

Rozmowa z Karolem "Caro" Włodarczykiem

Benedykt Dziubałowski

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Witam. Dziękuję, że zgodził się Pan porozmawiać ze mną o swojej amigowej twórczości. Na wstępie chciałbym prosić o przedstawienie się.

Cała przyjemność po mojej stronie. Nazywam się Włodarczyk, na imię mam Karol. W życiu zajmuje się głównie oglądaniem filmów z żoną, jedzeniem chińskich obiadów, przeprowadzaniem się z miejsca na miejsce i graniem w nogę :). Ach, w wolnych chwilach i w pracy robię trochę grafiki komputerowej, głównie na potrzeby gier. Co do miejsca zamieszkania, to jest to ciągle jeszcze w Anglii, ale właśnie pakujemy walizki i sprzedajemy tutejszy dobytek. Wyprowadzamy się do Kanady. Co do pracy, to przez ostatnie 3 lata pracowałem jako environment artist w firmie [Eurocom](#), ale wraz z przeprowadzką za ocean zmienił się mój pracodawca, na [Digital Extremes](#). Tam też będę zajmował się tworzeniem otoczenia do gier, zaczynając od projektu "[Dark Sector](#)" (który, nawiasem mówiąc, jest prawie skończony, więc za wiele mi nie zostawiono).

Proszę powiedzieć jak wyglądał Pański początek z Amigą oraz jak odkrył Pan u siebie talent malarski?

Pierwszy raz Amigę zobaczyłem u kolegi, zdaje się w 1992 roku (wtedy miałem Atari 65 XE). Od tamtej pory zarówno brat jak i ja wszystkie oszczędności chowaliśmy do koperty, aż w końcu się uzbierało. Zdaje się na wakacje 1994 kupiliśmy "pięćsetkę" z 1 MB pamięci i monitorem Commodore. Piękne czasy, nie pamiętam, żebym był czymś tak mocno oszołomiony jak właśnie wtedy u kolegi grał "Shadow of the Beast". Teraz nawet najlepsze animacje CG nie wywołują u mnie już takiego "opadu szczęści". A co do zamiłowania do grafikowania, to zdaje się zaczęło się jeszcze na Atari, gdzie morderowałem program "Picasso" (krajowa produkcja nawiasem mówiąc). Zawsze chciałem być kreatywny, nie lubię poczucia straty czasu, mam do siebie pretensję jak siedzę przy komputerze i nie robię nic twórczego. Zostało tak do dzisiaj, tylko trzeba to przemnożyć przez 0.1 ;). Chęć bycia kreatywnym sprawiła, że zacząłem coś robić, a że padło na grafikę? Zawsze lubiłem rysować, nawet przed wejściem komputera w nasze życie, na kartce.

Jakiego oprogramowania używał Pan do tworzenia grafiki na Amidze w grach "Pechowy Prezent", "Miasto Śmierci" oraz "Rycerze Mroku"?

Jeśli pamięć mnie nie myli, to było to mniej więcej tak: "Pechowy Prezent" był cały narysowany w Deluxe Paint, "Miasto Śmierci" zarówno Deluxe Paint jak i Brilliance. Co do "Rycerzy Mroku" to tam podzieliłem się robieniem grafiki z kolegą (Andrzej Sielicki, na scenie znany jako ASL). On robił obróbkę zdjęć + tzw. image processing na ImageFX, a ja gawoliłem się w poprawianie tego i robienie wszystkiego, co było rysowane od zera, ręcznie. Używałem do tego Brilliance. Od czasu do czasu wspomagałem się Personal Paint, z tego co pamiętam miał kilka opcji przydatnych od czasu do czasu, których nie miał ani Deluxe Paint, ani Brilliance.

Jak z perspektywy czasu, wspomina Pan prace nad wyżej wymienionymi grami?

Piękne czasy! Żeby została choćby jedna dziesiąta tego zapału, który miało się wtedy (absolutne poświęcenie), to teraz można by świat zwojować. "Pechowy Prezent" powstał mniej więcej w ten sposób: kupiliśmy na spółkę Amigę 500, powiedzieliśmy sobie "ok, robimy grę", Mariusz (brat, programista "Pechowego Prezentu") kupił AMOS-a z książką do niego, ja Deluxe Painta (kupił, jak to hucznie brzmi :D) i zamiast się uczyć, zaczęliśmy robić grę. Po prostu uczyliśmy się na grze. Wyzwanie OGROMNE, ale dzięki temu zapałowi, który się wtedy miało, udało się to dociągnąć do końca. Szczerze mówiąc jestem z tego dumny do teraz, to nieprawdopodobne, że szczeniaki z zerowym doświadczeniem na Amidze (wcześniej wojowaliśmy na małym Atari), skończyły i wydali grę. Takich, co zaczynali gry było wielu, ale tylko nielicznym udało się to dociągnąć do końca. No ale jak ma się zapał 14-15-latką (tyle miałem robiąc "Pechowy Prezent"), to chcieć znaczy móc.

