

Создание настольной игры по литературному произведению

Карякина А.И., Фролин Д.Ю.

Русский язык и литература

5 класс, МАОУ СОШ № 22, г. Тюмень, Тюменской области

*Научный руководитель: Дегтярева Т.А., МАОУ СОШ № 22, г. Тюмень,
Тюменской области*

Введение

Создание настольной игры по литературному произведению – возможность окунуться в любимое литературное произведение, досконально проработать текст произведения, найти актуальные и важные детали, раскрыть характеры героев. При этом потенциальные игроки получают дополнительную мотивацию к прочтению произведения.

Цель исследования

Цель работы состоит в разработке и создании настольной игры по литературному произведению.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие задачи:

1. Ознакомиться с видами настольных игр.
2. Выяснить, как подобрать литературное произведение для настольной игры.
3. Изучить сюжет литературного произведения.
4. Составить портреты героев (внешность, черты характера, сильные и слабые стороны, набор волшебных способностей).
5. Разработать механику и оформление игры.

Объектом исследования является процесс разработки настольной игры.

Предмет исследования: совокупность элементов игрового сюжета, механики и персонажей.

Была выдвинута гипотеза, заключающаяся в том, что создание настольной игры по сюжету литературного произведения повышает интерес к прочтению первоисточника.

Материал и методы исследования

В работе были использованы следующие методы исследования:

- анализ,
- обобщение,
- тестирование.

Настольные игры развивают память, логику, стратегическое мышление. Такие игры помогают оторваться от экранов, научиться общаться, соблюдать правила, тренировать способность принимать решения, достойно принимать победы и поражения. Процесс разработки и создания игры учит командной работе [1-3].

В процессе работы были изучены подходы к созданию профессиональных настольных игр. Рассмотрены виды игр, которые подходят для настольной игры по литературному произведению [4-6]. Потребовалось разработать сценарий игры, создать дизайн, продумать механику игры, провести апробацию и презентацию созданного продукта.

Практическая значимость работы заключается в превращении пассивного чтения в активный опыт. Настольная игра развивает у разработчиков и участников эмоциональный интеллект, творческие способности и коммуникативные навыки.

Виды настольных игр

Настольные игры — это игры, в которые играют за столом с помощью карточек, фишек, кубиков, игрового поля и других предметов. Люди играют в настольные игры уже много веков. Игры помогают развивать мышление, воображение, внимание, память и умение работать в команде [7].

Существует много разных видов настольных игр. Они отличаются по правилам, сложности, возрасту игроков и цели игры.

Рассмотрим, какие бывают настольные игры, чем они отличаются и какие из них лучше всего подходят для создания игры по литературному произведению.

1. Карточные игры

Карточные игры — это игры, в которых основным элементом являются карточки. На карточках могут быть числа, рисунки, задания или персонажи.

Карточные игры отличаются простыми правилами и короткой продолжительностью партии. Обычно они длятся от 10 до 30 минут. Такие игры часто зависят от удачи и внимательности игроков. Они рекомендуются для игроков от 6 лет. Карточные игры легко создавать, в них можно добавлять персонажей из книги и события произведения. Однако иногда в них бывает мало сюжета.

2. Стратегические игры

Стратегические игры — это игры, где нужно продумывать действия заранее и строить план на несколько ходов вперёд.

В таких играх победа зависит от решений игрока. Партия может длиться дольше, чем в карточных играх. Они подходят для игроков от 8 лет.

Стратегические игры хорошо подходят для произведений, где есть приключения, путешествия и преодоление препятствий. Они развивают логическое мышление, но могут быть сложными для младших школьников.

3. Ролевые игры

Ролевые игры — это игры, в которых игроки становятся персонажами и действуют от их имени. У каждого героя есть свои способности и особенности. В таких играх важную роль играет воображение. Игроки вместе создают историю и проживают события. Обычно такие игры подходят для игроков от 10 лет.

Ролевые игры отлично подходят для литературных произведений, потому что позволяют глубже понять характеры героев и сюжет книги. Однако правила таких игр могут быть сложными.

4. Кооперативные игры

Кооперативные игры — это игры, в которых игроки действуют вместе и побеждают или проигрывают всей командой.

