

Министерство образования и науки РФ
Национальный исследовательский
Томский государственный университет
Филологический факультет ТГУ

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВИСТИКИ И ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЯ

Сборник материалов IV (XVIII)
Международной конференции молодых ученых
(20–22 апреля 2017 г.)

Выпуск 18

Том 2. Литературоведение

Издательство Томского университета
2017

Стасюлевич В.А., ТГУ, студент

Stasyulevich V.A., TSU, student

Принципы редакторской подготовки поля для настольной игры как игрового элемента.

The principles of editing the field for a board game as a game element

Настольная игра является одним из значимых сегментов на рынке настольных игр как в России, так и за рубежом. Ее редакционно-издательская подготовка имеет свои особенности. Важное место в нем отводится редакционному этапу, на котором необходимо последовательно оценить и отредактировать каждый элемент настольной игры. Однако, принципы редакторской подготовки не разработаны и не представлены ни в научной, ни в специальной литературе. На основе редакторского анализа автор пытается выделить основные принципы подготовки элементов настольной игры на примере игрового поля.

The board game is one of the significant segments in the market of table games both in Russia and abroad. Its editorial and publishing preparation has its own peculiarities. An important place in it is assigned to the editorial stage, on which it is necessary to consistently evaluate and edit each element of the board game. However, the principles of editorial training have not been developed and are not presented in either scientific or specialized literature. Based on the editorial analysis, the author tries to outline the basic principles of preparing the elements of the board game on the example of the playing field.

Ключевые слова: редакторский анализ, редактирование, настольная игра, элементы игры, игровое поле.

Keywords: editorial analysis, editing, board game, game elements, field for a board game.

Научный руководитель: Баль Вера Юрьевна, канд. филол. наук.

Одним из основных элементов, который присутствует во многих настольных играх, является игровое поле – размеченное плоское пространство, где происходит игровое действие. Вид игрового поля зависит от способа формирования. Под этим термином понимается само строения игрового поля, а именно фиксированное поле, модульное поле, динамичное поле, формируемое и персональное поле.

Чтобы определить принципы редакторской подготовки игрового поля, нужно рассмотреть его со стороны технического содержания (механика игры, последовательность элементов, проверка фактического материала, грамотность) и со стороны визуального воплощения (иллюстрации, цвет, дизайн, кегль, шрифт, материал и т.д.).

Для анализа и составления принципов редакторской подготовки мы возьмем игровое поле для игры «Эживоки» издательства «Интернет-магазин настольных игр Mimorlay». Данный выбор материала обусловлен тем, что игра выпущена отечественными издательствами и популярна среди игроков.

Работа редактора над игровым полем начинается с определения вида игрового поля. Это необходимо для того, чтобы лучше оценить этот элемент по соответствию механике и правилам игры. В классическом редакционном процессе работы над текстом это соответствует предварительному просмотру сверстанного макета издания.

Поле для игры «Экивоки» выглядит как карта двухэтажного дома. На ней расположены соединенные между собой пронумерованные «узлы» – белые круги разной формы и размера. Некоторые из них имеют обозначение, которое продублировано на поле слева. К каждому обозначению есть подпись, которая подробно описывает действия игрока, если он попадает на тот или иной узел. Указано начало (старт) и конец игры (финиш). Рассматривая это игровое поле, можно сделать вывод, что это фиксированное игровое поле. По характеру движение игрока – это перемещение по маршруту – игрок следует по соединённым узлам, согласно выпавшему на кубиках значению.

После определения вида игрового поля мы можем сравнить его с правилами и посмотреть, соответствует ли оно описанной в них механике игры. Читаем: «Ваша задача – провести свою фишку от дверей дома до чердака быстрее, чем соперники. Все просто: бросьте кубик, выполните задание, пройдите вперед. <...> Если справитесь с заданием, сможете пройти вперед на столько же клеток». Здесь нет точного описания этого элемента, однако правила отсылают к нему напрямую. Также, читая далее, мы видим, что на поле продублированы те же клетки со специальным значением: «Если ваша фишка попала на клетку «Э», кубик бросать не нужно. Возьмите карточку из колоды «Экивоки. Отсюда можно сделать вывод, что игровое поле соответствует механике игры.

Следующий принцип редакторской подготовки, по которому можно оценить качество игрового поля, это последовательность элементов, встречающихся чаще всего. Это изображение, нумерация и подписи. В игре «Экивоки» работа редактора сводится к тому, чтобы проверить количество клеток поля и их нумерацию, посмотреть, не нарушена ли последовательность. Также убедиться в наличии всех подписей к изображению специальных клеток.

Теперь перейдем к визуальному воплощению игрового поля. Под этим термином понимаются такие элементы, как концепция художественного воплощения – общая концепция, иллюстрации, шрифт. Поле занимает максимальное игровое пространство и от того, насколько оно будет соответствовать эстетическим предпочтениям игроков, зависит коммерческий успех настольной игры.

Редактор должен отметить, что игровое поле обязано соответствовать общей концепции игры и пересекаться с предысторией или отображать индивидуальную особенность. Иллюстрации должны быть единообразны – выполнены в одном стиле, использована определённая цветовая гамма, эстетически приятная большинству.

Игра «Экивоки» позиционирует себя как домашняя настольная игра. Это подтверждается акварельными иллюстрациями, которые визуальным образом добавляют

«уют». На игровом поле нарисован дом, в котором происходят абсурдные события (например, танцующая собака) и эти изображения соответствуют сути игры – разными способами показать абсурдные предметы, как, например, «ласты на шпильках».

Следующий принцип, по которому редактор должен оценить иллюстративный материал – это технический. Он должен иметь разрешение не менее 300 dpi (dots per inch, точек на дюйм), иметь размер в сантиметрах такой же, какой предполагается получить в итоге на оттиске, и находиться в цветовом пространстве CMYK для корректной печати и соответствия требованиям типографий к линиатуре (количеству линий на сантиметр). Наиболее распространенными файловые форматы для обмена изобразительной информацией является TIFF (для растровой графики) и EPS (для растровой и векторной).

Особое внимание следует уделить шрифтам. Подписи не всегда могут присутствовать на игровом поле, однако для него можно брать акцидентные шрифты для заголовков. Для мелких подписей рекомендуют брать тонкие, удобочитаемые шрифты (пример: подписи к полям в «Экивоках») без засечек. Такие шрифты не привлекают внимание и визуально сливаются с игровым полем. Стоит отметить, что шрифт должен соответствовать основной концепции, в противном случае он будет выглядеть неуместно.

Подведя общий итог, можно сделать вывод, что принципы редакторской подготовки игрового поля нужно разделить на две категории – проверка технического содержания и визуального воплощения.

Принципами подготовки технического содержания является соответствие механике игры, наличие в правилах отсылок к игровому полю, последовательность элементов, соответствие нормам русского языка.

Принципами подготовки визуального воплощения является соответствие концепции игры, единообразие, художественный (эстетичный) характер иллюстрации, техническое воплощение. Вариативным принципом можно назвать критерии, связанные с шрифтами – единообразие размера и кегля для подписей и заголовков и соответствие концепции игры, оценка выбора материала и формата.

Эти принципы должны помочь редактору в полной мере оценить игровое поле как элемент и предотвратить ошибки при публикации.

Степанова И.О. ТГУ, магистр

Stepanova I.O. TSU, Master of Arts

Трансформация энциклопедического издания под влиянием информационных технологий.

Transformation of the encyclopedic edition under influenced information technologies.