

Устойчивый город

ГОРОД-01 | Кубок городов

Направление: Игровое проектирование и городское развитие

Цель: Создать понятную игру о выборе городских решений и последствиях ограниченных ресурсов.

Контекст городской задачи: Городское развитие требует согласовывать потребности людей, природную среду и ресурсы. Новая функция территории может быть полезна одной группе и неудобна другой, требовать содержания или давать эффект позже. Игра помогает увидеть такие связи через собственный выбор и его последствия. Её числовые шкалы являются условной игровой моделью, а не прогнозом реального города.

Задача участников

Создайте настольную игру или квест для школьников или студентов о последствиях городских решений. Подготовьте правила и все игровые материалы, проведите пробную игру и покажите, как разный выбор меняет результат.

1 Что должна объяснять игра

Выберите городскую ситуацию и целевую аудиторию. Объясните, чему игрок сможет научиться: например, замечать отложенные расходы, учитывать разные потребности или сравнивать последствия нескольких решений. Одной викторины с правильными ответами недостаточно: игрок распоряжается ограниченным ресурсом и видит последствия выбора.

Не предписываются конкретные названия шкал, готовые карточки, стартовые числа, поле, количество раундов или способ победы. Возможны кооперация, соревнование и переговоры. Связь с ресурсами, экологией и удобством должна быть видна в правилах и проверяться при игре.

2 Обязательный основной результат

- Полный игральный комплект: правила объёмом до 3 страниц, необходимые компоненты, средства учёта состояния, понятные начало и завершение. Для квеста карточки и поле могут заменяться узлами, заданиями и схемой переходов.
- Игрок выбирает между разными городскими решениями и видит последствия. Количество карточек и событий определяет команда. Состав игры должен позволять сравнить разные стратегии.
- Прозрачный учёт ресурсов: когда списываются расходы, появляются доходы, действуют события, что происходит при нехватке ресурса. Определите допустимые границы шкал, запреты и правила ничьей.
- Проведите полную пробную партию и сравните две стратегии на одинаковых начальных условиях и событиях. Запишите, что пришлось уточнить в правилах.
- Смета доступного изготовления одного комплекта, план повторного использования и демонстрация фрагмента партии. Бумажные и цифровые формы равноправны; покупка программ и оборудования не требуется.

3 Проверка правил и городского смысла

Партия рассчитана на 2–5 игровых ролей и 10–15 минут после чтения правил. Если участников проверки меньше, роли можно разыграть по очереди; в протоколе честно обозначьте имитацию. Внешние игроки не являются условием решения.

Как минимум одна пробная партия проводится строго по письменной инструкции без дополнительных устных правил. Зафиксируйте места, где понадобилось пояснение. Если

проверку проводит сам автор, это проверка исполнения инструкции, а не доказательство понятности для новой аудитории.

В каждой партии запишите число ролей, время, стартовое состояние, важные ходы и события, изменения показателей, итог и неясности. Не записывайте фамилии и контакты игроков. Для случайных событий сохраните порядок выпадения, чтобы повторить опыт.

Для сравнения стратегий повторите одни стартовые условия и события: например, долгосрочное вложение и сохранение резерва. Стратегии выбирает команда. Покажите хотя бы одно решение с ценой, ограничением или риском; проверьте, нет ли очевидного действия, которое всегда улучшает всё без издержек. Если обнаружена сильная стратегия, объясните её пределы либо исправьте правила и повторите проверку.

Каждый эффект объясняется в рамках модели. Условные игровые единицы нельзя переводить в реальные градусы, выбросы или число спасённых жителей без отдельного обоснования. Не требуется воспроизводить все процессы города.

4 Изготовление и использование

В смете разделите материалы, печать, приобретённые предметы и время подготовки. Для собственных предметов укажите нулевую покупку и отдельно стоимость воспроизведения, чтобы комплект могла собрать другая команда. Укажите дату и источник использованных вами внешних цен. Допустима простая оценка по количеству листов и единичным расценкам.

Объясните, где и с кем можно провести игру, какие действия делает ведущий, как восстановить комплект для следующей партии. Для квеста достаточно полностью демонстрируемого в помещении маршрута: выход в город и действия на реальных объектах не нужны. Продумайте читаемость, различение обозначений без одного только цвета и размещение компонентов.

5 Проверка и сдача

- Оформите выбранную городскую проблему, цель обучения, правила, компоненты и объяснение связей между решениями и последствиями.
- Приложите протокол пробной партии, сравнение стратегий и список исправленных/оставшихся проблем. Успех игры может быть подтверждён разными итогами; заранее заданного победного набора нет.
- Представьте смету изготовления, способ переноса игры на другую аудиторию и короткий демонстрационный эпизод. Продолжительность самой партии не заменяет регламент конкурсного доклада.
- Если результат цифровой, дайте инструкцию открытия и вариант просмотра без платного аккаунта. Для бумажной игры нужны изображения или печатные файлы всех используемых компонентов.

Свои данные и развитие

Свои наблюдения и открытые материалы можно использовать. Укажите источник и отделите факты от предположений. Учебные данные не называйте реальными измерениями.

- Иные потребности жителей, переговоры и пространственные связи, если они помогают объяснить исходную цель.
- Добровольная проверка с новой аудиторией и исследование того, какие выводы делает игрок; без выдачи пробной партии за доказанный массовый образовательный эффект.

Расчетные допущения

Числа, правила событий и шкалы своей игры команда задаёт самостоятельно и обозначает как модель. Они проверяются на внутреннюю согласованность, а не на совпадение с чужой механикой.

Ограничение 10–15 минут относится к пробной партии. Протокол — свидетельство работоспособности, а не исследование образовательного эффекта на населении.

Входные материалы и их использование

Материал	Роль и применение
Условия в этой постановке	Требования к правилам и проверке игры. Правила и компоненты разрабатывает команда.

Общие требования конкурса

Решение оформляется проектной заявкой и презентацией по приложениям 4 и 8 положения. Презентация: PDF, не более 16 слайдов и 25 МБ. На финале доклад до 10 минут и вопросы до 5 минут.