать туда все материалы по игре для верстки. Доступ к папке имели, помимо дизайнера, куратор по игре, куратор проекта «Московские игры Петра I». Таким образом удобно иметь всегда актуальный контент, смотреть, что сделал дизайнер. Диалог между членами команды велся через мессенджер.

Мы старались передавать материалы в виде, удобном для дизайнера. Было много корректировок как контента, так и дизайна. Чтобы дизайнер и мы не запутались с версиями правок, на финальную верстку мы подготовили весь контент полностью, в последней редакции. Материалы по карточкам «действий» персонажей мы подготовили в Excel. «Персонажей» мы передали на верстку в MS Word. Информацию для Листа по «Областям действий всех персонажей» мы передали также в файле Excel, по всем действиям персонажей расставив метки, к каким областям относится каждое «действие» персонажа, после чего перенесли полученную таблицу на отдельный лист Excel. Материалы по лото мы также подготовили в Excel, выделив из текста событий отдельно год, и дату, где есть.

Важно, чтобы все изображения были подобраны и переданы дизайнеру в качестве, достаточном для типографской печати. В нашем случае хватало качества в 300 dpi. Но если требуется печать изображения большого размера – в нашем случае это игровое поле, то и качество рисунков должно быть высоким, минимум 600 dpi.



ВЁРСТКА ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Передача на верстку «блоками информации»

Элементы игры как на дизайн, так и на верстку мы передавали блоками. То есть лучше готовить законченные блоки элементов игры. В нашей игре элементы мы разбили на следующие блоки:

- Игровое поле;
- Лото поля с ответами + вопросы;
- Карты действий персонажей + Карты персонажей + Карты области действий;
- Лист с «областями действий персонажей»;
- Правила игры;
- Крафтовый пакет для упаковки игры.

Так удобней и дизайнеру для разработки дизайна и вёрстки, и нам для параллельной работы над этими блоками. Пока дизайнер работает над одним блоком, мы дорабатывали другой блок или вносили корректуру в предложенный нашим дизайнером-верстальщиком вариант.



ВЁРСТКА ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Получение с верстки и внесение изменений

Полученную вёрстку следует обязательно внимательно проверить.

Мы начинали проверку с критичных по размеру элементов игры (максимальный текст или размеры изображений), чтобы просмотреть, как получились сверстанные элементы. Также стоит распечатать примеры всех элементов, желательно в цвете, чтобы посмотреть, как выглядят все части игры вживую, а не только на экране.

Если позволяет время, лучше отдать всю вёрстку на финальную корректуру для проверки возможных орфографических ошибок или внезапных «обрезов» изображений или текста.

После выполнения всех проверок выявленные замечания следует записать в один файл и передать верстальщику на исправление.

Полученные от верстальщика материалы стоит еще раз проверить на предмет внесенных последних изменений.

Если позволяет время, перед сдачей всего контента в типографию можно дать просмотреть вёрстку не знакомому с игрой волонтеру, или, что конечно же лучше - профессиональному корректору.



ПЕЧАТЬ В ТИПОГРАФИИ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Сдача игры в печать в типографию

Верстка игры проверена, можно все отдавать в типографию. Если у вас есть понимание по срокам работы дизайнера-верстальщика, лучше заранее позвонить специалисту типографии, который ведет ваш договор:

- Предупредить о том, что игра практически готова, и получить ссылку на папку, куда можно удалённо выложить материалы;
- Сообщить, когда хотите сдать материалы в типографию;
- Узнать, есть ли какие-то особенности в графике специалиста, например, возможный отпуск, и кто его замещает в случае болезни или отсутствия специалиста на месте;
- Узнать, какое положение дел в работе типографии: уровень загрузки оборудования, внезапный большой заказ, поломка или профилактика оборудования;
- Уточнить, в наличии ли вся бумага и другие необходимые материалы по вашей игре.

Когда ваша верстка готова и проверена, выгружаете материалы в их папку. Там специалист проверяет их на соответствие техническим требованиям типографии. Мы печатали игру в типографии «ВИВА-СТАР» в Москве и остались довольны и профессионализмом специалиста типографии, и высоким качеством печати игры.



ПЕЧАТЬ В ТИПОГРАФИИ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Получение тиража игры из типографии

Если элементов в игре много, то основное время изготовления тиража в типографии уходит не столько на саму печать, сколько на нарезание элементов и упаковку их в коробки.

