

Алексей Маркевич

Изобретение настольных игр

Личный опыт стартапа!



Алексей Маркевич

Изобретение настольных игр

«Издательские решения»

Маркевич А.

Изобретение настольных игр / А. Маркевич — «Издательские решения»,

Изобретение настольных игр — процесс не простой, но постижимый. В книге автор делится личным опытом изобретения и издания пяти своих игр.

Содержание

Введение	6
Давайте знакомиться!	6
Конец ознакомительного фрагмента.	9

**Изобретение настольных игр
Личный опыт стартапа!
Алексей Леонидович Маркевич**

© Алексей Леонидович Маркевич, 2016

© Татьяна Ивновна Маркевич, иллюстрации, 2016

© Валентина Ивановна Ворожцова, иллюстрации, 2016

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Введение

Давайте знакомиться!

Меня зовут Алексей Маркевич. Сейчас на дворе 2016 год, мне 34 года, и смело можно утверждать, что половину моей жизни я занимался изобретением настольных игр.

Мне повезло родиться в многодетной семье, в те древние времена, когда еще не было интернета, поэтому приходилось играть реальными игрушками с реальными детьми. Для этих целей, кроме двух моих братьев и сестры, в моем распоряжении были соседские ребята. Напротив нашего харьковского дома жили две девочки и один мальчик, а еще и справа, и по диагонали, короче говоря, – куча народу! И вот, представьте себе, мы просто выходили все вместе, играли в догонялки, прятки, снежки, катались на велосипедах и зимой на санках с горки паровозиком (причем в этот паровозик очень любили врезаться тараном некоторые мальчишки, потому что к основной горке примыкали еще две), а иногда – раскладывали настольные игры прямо на улице под открытым небом, прямо на соседской лавочке!

Первой моей, по-настоящему достойной упоминания, настолкой была игра «BUSINESS». Современные ценители, вы очень удивитесь, но для того, чтобы играть в это чудо, нужно было, внимание (!) – самим сделать очень многое: найти фишки, кубик и (вот это меня вообще потрясает) – денежки! Да, да! Не удивляйтесь! Игра состояла из картонки, на которой была изображена «змейкой» «трасса» для передвижения фишек, а на задней стороне – правила игры!.. Ах, да! Теперь вспомнил! Денежки мы сами сделали для удобства. Создатели игры предлагали в правилах – просто записывать у кого сколько денег на отдельном листочке! Гениально и просто (кстати, начинающим геймдизайнерам на заметку)! Помню, у нас был даже церемониально-восторженный танец, когда чья-нибудь фишка попадала на поле «Банк +2000». Игрок радостно вскакивал, поднимал указательные пальцы вверх и, повторяя заветное «банк две тысячи», – танцевал вокруг своей оси! Механика игры была довольно простой – покупай недвижимость (тоже записывалось на листочек – где чье) и получай 10% прибыли, когда кто-то из игроков попадает на твою собственность. Кроме того, там были поля «Тюрьма» (пропуск хода или двух, от которого можно было откупиться – очень так жизненно) и «Шанс 1000» (нужно было сказать «чет» или «нечет» и бросить кубик, соответственно – проиграть или выиграть означенную сумму). Добавлю только про денежки. Мы делали их из нарезанных «купюрами» белых листочков бумаги, проштампованных цифровыми печатями, взятыми неизвестно откуда. [Дорогой современный читатель, надеюсь, ты правильно подумал, что понятие «цифровой» в данном случае, – не компьютерный термин, а просто резиновые циферки, приклеенные к деревянной ножке].

Второй, не менее любимой, игрой был «Квартет» – колода замусоленных четвертинок использованных открыток. Правила этой игры довольно просты и многим известны. Всем игрокам раздается по 5 карточек. В свой ход игрок кладет на стол одну из них. Остальные должны отдать ему все имеющиеся у них части от этой открытки. На руках у игроков в конце хода должно оставаться по пять карточек. Побеждает тот, кто собрал больше «квартетов». Сразу хочу отметить для будущих изобретателей настольных игр – простота не всегда является недостатком, чаще даже – преимуществом. Но об этом поговорим позже.

Конечно, в шахматы и шашки меня научил играть папа. К сожалению, у него было мало на это дело времени, а потом, после того, как я стал у него выигрывать – и желания.

Соседи жили побогаче, и у них была «Монополия». Потом у нас появился «Менеджер» и еще какие-то экономические настолки. Так мой мир настольного развлечения понемногу расширялся с каждым годом.

После переезда в Уфу я перестал получать удовольствие от имеющихся у нас игр, мой мозг просил чего-то большего. Так как в далеком 1995 году покупать было толком нечего (да и не на что), выход оставался только один – изобретать велосипед самому. Первым опытом стала игра «Купи-Продай» (если вдруг кто-то что-то вспомнил – не верьте себе – эту игру мы придумали сами, делали для себя, никто ее больше никогда не видел, так она и пропала в неизвестном направлении, скорее всего – в мусоропроводе). Написал я «мы», потому что придумали мы ее со старшим братом, он эту игру и нарисовал. Идея была очень простой. Игровое поле было похоже на монопольное и менеджеровское. Только вместо улиц там были страны, которые в свою очередь делились на три или четыре (уже и не помню) поля. В каждом таком поле что-то производилось и что-то требовалось. Ну, смысл вы наверняка уловили! Побеждал тот, кто больше других удовлетворял спрос «по всему миру». И вот тут начинается самое интересное! Когда мы только делали игру, задумка была очень серьезной: товары не должны были «виртуально» перемещаться между странами! У нас были аэропорты, железная дорога и автомобильные трассы. Мы даже сделали миниатюрные грузовые самолеты, автомобили и поезда. Оказалось, что это очень сильно усложнило механику игры. Пришлось выбросить все это народное творчество и просто платить за перевозку тем, кто владел той или иной транспортной кампанией (сначала «банк», а потом кто-то из игроков). А нарисованные железные дороги и автотрассы остались только в качестве украшения, ну, и подсказкой, – в какую страну можно доехать на поезде, а в какую – нет.

