

# Rozmowa ze Stephenem J. Sweeneyem

## Jednym z twórców Parallel Realities

**P**arallel Realities to grupa dobrze znana wielu linuxowym graczom. Od ponad 9 lat tworzą oni jedno z najbardziej grywalnych tytułów na linuxowe platformy. Jako że w tym numerze zakończyłem recenzję serii Blob Wars – jednej ze sztandarowych pozycji Parallel Realities, a przyszłość ich gier stoi pod znakiem zapytania lub przynajmniej szykuje się na spore zmiany w składzie głównych developerów, postanowiłem porozmawiać z jednym z jej założycieli. Wywiadu udzielił mi Stephen J. Sweeney – jedna z dwóch osób tworzących Parallel Realities. Od 15 lat pisze gry komputerowe oraz, o czym mało kto wie – powieści. Zapraszam do lektury.

### Jesteś główną postacią w grupie Parallel Realities. Skąd nazwa zespołu i jak wyglądały Twoje początki w pisaniu gier?

Gdy zacząłem pisać gry (jeszcze za czasów Amigi), chciałem, aby wszystkie tytuły były sygnowane określoną „marką”, jakby pochodziły od jakiejś konkretnej firmy. Tym sposobem ludzie wiedzieliby, że te gry zostały zrobione przez tę samą grupę osób. W tamtych czasach nie miałem jeszcze nazwy zespołu, więc wszystkie gry zawierały sformułowanie „Stephen Sweeney prezentuje”. Tak naprawdę z nazwą Parallel Realities nie wiąże się żadna historia, po prostu uznałem, że to dobrze brzmi.

### Co skłoniło Cię do napisania pierwszej gry?

Zacząłem się, gdy przeczytałem w magazynie „Amiga Format” poradnik, jak stworzyć prostą grę. Gdy skończyłem pisać kod i pobawiłem się przez chwilę grą, odkryłem, że programowanie gier nie jest tak skomplikowane, jak początkowo przypuszczałem. Poza tym od pewnego czasu chciałem napisać własną grę, więc na początek wziąłem ten gotowy kod i zacząłem go rozwijać.



### Co okazało się najcięższe w tworzeniu Twoich pierwszych gier?

Pierwsza gra, którą stworzyłem, została napisana w języku zwanym AMOS. Był to język interpretowany, tym samym bardzo prosty dla początkującego, bo nie trzeba martwić się o przydzielanie pamięci i tym podobne. Gdy przeszedłem na C (niedługo po rozpoczęciu przygody z Linuxem), popełniałem mnóstwo błędów takich jak nie zwalnianie pamięci, odwoływanie się do zwisających wskaźników i tak dalej. Pamiętam, że listy wskaźnikowe pozbawiły mnie sporej części czupryny. Tak czy inaczej, prawdopodobnie jedną z najcięższych rzeczy przy tworzeniu gier okazało się rysowanie grafiki. Nigdy nie byłem za dobrym rysownikiem, więc sprawiało mi to znacznie więcej kłopotów, niż samo kodowanie.

### Ile osób jest zwykle zaangażowanych w pracę nad grą w przypadku Parallel Realities?

Być może będzie to zaskoczeniem, ale tylko ja i mój brat. Społeczność często wysyła informacje o błędach, łatkach, sugestie itp., ale większość prac jest dzielona pomiędzy nas dwoje.

### Wszystkie wasze gry na PC-ty posiadają natywną wersję dla systemów z rodziny GNU/Linux. Jak postrzegasz te systemy w porównaniu z innymi?

Linuksa zacząłem używać w 2001 roku przy okazji kopii Redhata z pulpitem KDE 2. Nie było to zachęcające doświadczenie - wiele rzeczy, na przykład dźwięk, nie działało. Również samo KDE było o wiele wolniejsze niż jest obecnie. Posiadał on jednak pewien urok, który sprawił, że przy nim pozostałem. Myślę, że Linux przeszedł od tego czasu długą drogę – wszystkie funkcje mojego laptopa działają, moja kamera internetowa dobrze z nim współpracuje; podobnie jak odtwarzacz MP3. Mo-

gę zarządzać moją kolekcją muzyki, bezpiecznie przeglądać sieć, a programy takie jak Open Office pozwalają mi pisać sporych rozmiarów powieści bez żadnych problemów. Sądzę, że dzisiaj, w świecie, w którym tak duże znaczenie ma Internet, większość ludzi spokojnie mogłaby używać Linuksa. Osobiście nigdy nie wróciłbym do Windowsa, ponieważ nie ma ku temu żadnych powodów. Uważam, że korzyści płynące z używania Windowsa są ciągle zbyt małe w stosunku do jego wad. Podczas gdy Maci stają się coraz popularniejsze, Linux jest zwyczajnie tańszy i spokojnie może sprostać moim wymaganiom.