В таких играх важно обсуждать решения и помогать друг другу. Они подходят для игроков от 8 лет.

Кооперативные игры хорошо передают атмосферу произведений о дружбе, совместных приключениях и общей цели. Они учат работать в команде.

5. Дуэльные игры

Дуэльные игры предназначены для двух игроков. В них участники соревнуются друг с другом.

Такие игры подходят для игроков от 6–8 лет в зависимости от сложности. Они хорошо подходят для произведений, где есть противостояние героя и злодея.

Таким образом, существует много разных видов настольных игр. Они отличаются по сложности, количеству игроков и правилам.

Для создания игры по литературному произведению лучше всего подходят ролевые, кооперативные и стратегические игры. Они позволяют передать сюжет книги, характеры героев и атмосферу произведения.

Обоснование выбора литературного произведения

При создании настольной игры по литературному произведению важно выбрать такую книгу, которая будет интересна игрокам, понятна им по смыслу и даст много идей для заданий, персонажей и событий.

Для игры были выбраны романы Джоан Роулинг о Гарри Поттере, потому что в них есть яркий мир, сильные герои, понятные темы дружбы и выбора, а ещё много приключений и испытаний, которые легко превратить в игровые механики.

Созданная игра прежде всего предназначена для наших сверстников. Возраст 10–15 лет — это период, когда уже хочется более сложных историй, важно, чтобы сюжет был увлекательным и эмоциональным. Книги о Гарри Поттере как раз постепенно «взрастают» вместе с читателем: первые части проще и светлее, а дальше появляются более серьёзные решения, опасности и

моральные вопросы. Поэтому подросткам легко «войти» в историю и оставаться в ней надолго.

Кроме того, в этом возрасте многим нравится чувствовать себя самостоятельными: принимать решения, строить планы, пробовать разные роли. В мире Хогwartса всё это есть: можно быть учеником, исследователем, игроком в квиддич, защитником друзей, а иногда — тем, кто делает трудный выбор. Это напрямую подходит для настольной игры, где игрок не просто «двигает фишку», а влияет на развитие событий.

У романов о Гарри Поттере есть очень подробный и логичный волшебный мир: школа Хогwartс, факультеты, уроки, заклинания, магические предметы, существа, карты, тайные проходы. Для настольной игры это большой плюс, потому что можно сделать игровое поле (карта Хогwartса и окрестностей), карточки (заклинания, предметы, события), жетоны (очки факультетов, ингредиенты, артефакты).

Важно, что этот мир узнаваемый: даже те, кто не прочитал все книги, обычно знают главных героев и основные элементы. Это позволяет игрокам проще понять правила и включиться в атмосферу, потому что они уже представляют, что такое факультеты, волшебная палочка или урок зельеварения.

В книгах много героев, и почти каждый подходит для отдельной роли в игре. Например, игроки могут выбирать персонажа с особенностями: один лучше в заклинаниях, другой — в зельях, третий — в поиске подсказок, четвёртый — в защите и помощи команде. Это делает игру интереснее: игроки чувствуют, что их персонаж важен, и учатся сотрудничать.

Кроме главных героев, есть учителя, ученики разных факультетов, антагонисты, магические существа. Это позволяет создавать карточки встреч, задания и сюжетные линии. Также можно сделать «сбор команды»: выбрать, кто будет в группе, и решить, как распределить задачи.

Сюжет с испытаниями и миссиями — готовая основа для игровых заданий. Во всех частях романа герои проходят испытания: ищут подсказки, разгадывают тайны, исследуют запретные места, участвуют в соревнованиях, защищают

друзей. В настольной игре это можно превратить в миссии: найти артефакт, пройти урок, победить существо, решить загадку, набрать очки факультета, раскрыть тайну комнаты, остановить злодея.

Для возраста 10–15 лет такие задания особенно подходят, потому что подросткам нравится преодолевать трудности и чувствовать прогресс. Если игра будет построена как серия «уровней» или глав, игроки смогут проходить историю постепенно, как в книге: сначала знакомство и обучение, потом более сложные события и финальное испытание.