Efekt piorunów wykorzystany w "Rycerzach Mroku" (ostatni przeciwnik) nawet na dzisiejsze czasy wygląda imponująco. Wiem, że użył Pan do tego ImageFX. Czy w tamtych czasach był Pan zadowolony z możliwości graficznych komputera Amiga?

Dziękuję, ale do imponującego to mu było daleko nawet 10 lat temu ;). Swoją drogą wydaje mi się, że to Andrzej go robił, nie ja. Jest taki efekt w ImageFX, Lightning czy coś takiego. Ustawia się punkt skąd ma piorun wychodzić i punkt docelowy, później kilka suwaków no i to chyba tyle :). Naprawdę, nie ma o czym mówić przy tym efekcie. A co do zadowolenia z możliwości amigowego softu, to i owszem, bardzo. Wtedy bardzo dużo robiło się w niskich rozdzielczościach i limitowanej palecie, a Amiga miała wtedy zdecydowanie najlepszy soft do pracy z tego typu grafiką.

Rozmowa z Karolem "Caro" Włodarczykiem

Benedykt Dziubałowski

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Co do programów "nie do pixlowania", to nie pamiętam w jakim stadium rozwoju wtedy był Photoshop, ale z tego co pamiętam nasze ImageFX i ArtEffect mogły z nim konkurować. Niestety z czasem zrobiła się między nimi luka, a potem przepaść :(.

Jak dzisiaj wspomina Pan czas poświęcony przy tworzeniu grafiki do gier?

Oh, ja go nie wspominam, ja to ciągle mam. Ot choćby dzisiaj robiłem grafikę do gry :). Jeśli natomiast chodzi o grafikę do gier amigowych, to naprawdę bardzo sympatycznie było. Tak jak wspominałem wcześniej, ambicje wylewały się uszami, porażki nie zniechęcały, każdy sukces budował aż po sufit, piękne czasy. Za tamtych czasów fajne było jeszcze to, że kilku kolegów w domowych warunkach mogło zrobić pełnowartościową grę. Robiliśmy coś w domu, wczytywaliśmy później hiciora jakiegoś Psygnosis czy innej firmy i mówiliśmy "a u nas jest lepiej", hehe. Teraz do tego potrzeba 60 zdolnych ludzi zarabiających malutką fortunę, masę ciężkiego sprzętu i jeszcze więcej siły przebicia.

Jak wyglądało tworzenie grafiki w "Pechowym Prezencie", "Mieście Śmierci", "Rycerzach Mroku" i co Pan dzisiaj o niej sądzi?

Każda z nich była inna. "Pechowy Prezent" - tam zdaje się było to składane z kawałków, nie było pełnoekranowych tła i moim zdaniem wyszło to grze na zdrowie. Wtedy byłem naprawdę słabym grafikiem i nie było sensu rzucać się z motyką na księżyc. Jakbyśmy mieli pełnoekranowy obrazek dla każdego ekranu, to zrobienie gry zajęłoby duuuużo więcej czasu + tła byłyby dużo mniej czytelne, estetyczne itp. Osobiście nie podobała mi się grafika w "Mentorze" i innych grach tej grupy, która właśnie zdecydowała się na pełnoekranowe obrazki nie posiadając do tego odpowiednich możliwości/zdolności. Przez to grafika w tych grach była, moim zdaniem, bardzo nieczytelna. Co do "Miasta Śmierci", to uważam, że grafika była tam najlepsza ze wszystkich trzech amigowych gier jakie zrobiliśmy. Znowu, wszystko starałem się robić proste, przejrzyste, czytelne i estetyczne, ale tym razem umiejętności pozwalały już na trochę więcej. Tła do walk to są pełnoekranowe obrazki, jest ich tylko siedem więc mogliśmy sobie na to pozwolić. A "Rycerze Mroku" mieli grafikę dziwną. Masa skanowanych rzeczy, później przepiksowanych. Osobiście nie lubię tego. Pamiętam, że w pewnym momencie bardzo mnie znużyła praca nad tą grą i miałem tego serdecznie dość, ale głupio byłoby nie dociągnąć do końca.

Czy oprócz grafiki w grach tworzył Pan jeszcze coś na Amidze? Czy udzielał się Pan w innych obszarach, jak np. scena, publikacja grafik w prasie?

Nasza (mojego brata i moja) Amiga była używana praktycznie do wszystkiego, co można było robić na komputerze. Od programowania po granie przez wszystko co można sobie wyobrazić. A była to głównie grafika do gier i na scenę. Swego czasu wystawiałem obrazek na każdym party, na którym byłem, robiłem grafikę do kilku dem i inter (po dziś dzień używam scenowej ksywy "caro"). Najbardziej dumny chyba powinienem być z dema "Sulaco", które zrobiliśmy wspólnie z bratem i Siatkiem. Ale to bardzo stare dzieje.