### Większość Waszych gier została umieszczona w realiach science-fiction. Skąd zainteresowanie tego rodzaju rzeczywistością?

Głównie z programów telewizyjnych w rodzaju Babylon 5 i gier takich jak Wing Commander. Lubilem te przygody, tę energię, którą ze sobą niosły. Jako że dorastałem w otoczeniu Star Wars, Transformers i Battlestar Galactica, mam kogo za to winić. Jeśli chodzi o Książki science-fiction, niewiele ich czytałem, są dla mnie zbyt pogmatwane.

### Co możesz nam powiedzieć o The Legend of Edgar – Waszej pierwszej grze fantasy. Po Blob Wars II jest to powrót do grafiki 2D. Co jest w niej Twoim zdaniem najbardziej interesujące?

The Legend of Edgar tak naprawdę powstała jako rezultat pisania kilku poradników online. Po opracowaniu podstaw, Richard (mój brat) zaczął pisać trochę bardziej złożony poradnik, poruszający takie kwestie jak obiekty czy system skryptów. Po złożeniu tego do kupy, Richard zaczął ją rozwijać nieco bardziej, a w końcu powstała z tego prawdziwa gra! Podjęliśmy decyzję, żeby pozostać przy zabawie w 2D, bo tworzy się ją o wiele łatwiej i szybciej, niż gry trójwymiarowe. Są mniej pracochłonne i łatwiej przeportować je na inne platformy, także te nie obsługujące OpenGL. Prawdopodobnie najbardziej interesującą część gry stanowią dobrze przemyślane zagadki, a także spora ilość przeciwników. Bossowie dają sporo zabawy, ponadto walki z nimi są każdorazowo innym doświadczeniem. Wyszliśmy z założenia, że bossowie, do których po prostu strzela się, póki nie padną, nie są zbyt interesujący.

### Właśnie skończyłem opisywać serię Blob Wars. Skąd pomysł na fabułę i dlaczego Bloby wyglądają tak jak wyglądają?

Pomysł na Blob Wars był prostą ewolucją chęci stworzenia gry platformowej, jako że większość gier była strzelankami (poza TANX Squadron, która była strategią turową). Chciałem stworzyć grę, w której gracz musiałby zrobić coś innego na każdej planszy, zamiast biec z lewej do prawej, strzelając do wszystkiego. Pomysł z ratowa-

niem Blobów zaginionych w akcji wzięłem z Ape Escape na Playstation, gdzie gracz musiał łapać małpy. Podobnie jak tam, umieściłem na planszach określoną liczbę zaginionych w akcji, którzy nie mogą zostać uwolnieni przy pierwszym przechodzeniu danego poziomu. Jest to możliwe dopiero po tym, jak gracz zdobędzie przedmioty umieszczone w późniejszych etapach gry. Moim zdaniem przyczyniło się to w dużym stopniu do wzrostu popularności gry, gdyż prowadziło do nieliniarnej rozgrywki i pozwalało graczowi na ponowne odwiedzanie wcześniej ukończonych plansz, umożliwiając skończenie gry w 100%.

Jeśli chodzi o wygląd samych Blobów, to sprawa jest prosta – bardzo łatwo jest narysować kulę, dodać oczy (w przypadku Boba również bandanę), a później tylko je pokolorować, zależnie od posiadanych umiejętności.

### Obie części gry mają naprawdę imponującą ścieżkę dźwiękową. Kto jest za nią odpowiedzialny i jak długo zajęło zrobienie pełnej oprawy dźwiękowej dla obu gier?

Ścieżki dźwiękowe do obu gier z serii Blob Wars pochodzą z dwóch głównych źródeł: The Mod Archive oraz z Aminetu – publicznego repozytorium Amigi. Znalezienie dobrej muzyki do gry zawsze miało u mnie wysoki priorytet. Chciałem mieć dobre kawałki, które komponowałyby się ze środowiskiem i nastrojem. Znajdowanie dobrych kompozycji było długim i zawiłym procesem – spośród wszystkich utworów, które przesłuchałem, może 1 na 50 wydawał się w porządku. Musiałem przesłuchać kilka setek MODów w czasie tworzenia gier. Efekty dźwiękowe pochodzą z publicznych repozytoriów i różnych projektów open-source. Jednak, w związku z tym,



że w ostatnich miesiącach pojawiło się trochę wątpliwości w kwestii muzyki i efektów dźwiękowych w grach, wynikających z faktu, że pochodzenie niektórych efektów i kompozycji nie może być wiarygodnie ustalone (i w niektórych przypadkach temat licencji stał się poniekąd tzw. szarą strefą), niektóre dystrybucje Linuksa usunęły oprawę dźwiękową z serii Blob Wars, zostawiając w nich samą grafikę. Zainteresowani gracze mogą pobrać kompletne wersje ze stron Parallel Realities.