Гарри Поттер — это не только про магию. Это истории о дружбе, ответственности, смелости, честности, верности и выборе между «легким» и «правильным». Романы о Гарри Поттере заставляют задуматься о справедливости, о том, что такое быть хорошим другом, как поступать в сложных ситуациях.

В настольной игре это можно показать через правила и решения. Например, иногда игроки могут выбирать: помочь другу и потратить ресурсы или пойти по более выгодному пути. Можно сделать систему последствий: честные поступки дают доверие и поддержку, а плохие — приводят к трудностям. Такой подход не будет нравоучением, но даст возможность подумать и обсудить после партии действия игроков.

Романы о Гарри Поттере лучше всего раскрываются в кооперативной игре, где игроки действуют вместе, как команда друзей. Это подходит подросткам: они любят общаться, спорить, договариваться. Кооперативный формат также помогает избежать ситуации, когда кто-то «сильно проиграл» и потерял интерес. Также можно добавить элементы стратегии: планировать, куда идти, какие заклинания применять, какие ресурсы копить. Это соответствует возрасту 10–15 лет, потому что ребята уже могут продумывать несколько шагов вперёд. А ещё можно сделать сюжетное приключение: проходить главы, открывать новые карточки и правила — так игра будет развиваться и не надоест.

У серии о Гарри Поттере много книг, событий и локаций. Это значит, что игру можно сделать так, чтобы в неё хотелось играть много раз. Например,

каждый раз будут выпадать разные события, разные задания, разные враги. Можно менять сложность, добавив больше правил и вариантов.

Также легко придумывать дополнения: «Турнир», «Квиддич», «Тайные комнаты», «Путешествия», новые персонажи и артефакты. Это полезно для проекта: игра может развиваться, а не оставаться одной «коробкой навсегда».

Не каждое литературное произведение удобно превращать в настольную игру. Некоторые книги слишком короткие или в них мало действий, а много описаний. Другие произведения могут быть слишком сложными по языку и смыслу.

Романы о Гарри Поттере удачно сочетают понятный сюжет, яркие события, интересный мир и героев, с которыми подросткам легко себя сравнить. Это делает их «универсальной» основой для игры: можно сделать и лёгкую игру на 30–40 минут, и более длинную на 1–2 часа.

Выбор романов о Гарри Поттере — один из лучших вариантов для настольной игры по литературному произведению для возраста 10–15 лет. Эти романы дают богатый материал (мир, персонажи, миссии), хорошо превращаются в игровые механики и при этом несут важные темы о дружбе и выборе. Такая игра будет не только увлекательной, но и поможет лучше понять произведение и обсудить его вместе.

Описание игры «Последняя битва за Хогвартс»

1. Вид игры

Проект игры был разработан в результате «мозгового штурма». Игра является стратегической кооперативной ролевой игрой.

2. Сюжет игры

Сюжет игры взят из романов о Гарри Поттере: Волан-де-Морт нападает на Хогвартс, а добрые волшебники сражаются с ним. Перед решающей битвой Гарри и его друзья уничтожают крестражи, чтобы ослабить Волан-де-Морта.

3. Оформление игры

Игра имеет фигурки персонажей, игровые кубики, игровое поле и карточки. Фигурки были взяты из Lego, кубики были куплены, игровое поле, карточки, логотип игры являются авторской разработкой.

Первоначально игровое поле и карточки были нарисованы. Для профессионального оформления игры использовался искусственный интеллект. Генерация игрового поля и карточек осуществлялась с использованием нейросети ChatGPT.

Нарисованные изображения загружались в нейросеть, описывалось, что необходимо сделать. В результате получились красивые, профессионального вида карточки и игровое поле.

4. Механика игры

Механика игры заключается в следующем. Необходимо на карте найти крестражи, ослабить Волан-де-Морта. Исследуя карту и используя знание романа, усилить собственного персонажа. Успеть вернуться в Хогвартс, командой встретить злодея и победить его.

Игроки могут нарваться на вражеских персонажей. Тролли, пауки, пожиратели смерти. Чтобы сразиться, игрок кидает кубик за себя и соперника. У кого больше очков выпало, тот и победил.

Волан-де-Морт запечатал части своей души в предметы – крестражи, чтобы быть бессмертным. При обнаружении крестражей игрок должен вступить в бой также как с вражеским персонажем. При уничтожении предмета у Волан-де-Морта, как и в романе, уменьшается уровень жизни, и он отходит назад на несколько клеток.

