

Piotr Psuty
Wydział Fizyki UW

Salon gier

Nareszcie sobota, pomyślałem, wstając rano z łóżka. Właśnie zacząłem jeść śniadanie, gdy dostałem wiadomość od kolegi, że ze znajomymi idzie do lokalnego salonu gier. W Warszawie jest takich kilka. Jeden z większych znajduje się 10 minut drogi od mojego domu. Szybko się zebrałem, wziąłem moją deskę i ruszyłem na spotkanie przyjaciół. Sama deska ma ciekawą konstrukcję. Składa się w dużej części z odkrytego kilka lat temu specjalnego nadprzewodnika. Zachowuje on swoje właściwości w temperaturze nawet do 25 stopni, co pozwala na jego wykorzystanie bez systemu chłodzącego. W sam chodnik wbudowane są elektromagnesy wytwarzające pole symetryczne wzdłuż chodnika, które są uruchamiane kiedy wykrywana jest nad nimi deska. W wyniku kwantowego uwięzienia deska w stabilny sposób unosi się na kilka centymetrów nad ziemią. Bez tarcia mogą się na niej dosyć szybko poruszać i dotarcie na miejsce zajmie mi kilka minut. Po drodze mijam wysokie wieżowce znikające wśród chmur. Słońce dopiero się między nimi wspina tworząc swoje odbicia na tych lustrzanych budynkach. Zastąpienie normalnych okien półprzezroczystymi panelami fotowoltaicznymi we wszystkich nowych drapaczach chmur zupełnie rozwiązało problemy energetyczne w dużych miastach. Kiedy dotarłem wszyscy już na mnie czekali i razem weszliśmy do środka.

Po otwarciu drzwi w zmysły od razu uderza nadmiar światła i dźwięków. Klientów z każdej strony otaczają ekrany wyświetlające reklamy i zapraszające do gier. Udajemy się do bramki wejściowej, która skanuje czipy w naszych nadgarstkach. Jako, że mamy wykupione stałe abonamenty, nie musimy płacić przy każdym wejściu. Nasza grupka się rozdziela, a ja z kumplem idziemy do naszego ulubionego automatu. Jest to gra symulująca prawdziwe życie. Po podłączeniu twojego mózgu rozgrywasz całe życie od narodzin. Inne osoby w grze sterowane są przez sztuczną inteligencję podejmującą własne decyzje, więc gra za każdym razem jest inna. Aby zdobyć wysoki wynik należy żyć jak najdłużej i osiągnąć jak najwięcej. Wszystko dzieje się w przyspieszeniu więc osoba obok może oglądać najciekawsze momenty twojej rozgrywki. Czasami w tej grze mogą się przydarzyć naprawdę ciekawe historie jak apokalipsy zombii czy inwazje kosmitów. Najwyższy wynik należy do jednego chłopaka z sąsiedztwa, u którego w grze ktoś odkrył sposób na nieśmiertelność. Żył w grze 140 lat, aż mu się znudziło. W rzeczywistości trwało to około pół godziny. Po kilku rozgrywkach poszliśmy na wirtualną strzelankę. Na wejściu dostajesz kamizelkę i kontroler w kształcie karabinu i cyfrowe szkła kontaktowe. Soczewki te mają wbudowany nano-wyświetlacz, który emituje światło wprost do twojego oka. Pozwala to na rozgrywkę w realnym świecie z elementami wirtualnym nałożonymi na rzeczywistość. Gra odbywa się na hali i walczy się zarówno z innymi graczami, jak i komputerem. Kiedy i ta zabawa nam się znudziła zdecydowaliśmy się jeszcze przetestować nową grę, którą stworzyli w tym tygodniu. Nazywa się Gravity Parkour i składa się z długiego toru przeszkód. Do gry potrzebujesz kombinezon antygravitacyjny, który pozwala symulować zarówno stan nieważkości jak i przyciąganie grawitacyjne w dowolnym kierunku. Chwile nam zajęło nauczenie się balansu przy zmiennym polu grawitacyjnym, ale kiedy poczuliśmy się wystarczająco komfortowo, zdecydowaliśmy się na wyścig. Podczas biegu starałem się jak najlepiej wykorzystać mój kombinezon. Redukowałem ziemskie pole by skakać na większe odległości, odpychałem się naprzód podczas wślizgów i na zmianę biegłem to po

ścianach to po suficie by unikać przeszkód. Największe wyzwanie stanowił obracający się tunel. Trudność sprawiła mi płynna zmiana pola grawitacyjnego by się nie przewrócić. Kolega niestety dotarł do mety pierwszy, a mi zaczęło się już kręcić w głowie. Chciał byśmy ścigali się jeszcze raz, ale mój błędnik był już wystarczająco dezorientowany. Zaproponowałem rewanż następnym razem i postanowiliśmy się zbierać.

Zmęczony wracałem na mojej desce do domu patrząc jak słońce powoli zaczyna opadać. Zdziwiony tym ile czasu straciłem na zabawę w salonie rozmyślałem jak gry będą wyglądać w przyszłości.