Так, нашу игру печатали несколько дней, потом некоторое время ушло на просушку напечатанных листов. А вот на нарезание элементов и их упаковку ушло более двух недель.

Если вы договорились, что тираж вам привозит типография, следует учесть, чтобы в день приезда машины из типографии вы заранее определили, куда будете складывать коробки с тиражом, и кто этот тираж будет разгружать из машины.

Правильный выбор типографии имеет очень ключевое значение в успехе всего проекта по созданию игры. Ведь любая прекрасно придуманная игра может быть не очень хорошо напечатана.

Хотим выразить благодарность типографии, в которой мы печатали игру. Это типография «ВИВА-СТАР» в Москве.

Мы остались очень довольны профессионализмом специалиста типографии в процессе переговоров, высоким качеством печати игры и чётким соблюдением сроков и иных договорённостей нашего непростого заказа.



ПРОДВИЖЕНИЕ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Проведение игры на мероприятиях-«ассамблеях»

С целевой аудиторией можно проводить игры на специально организованных для этого мероприятиях, когда целью мероприятия является именно игра. При этом мы первую часть игры «Пётр I и бояре» - Лото, и вторую часть «Настольная игра «бояре», проводили отдельно, так как продолжительность игры в каждую из частей больше часа, механика разная, к тому же каждая из частей знакомит с большим количеством исторических событий.

И конечно, в игру «Пётр I и бояре» можно играть и в рамках больших мероприятий.

Например, мы провели игру в рамках мероприятия-ассамблеи «Московские потешки Петра I».

Ведущим игры мы пригласили одного из партнёров нашего проекта, директора студии звукозаписи REQsquare Татаринцева Александра.



ПРОДВИЖЕНИЕ ИГРЫ «ПЁТР I И БОЯРЕ»

Рекомендации по проведению игры на мероприятиях-«ассамблеях»

Здесь приводим несколько рекомендаций по проведению первой части игры «Пётр I и бояре» - Лото «Пётр I» на мероприятии с неизвестным заранее количеством участников, которые при этом еще и разного возраста:

- Ведущему заранее стоит объяснить правила игры, и распечатать лист с ответами, крупно указанными номерами и конечно, вопросы, которые к этим ответами относятся. Чтобы ведущий, назвав вопрос, и услышав ответ игрока, мог сразу понять, правильно ли игрок указал событие-ответ;
- Так как народу много, ведущий помимо вопросов тратит время на развлечение аудитории. Это увеличивает время игры. Мы упростили правила – выигравшим считалась команда, первой «закрывшая» карточками с вопросами одно поле с ответами. На это потребуется от полутора до двух с половиной часов времени;
- Перед самой игрой лучше провести разогрев аудитории. Например, проведя легкий квиз по теме игры;
- Можно поставить 4 стола, сформировав 4 команды. Тогда у каждой команды будет по 6 полей лото с ответами, при этом в каждой команде участники могут различаться как по количеству, так и по возрасту;
- Организуйте легкое угощение участников (чай, вода, сладости: кексы, печенье);
- Заранее подумайте, как увлечь маленьких детей участников на время игры.



БЛАГОДАРНОСТИ И КОНТАКТЫ

Мы благодарим вас за внимательное прочтение нашего кейса, в котором мы не стали привязываться к строгим «учебным» формам изложения материала и постарались простым языком рассказать, что делала наша команда при разработке **Интеллектуальной исторической игры «Пётр I и бояре»**, созданной при поддержке Фонда президентских грантов

КОНТАКТЫ:

Руководитель проекта «Московские игры Петра I»
Юлия Юрьевна Куварзина
8(915) 433-4633, : jkuvarzina@mail.ru

ОРГАНИЗАТОРЫ ПРОЕКТА:

Сообщество «Лидеры и инновации в библиотеках»
и Библиотека имени Ф.М. Достоевского при
поддержке Фонда президентских грантов.

Информацию по другим продуктам Вы можете найти на
сайте проекта: <http://www.petermoscowplay.ru/>

- Творческая школа и Конкурс литературно-исторических эссе;
- Путеводитель-раскраска «Потешки Петра I»;
- Аудиогид «Молодые годы Петра I»;
- Школа исторических стендапов;
- Квиз «Московские игры Петра I».



МОС-
КОВСКИЕ
ИГРЫ
ПЕТРА I