В повышении шансов победить Волан-де-Морта решающее значение играют дары смерти. Это артефакты, которые дают его владельцу значительное усиление: камень воскрешения, бузинная палочка и мантия невидимости.

Были разработаны дополнительные предметы и заклинания, которые усиливают персонаж игрока и облегчают передвижение по карте.

В игре есть лавка Оливандера - магазин волшебных палочек. Согласно роману, палочка сама выбирает своего хозяина, поэтому, игроку палочка достается случайным выбором карты.

На поле есть старт движения Волан-де-Морта, лавка Оливандера, Хогвартс, где состоится решающая битва.

5. Правила и способы проигрывания.

Чтобы выработать правила игры, игра многократно проигрывалась в разных комбинациях.

Подготовка к игре включает формирование игрового поля. Случайным образом на клетках поля размещаются мини-карточки событий рубашкой вверх. На оборотной стороне мини-карточки указан вид события: крестраж, враг, дары смерти, заклинания и предметы. Игровое поле в каждом сеансе игры становится непредсказуемым и уникальным. Таким образом, на игровом поле каждый раз разворачивается новый сюжет.

Игра может проигрываться как в ознакомительном варианте, так и в основном варианте, когда перед каждым ходом, игрок тянет карточку с вопросом по произведению. Разработано 118 вопросов. Если ответ неправильный, то игрок пропускает ход. Знание литературного произведения дает большое преимущество игроку, а большое количество вопросов побуждает к внимательному прочтению первоисточника.

Такое построение игры дает неограниченную возможность для ее совершенствования.

Отметим, что разработанный макет игры может быть основой для создания настольной игры по другим литературным произведениям.

Заключение

В результате углубленного изучения романа Джоан Роулинг создана уникальная интерактивная настольная игра с возможностью игроков влиять на сюжет и принимать решения за персонажей.

Получены навыки командной работы. Приобретен опыт работы с Искусственным Интеллектом.

Список литературы

1. Петрусинский В.В. Игры — обучение, тренинг, досуг / В. В. Петрусинский. — М.: Новая школа, 1994. — 368 с.
2. Ягодкин Н.А. Энциклопедия детской мотивации / Н.А. Ягодкин, Г.В. Годун, А.Н. Згода, И.Г. Чередов. Под ред. А.Н. Згоды. — 1-е изд. — СПб.: Любавич, 2019. — 312 с.
3. Шарыпина Т.А. Реализация креативных стратегий в настольных играх-travelogah при изучении зарубежной литературы / Т.А. Шарыпина, М.К. Меньщикова // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. — 2023. — № 3. — С. 136-141. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/realizatsiya-kreativnyh-strategiy-v-nastolnyh-igrakh-travelogah-pri-izuchenii-zarubezhnoy-literatury> (дата обращения: 28.02.2026).
4. Шелл Дж. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл; перевод с английского А. Гарькавого. — 3-е изд. — Москва: Альпина Паблишер, 2023. — 640 с.
5. Селингер М. Как создать настольную игру: руководство от «Кобольд Пресс» / Майк Селингер совместно с Джеймсом Эрнестом [и др.]; редактор: Майк Селингер, авторы статей: Роб Давио [и др.], перевод с англ.: Егорова А.В. [и др.]. — Москва: Pandora's Box Studio (Студия «Пандора Бокс»), 2020. — 154 с.
6. Роджерс С. Твой ход! Руководство по созданию настольных игр / Скотт Роджерс; [пер. с англ. П. В. Смирнова]. — Москва: Эксмо, 2022. — 496 с.
7. Кайуа Р. Игры и люди / Роже Кайуа; [пер. с фр. С. Н. Зенкина]. — М.: ОГИ (Объединенное гуманитарное изд-во), 2007. — 304 с.
8. Литвинцева Л.В. Искусственный интеллект. Беседы со школьниками / Л.В. Литвинцева. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2019. — 312 с.
9. Казанцев Тимур. Нейросети. Выстрой свою систему из 5 уровней автоматизации / Тимур Казанцев. — Москва: Литрес, 2025. — 120 с