Вот сейчас сижу и стараюсь вспомнить остальные мои школьные изобретения и... А! Вспомнил! «Тайный Замок»! Эта штука была уже посложнее. Игровое поле состояло из 100 разных (!) комнат с различными таинственными предметами и свойствами! Игровое поле выкладывалось из квадратиков тыльной стороной вверх. К игре прилагалась целая тетрадь с описанием всех неожиданностей, предметов и существ, которые находились в каждой комнате. Отмечу, что один из игроков выполнял роль ведущего (о ролевиках и «вождении», само собой, я тогда ничего не знал). Кроме того, там были прописаны некоторые диалоги (!) с существами, населяющими замок, которых игроки встречали по ходу приключения. Игра была полна тайн, ловушек, всевозможных опасностей и разного рода приключений. Конечно, во многие комнаты попасть просто так было невозможно – нужно было добывать ключи. Действовать персонажи могли, глядя на картинку – что-то поднять, потрогать, взять. А ведущий, смотря в тетрадь, оглашал, какие последствия имели данные действия. Очень жалею, что потерял эту тетрадку, надо было ее все-таки сохранить... Про боевую составляющую и экономику в игре забыл, простите уж, пожалуйста, дорогие читатели! Одно только помню твердо и горжусь этим до сих пор – к центральной комнате так никто ни разу не добрался! Данное обстоятельство стимулировало игроков раскладывать настолку еще и еще раз... И, да! – к игровому полю прилагалось еще великое множество мелких карточек с предметами! Короче говоря, проработка была детальной!..

Напоследок расскажу еще об одной настолке, которую мы делали уже вместе с младшим братом и сестренкой. Это был «Варкрафт» из бумаги в 3D! Это было нечто! Чего только стоили маленькие деревья (ресурсы) и человечки (крестьяне)! Признаться, времени на изготовление этого счастья ушло гораздо больше, чем мы успели в эту игру потом поиграть. Видимо, поднадоела она нам на этапе производства... Но, одного у этой игры было не отнять – эпичности и масштабности происходящего. За один присест всю партию сыграть, конечно, не удавалось, поэтому приходилось записывать «у кого что и где стояло». Видимо, это последнее обстоятельство укрепило нас в той мысли, что есть более легкие способы провести интересно долгие зимние вечера. Кстати, вот сейчас думаю, ведь можно было начинать новую партию не «с нуля», а уже с отстроенными зданиями и парой десятков воинов. Но... паровоз ушел... безвозвратно...

Потом в моей жизни школу заменил университет, я немного «повзрослел», и (временно) мне стало не до изобретений. Но настольные игры меня не покидали: брат из Германии привез «Кафе Интернациональ» и редкое в России историческое дополнение к «Колонизаторам» – «Троя» и «Великая китайская стена». Конечно, оригинальных «Колонизаторов» у нас не было, поэтому пришлось «домики» и «дороги» делать самостоятельно. Что, как вы понимаете, дорогие читатели, не посчиталось нами за труд вообще... Примерно в это же время появилась «UNO» и еще пару настолок. Ну, а когда я женился и стал зарабатывать денежки, появление новых коробок, в уже теперь моей собственной семье, стало само собой разумеющимся.

Переход на серьезный уровень изобретательской деятельности осуществился благодаря рождению моей первой дочери Мариночки, и ее (кто бы мог подумать?!) проявившейся уже в четырехлетнем возрасте горячей любви к настольным играм. А почему и как это произошло, вы, дорогие мои читатели, узнаете на страницах данной книги.

Надеюсь, я не очень утомил вас таким распространенным знакомством? Признаться, пока писал все это, сам с удовольствием вспоминал дни прошедших лет, и все счастливые мгновения удачных партий и сладких каждому мужскому сердцу сокрушительных побед!

Всё. Переходим к изложению главного, того, ради чего, собственно, мы и познакомились! Обещаю – не лить воду. Когда закончатся мысли, закончу и книгу. Сколько слов и страниц получится, столько значит тому и быть!

P.S.: Не повторяйте мою ошибку! Если делаете какую-то самоделку, – обязательно сделайте красивую коробку. Думаю, если бы мои первые игры были соответственно оформлены и аккуратно сложены, то жить бы им до сих дней, и моих деток и внучат радовать!

P.P.S.: В этой книге я излагаю мой личный опыт изобретения и издания настольных игр. Надеюсь, нет нужды объяснять, что я не претендую на полную объективность! Это мой опыт, мое понимание дела и ему не обязательно совпадать с мнениями многоуважаемых всех остальных.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.