Czy odwiedza Pan czasami nasz portal?

Tak, od czasu do czasu. Lubię wiedzieć co się dzieje w świecie amigowym. Mam spory sentyment do tego komputera, zawsze bardzo mocno mu kibicowałem, kibicuję i będę kibicował. Słowa uznania dla wszystkich zamieszanych w ppa.pl - odwalacie kawał świetnej roboty.

Czy aktualnie posiada Pan Amigę?

Nie. Chętnie pobawiłbym się Amigą, ale niestety nie mam na to czasu. Być może w przyszłości kupię sobie Pegasosa, ale to raczej z sentymentu i chęci zabawy niż z czysto użytkowych powodów. Na komputerze głównie zajmuję się tworzeniem grafiki, a narzędzia jakie są dostępne na Windows/Mac są niestety nie do doścignięcia dla Amigi.

Oglądając obrazki z "Pechowego Prezenta" oraz późniejsze Pańskie prace, jak choćby "Za ósmym zakrętem", widać wyraźnie że zarówno technika jak i pańskie umiejętności bardzo się rozwinęły. Jakich aktualnie używa Pan programów do tworzenia grafiki?

Dziękuję. Tak czy siak, nic dziwnego, robię to od wtedy praktycznie nieprzerwalnie. Od czasów "Pechowego Prezenta" robionego na Deluxe Paint było w tej kolejności: Brilliance i PPaint, ImageFX, ArtEffect, Tornado3D. Po tym, ze względu na pracę, był Photoshop i Freehand na Maca. Od tamtej pory Photoshop pozostał moim ulubionym narzędziem do grafiki 2D. Później, nie opuszczając wyżej wymienionego amigowego softu, doszedł ProMotion i LightWave (ciut, ciut) na Windowsa. Wreszcie nadszedł czas na nauczanie się jakiegos pakietu 3D na serio i padło na Maya. I tak było przez

Rozmowa z Karolem "Caro" Włodarczykiem

Benedykt Dziubałowski

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

kilka lat. Po przyjeździe do Anglii byłem zmuszony używać przez rok 3D Max (nie przepadam po dziś dzień za tym softem), ale ostatecznie i w pracy przesiadłem się na Maya. Tego używam po dziś dzień, ale w tle uczę się XSI (SoftImage), bo tego wymagają ode mnie w Digital Extremes. Póki co, bardzo mi się podoba, zobaczymy jak sprawdzi się w praniu. Niemniej, jeśli mam robić coś dla przyjemności, to ciągle wczytuję Maya a nie XSI.

Co Pan najbardziej lubi malować?

Szczerze mówiąc coraz bardziej odchodzę od malowania na rzecz 3D. Oczywiście jedno z drugim jest bardzo powiązane, wszędzie panują te same zasady kompozycji, kolorów itp. Najbardziej fascynuje mnie architektura, wszelkiego rodzaju. Ale bardzo lubię jeśli nie jest utrzymana w 100% realizmie, ale ma w sobie trochę uduziwnień. Strasznie podoba mi się wizja Londynu w filmie "Children of men". Wydaje mi się, że taka architektura to dla mnie wymarzony rodzaj grafiki do pracy.

Może chciałby Pan coś przekazać początkującym grafikom męczącym się w Deluxe Paint?

Wydaje mi się, że dzisiaj więcej młodych grafików męczy 3D Maxa i Photoshopa, a nie "Deluxa", przez co później osoby grafika, który naprawdę rozumie grafikę, zna ją od podstaw i wie co w trawie piszczy, można szukać ze świeczką. Nie twierdę, że każdy powinien zaczynać od "Deluxa", ale na pewno poznanie zasad działania najprostszych grafik pozwala lepiej docenić zaawansowaną grafikę i, mimo wszystko, lepiej wykorzystywać dostępne narzędzia w procesie twórczym. Tak czy siak, jeśli ktoś chce być na czasie, nie polecam za mocno zostawać przy "Deluxie" ;) Jakiegokolwiek narzędzia początkujący używają, bardzo polecam poznać trochę grafiki tradycyjnej, malowania itp. Najlepiej nauczyć się zasad perspektywy i kompozycji zaczynając z kartką i ołówkiem. No i najważniejsze - praktyka. Czy to ta na kartce, czy na komputerze, robić, robić, robić, robić. Nie zniechęcać się. I polecam wybrać sobie co chce się robić: postacie, otoczenia czy animacja, bo takich, co potrafią wszystko, jest naprawdę niewielu :) Warto też sięgnąć po DVD Tutoriale, wszędzie tego pełno. Osobiście do Maya i XSI polecam Digital Tutors, do Photoshopa polecam Gnomon. Powodzenia!

Dziękuję za rozmowę.