

Студент СФУ разработал игру «Монополист Красноярка»

Студент 5 курса Института архитектуры и дизайна СФУ Даниил Кожевников разработал красноярскую версию популярной интеллектуальной игры «Монополия».

По задумке автора, правила «Монополиста Красноярка» не отличаются от классического варианта: необходимо бросать кубики, совершать ходы, приобретать предприятия, осуществлять денежные операции.

Изменения коснулись оформления игрового поля и денежных купюр. Площадка разделена на восемь частей: семь районов Красноярка плюс восьмая административная единица — Красноярский край. **В районах представлены узнаваемые местные предприятия, которые можно использовать в качестве покупки.** Например, фан-парк «Бобровый лог», алюминиевый завод «РУСАЛ Красноярск», спортивный комплекс «Арена. Север», торгово-развлекательный центр «Планета». К краевым предприятиям Даниил отнёс «ГМК „Норильский никель“», Красноярскую ГЭС и аэропорт «Емельяново». Расположение «игрушечных» предприятий соответствует фактическому. Если Железнодорожный вокзал находится в Железнодорожном районе мегаполиса, то и на игровом поле он располагается в соответствующем секторе.



Игральные фишки студент предлагает оформить в виде уменьшенных копий символов Красноярка. Это могут быть башня здания мэрии, часовня Параскевы Пятницы, лев с герба города, здание Енисейского речного пароходства, скала Перья. Игральные денежные банкноты Даниил намерен выполнить в традиционной стилистике, но на все купюры от десятирублевых до пятитысячных нанести изображения различных местных достопримечательностей. Также он хочет дополнить игру образовательными элементами и включить исторические справки о представленных предприятиях.

Автор «Монополиста Красноярка» считает, что интеллектуальная игра станет инструментом семейного воспитания и учебно-методическим материалом для школьников, будет способствовать формированию патриотизма у молодого поколения, пробудит интерес красноярцев к изучению истории региона. Также настольная игра будет полезна туристам. С её помощью они смогут ознакомиться с местными предприятиями и достопримечательностями. Кроме того, проект, разработанный студентом СФУ, может быть востребован городом в качестве брендированного

сувенира.



*«По моей задумке, игра не будет переведена в цифровой формат. Я считаю, что настольные игры способны объединить людей и помочь им оторваться от виртуальной реальности, в которую мы сейчас погрузились, — рассказывает **Даниил**. — Игра рассчитана на детей от 7 лет. Она поможет ребенку приобщиться к краеведению, сформировать первое представление о малой родине, изучить известные объекты города. Да и взрослый человек, малознакомый с историей нашего региона, в процессе игры может почерпнуть полезную информацию, интересные факты».*

Сейчас Даниил Кожевников подготовил бизнес-план и занялся поисками спонсоров. По его подсчётам, проект должен окупиться в течение года. *«Для выпуска игры тиражом в 250 экземпляров основные капиталовложения составят 120–130 тысяч рублей. Главные статьи расходов: изготовление штанцформы, печать, покупка игровых фишек и кубиков. Создание оригинальных авторских фишек приведёт к удорожанию проекта на 40–50 тысяч рублей. Распространением продукции займётся известная сеть книжных магазинов, которая имеет в краевом центре 30 торговых точек. Готовы подключиться и другие», — резюмировал **Даниил**.*

Справка

Настольная игра «Монополия» — экономическая игра, получившая наибольшую популярность в конце XX века во многих странах мира, в том числе и в России. Цель игры: используя стартовый капитал, покупая, продавая и арендуя недвижимость остаться единственным не обанкротившимся игроком. Игровое поле «Монополии» состоит из квадратов, по которым участники могут перемещаться в соответствии с бросками кубиков. В процессе игры необходимо платить налоги, при необходимости закладывать недвижимость, участвовать в аукционах и т. д.

[Пресс-служба СФУ](#), 12 мая 2015 г.

© Сибирский федеральный университет. Редакция сайта: +7 (391) 246-98-60, info@sfu-kras.ru.

Адрес страницы: <https://news.sfu-kras.ru/node/15500>