

Adrian Markowski, autor opowiadań do „Magicznego miecza”, o tym jak to było na początku

To były ciekawe czasy. Gdzieś na początku lat 90. wpadłem na pomysł, żeby zrobić grę edukacyjną. Taki quiz z „Potopu” Sienkiewicza. Zrobiłem i zaczęło się szukanie wydawcy. Ostatecznie znalazł go mój przyjaciel (wydawca zajmował się całkiem inną działalnością... śmieszne to trochę ... coś z samochodami, o ile pamiętam... ale był dalekim kuzynem przyjaciela i miał ambicje). I tak ukazał się quiz z „Potopu”. A później, o ile jestem sobie w stanie przypomnieć... *Najeźdźcy* – gra dość paskudnie wydana, ale cóż... W międzyczasie w poszukiwaniu wydawcy mój przyjaciel trafił na „Sferę”, firmę Maćka i Kasi Makowskich, która mieściła się wtedy zdaje się na Madalińskiego, potem na Łowickiej. Maciek zaprosił mnie i powiedział, że „Potop” to nie dla niego, ale ponieważ najwyraźniej potrafię to i owo, to mógłbym zrobić coś w tym rodzaju... i pokazał stertę pudełek z gram. Gry mi się spodobały. Nigdy wcześniej nie miałem z nimi do czynienia, nie grałem (i do dziś nie gram, bo nie lubię), ale stwierdziłem, że można tu sobie poszaleć, tworzyć całkiem nowe rzeczy... hulaj dusza!

W ten sposób najpierw powstał *Robin Hood*... co jeszcze? Musiałbym zajrzeć do szuflad... (w „Sferze” zostało zresztą parę projektów – właściwie gotowych gier, których nie zrealizowaliśmy). Gdzieś tam przewinał się

Gwiazd

ny kupiec

– gra edukacyjna, dotycząca bankowości, zrealizowana dla jakiegoś urzędu i dystrybuowana potem do szkół... Tak czy siak, któregoś dnia zostałem poproszony, żeby zrobić coś na kształt cyklu

Magii i miecza

, który wtedy wydawała „Sfera” i który zyskał dużą popularność. Chodziło o coś w rodzaju polskiej, autorskiej wersji. Mówiąc szczerze, cykl

MiM

zdecydowanie mi się nie podobał. System oczywiście sympatyczny, ale cała „scenografia”... Sen schizofrenika... jak wśród postaci mogą znaleźć się fantastyczne stwory z powszechnie znanych książek: Zulus (do dziś pamiętam) i Jezus (!!!).

Postanowiłem zrobić z tego spójną wizję pewnego świata, uzupełnić opowiadankami, wprowadzającymi w atmosferę (to już było w *Robin Hoodzie*). W rezultacie z *Magii i miecza* został tam szkielet systemowy (czego wymagało wydawnictwo)... chociaż też zmodyfikowany w szczegółach. I tak pojawił się

Magiczny miecz

. Wszystkie gry testował Piotrek Rynio, lekarz (i wtedy i dziś), fantastyczny facet, którego poznałem dopiero w parę lat po tym, jak on zaczął testować moje gry (Maciek początkowo

wychodził z założenia, że lepiej jest jeśli autor gry i tester się nie znają... ha ha...). A jak już go poznałem, tak do dziś jesteśmy przyjaciółmi. Tak... a potem pojawiły się komputery i po „Sferze” zostały tylko projekty, których nie było już jak wydać...

Rok temu mniej więcej... ktoś dzwonił do mnie z Krakowa... chciał robić wznowienie *MM*, ale sprawa umarła zdaje się śmiercią naturalną. Kilka lat wcześniej rozmawialiśmy z Piotrkim z którąś firmą od gier komputerowych, ale rozmowy skończyły się na niczym.

Muszę przyznać, że projektowanie gier to było fascynujące zajęcie... Dużo, naprawdę dużo myślenia i liczenia, sprawdzania wielu możliwości, przewidywanie konsekwencji wprowadzenia takiej czy innej zasady.... coś jak szachy. No dobrze... rozpisałem się trochę.

Teraz, od mniej więcej 10 lat robię coś całkiem innego (www.crn.pl) i czasem tylko piszę opowiadania...

Dopowiedzieć (jeśli się to na coś przyda) mogę tyle, że:

O *Magicznym mieczu*

- Prawa autorskie do podstawy ma Maciek Makowski (były właściciel byłej „Sfery”, czasem się spotykamy, obecnie prezes w jednym z największych wydawnictw prasy i książek), do reszty – ja.

- Zaprojektowanie każdej gry trwało mniej więcej 3 miesiące.

- Pamiętam, że sam wymalowałem (w Corelu) projekt „pieczęci”, która pojawiła się na niektórych przynajmniej grach („Warsztat Gier – Adrian Markowski & Piotr Rynio”.... zdaje się). Wtedy wszystko wskazywało na to, że rynek będzie się rozwijał, chciałem nawet wprowadzić jakiś własny „trademark”.

- Pamiętam też to miłe uczucie, kiedy siadywaliśmy z Piotrkim u mnie w mieszkaniu i zastanawialiśmy się nad jego poprawkami, liczyliśmy, rozważaliśmy różne możliwości dokonania zmian w takich czy innych zasadach, operacjach... i tylko my dwaj wiedzieliśmy o czym rozmawiamy (np. moja żona nic nie mogła z tego pojąć, co całkiem oczywiste).

O „Sferze” etc.

- O ile pamiętam, gra dotycząca bankowości została wykonana dla Federacji Konsumentów (to były w Polsce początki kart kredytowych i wszystkich innych zresztą, i chodziło o to, by pokazać, jak się z nich korzysta).

- Jednym z projektów, które się nie ukazały, była autorska i niemająca wiele wspólnego z oryginałem wersja *Troll Football*, drugim – jakaś naprawdę ładnie rozwinięta (już wyłącznie

Autorzy gier po latach

Wpisany przez Valdi

niedziela, 28 listopada 2010 22:48 - Poprawiony poniedziałek, 13 stycznia 2020 12:04

moja) strategia, trzecim – gra „finansowo-handlowa”, w której podróżowało się po kosmosie żaglowcami (też tylko moje, bez odniesień; ktoś ten pomysł parę lat później wykorzystał w jakimś filmie dla dzieci... zabawne).

- I poprawka: facet z Krakowa dzwonił co najmniej cztery lata temu i chyba nie on pierwszy, ale jakoś do dziś nikt się nie zdecydował na reedycję.

Pozdrowienia dla wszystkich graczy

Adrian Markowski

Opracowanie: *Valdi*

Opublikowano 09.01.2009 r.