### Druga część serii Blob Wars to Wasza pierwsza gra w 3D. Jak oceniasz rezultaty?

Jako że to nasz pierwszy projekt w 3D, jestem bardzo zadowolony z tego, co wyszło z Blob And Conquer. Ale było to naprawdę wyczerpujące doświadczenie – większość naszych gier była skończona po upływie około 18 miesięcy spokojnego programowania. Natomiast ukończenie Blob And Conquer zajęło nam ponad 2½ roku. Musieliśmy nauczyć się nie tylko OpenGL, ale również BSP, modelowania w Blenderze do tworzenia elementów gry, GTKRadiant, aby tworzyć poziomy i wszystkich innych rzeczy idących w parze z tworzeniem trójwymiarowego świata, który okazał się znacznie trudniejszy niż dwuwymiarowy. Sporo zabawy mieliśmy zwłaszcza z kamerą (gra należy do gatunku TPP), upewniając się, że nie utrudni zabawy i nie będzie ustawiać się w dziwnych pozycjach. Jeśli zdecydowalibyśmy się na widok z perspektywy pierwszej osoby, te problemy oczywiście by zniknęły, ale byliśmy zdania, że istnieje już zbyt wiele strzelańek FPP. Nie chcieliśmy, aby B&C dołączyło do tej grupy i już zawsze było postrzegane przez jej pryzmat.

### Wiem, że poza pisaniem gier piszesz również powieści.

#### Nie tak dawno wydałeś swoją pierwszą książkę. Co możesz nam o niej powiedzieć?

Moja pierwsza powieść nosi nazwę "The Honour of the Knights". Jest to powieść science-fiction osadzona w realiach roku 2617, gdy ludzie rozprzestrzenili się już w całej galaktyce. Fabuła skupia się na grupie pilotów gwiazdnych myśliwców, którzy po tym, jak zostają uwikłani w ściśle tajny projekt i podsłuchaniu plotek o okropnych rzeczach, jakie spotykają obywatele imperium, rozpoczynają odkrywanie galaktycznej konspiracji. To nieuchronnie prowadzi do stanięcia twarzą w twarz z wrogą siłą, która zniszczyła imperium. Wygląda na to, że jest nie do pokonania i przeniknęła galaktykę już całkowicie. Zarówno wojsko, jak i rząd dobrze wiedzą o zagrożeniu i robią co w ich mocy, aby zachować to w tajemnicy do czasu, aż uda im się znaleźć wyjście z sytuacji. To właśnie na początku książki wpadają na pomysł rozwiązania sprawy i muszą jeszcze tylko wcielić swój plan w życie. Jego częścią tego staje się tych pięciu pilotów. Książka jest pierwszą częścią trylogii znanej pod nazwą "The Battle for the Solar System".

Możecie dowiedzieć się więcej, wchodząc na stronę: [www.battleforthesolarsystem.com](http://www.battleforthesolarsystem.com).

### Więc również tu pozostajesz wierny realiom science-fiction, prawda?

Oczywiście. Jednak planuję napisanie kilku innych książek, spośród których dwie można określić jako beletrystykę, a jeszcze jedna będzie tytułem fantasy.

### Jakie były Twoje inspiracje literackie i których autorów najbardziej cenisz?

Większość z inspiracji dla mojej pracy czerpię z filmów i seriali science-fiction. Pisząc pierwszą wersję powieści, widziałem postacie odgrywające sceny, biorące udział w akcji zupełnie jakbym obserwował ją na ekranie. To nie sprawdza się zbyt dobrze przy tworzeniu powieści i pierwszy szkic książki wyglądał bardziej jak scenariusz, brakowało w niej wyrazistych postaci. Napisałem ją później po raz drugi, kładąc większy nacisk na cechy charakteru poszczególnych postaci, a dużo mniejszy na akcję.

Jeżeli chodzi o pisarzy, których podziwiam, to są to Stephen King, Terry Pratchett, JK Rowling. Lubię również prace Iain Banks, Jeff Lindsay oraz Roberta V. S. Reddicka. zazwyczaj czytam horrory, science-fiction i fantasy, jako ucieczkę od rzeczywistości. Nie pogardzę też od czasu do czasu literaturą ze świata zbrodni i beletrystyki.

### Na rzecz pisania powieści na chwilę odłożyłeś na bok pisanie gier. Czy coś jeszcze miało wpływ na tę decyzję?

Po prostu poczułem, że nadszedł właściwy czas, aby tak postąpić, poza tym potrzebowałem odpoczynku od pisania gier. Robiłem to, od kiedy miałem 15 lat, i dotarło do mnie, że potrzebuję zrobić coś innego. Pisanie gier bywa bardzo czasochłonnym zajęciem, zaobserwowałem również, że pisanie powieści jest trochę łatwiejsze. Może po prostu robię się na to za stary.

### Czy planujesz kiedyś bardziej intensywnie powrócić do pisania gier?

Obecnie nie mam żadnych planów, ale myślę, że nadejdzie czas, gdy powrócę, aby napisać tę ostatnią grę – Blob Wars, Epizod III. Każdy, kto przeszedł drugą część gry, wie, że zakończenie pozostawia fabułę otwartą na trzeci epizod, który doprowadzi serię do końca. Gra prawdopodobnie wróci do swoich dwuwymiarowych korzeni, a nacisk będzie położony po równo na odkrywanie i akcję. Jednakże nie zdecydowałem jeszcze, kiedy ta gra miałaby się pojawić. Napisałem trochę notatek i planów, ale ani jednej linijki kodu.

### Mówimy o Tobie jako o twórcy gier, ale czy sam jesteś graczem? Jeśli tak, jakie tytuły open-source i jakie komercyjne należą do Twoich ulubionych?

# HAKIN9

Jako że jestem posiadaczem PS3, gram obecnie w większość gier dla tej konsoli. Ostatnio dobrze bawiłem się przy Fallout 3 i Oblivion. Uwielbiam otwarte światy i możliwości, które oferują. Aktualnie gram w mroczny RPG w realiach fantasy pod tytułem Demon's Souls, będący prawdopodobnie jedną z najtrudniejszych gier, w jakie grałem od dawna. Naprawdę polecam ten tytuł (niestety, jest on możliwy do nabycia jedynie na terenie Stanów Zjednoczonych).

Jeśli chodzi o tytuły open-source, korzystam ze ScummVM do grania w gry takie jak The Dig. Aczkolwiek jednym z głównych powodów stworzenia tytułów w rodzaju Project: Starfighter, czy Blob Wars było to, że gdy zacząłem korzystać z Linuksa w 2002 roku, nie było na niego żadnych gier, w które chciałbym grać. Postanowiłem więc trochę zrobić.

## Co Twoim zdaniem jest najważniejsze w dobrej grze?

Bez wątplenia grywalność. Gra może wyglądać i brzmieć naprawdę dobrze, ale jeśli nie daje radości z gry, to wszystkie te rzeczy są tak naprawdę nieistotne. Sądzę, że to jest właśnie powód, dla którego Grand Theft Auto 3 było tak popularne – bo dawało graczowi swobodę poruszania gdziekolwiek i zrobienia czegokolwiek. Nieliniowy styl gry w Metal Blob Solid był czymś, co bardzo mi się podobało już w trakcie tworzenia.

## Jakie gry stanowiły dla Ciebie inspirację podczas tworzenia serii Blob Wars?

W przypadku Blob Metal Solid były to Ape Escape (na Playstation) i The New Zealand Story (automaty [gra ukazała się także na wiele domowych komputerów i konsol, np. Amiga, NES czy Sega Mega Drive – dopisek: autor]). Połączenie łapania wszystkich zbiegłych małp z Ape Escape z platformową rozgrywką oraz elementem ratowania znanym z New Zealand Story dało wspaniałe rezultaty. Dodatkowo, pomysł z posiadaniem tylko jednej broni i zbieraniem ulepszeń od przeciwników pochodzi z New Zealand Story.

## Czy jest jeszcze coś, co chciałbyś powiedzieć naszym czytelnikom?

Konieczniewejdźcie na [www.battleforthesolarsystem.com](http://www.battleforthesolarsystem.com), aby dowiedzieć się więcej o tej trylogii Sci-fi. Z początkiem lutego (2010 – dopisek: autor) planuję udostępnić treść książki na zasadach licencji Creative Commons. Jeśli nic się nie zmieni, czytelnicy będą mogli przestawić się na publikacje w sieci z nowym rozdziałem udostępnianym w każdy piątek (5, 12, 19 lutego itd.).

### MACIEJ MROZIŃSKI

*Od kilku lat, codzienny, domowy użytkownik GNU/Linuksa. Entuzjasta rozwiązań alternatywnych i wolnego oprogramowania. Kontakt z autorem: [maciej\\_mrozinski@o2.pl](mailto:maciej_mrozinski@o2.pl)*

Pobierz za darmo  
nowy numer!



[www.hakin9.org](http://www.hakin9.org)