

De: Zdzisław Beksiński [bex@acn.waw.pl]
Envoyé: mercredi 5 novembre 2003 23:55
À: Piotr Dmochowski
Objet: 5.11.2003

Warszawa: środa, 5 listopada 2003

To jest właśnie powód, dla którego nie cenię dzisiejszego internetu jako przekazu obrazu malarskiego. Zao Wou Ki wg tego co widać z internetu, może być zarówno genialnym malarzem jak i przeciętnym chlapaczem farby. Przecież na tych znaczkach pocztowych niczego nie widać. Chętnie wierzę, że jest świetny ale przyznasz że po tym co jest w internecie, można to sobie jedynie wyobrazić. Samemu też chodzą mi teraz po głowie takie amorficzne krajobrazy i nieba, dlatego w jakimś tam stopniu nawet wyobrażenie sobie jak to może wyglądać jest dla mnie bliskie.

Gdybyś samemu stawiał murek i miał do czynienia z remontem w mieszkaniu, to zrozumiał byś, że to akurat, mimo iż się tego nie lubi, może odsunąć na plan dalszy wszelkie uniesienia artystyczne. Dziś zresztą czuję się już nieco lepiej ale cały dzień zszedł mi na próbach zainstalowania w komputerze wersji beta rosyjskiego programu z grą komputerową „Zapomniane Bitwy”, która zapewne za jakiś czas dojrzeje do handlu. Niestety z wersją beta były nieustannie kłopoty, a poza tym boję się wersje beta instalować na komputerach do pracy i zainstalowałem na starym, a ten był do tej gry zbyt wolny. Nie robiłem tego dla siebie, lecz dla faceta, który tak był do tej gry zapalony że koniecznie chciał i mnie tym uszczęśliwić. Rzeczywiście grafika jest bardzo realistyczna. Jako teren przyjęto jakiś zdefiniowany geograficznie obszar Niemiec i nad tym obszarem można toczyć walki powietrzne nawet na kilka komputerów z tym że każdy z uczestników może wybrać sobie i typ samolotu w okresie 2 wojny światowej (jest ich ze 30-50) i kraj oraz język. Ryk silników i realizm tego typu, że np. gdy startujesz do w zależności czy robisz to rosyjskim czy niemieckim samolotem, musisz wyrównywać ściąganie śmigłem w lewo lub w prawo bo obrót śmigieł niemieckich i rosyjskich był w przeciwnym kierunku. Już wystartować jest trudno (ja przypierdoliłem o hangar i spaliłem się), joystick szarpie przy wszelkich nierównościach gruntu lub pasa betonowego, a gdy jesteś w powietrzu do zaczyna się normalna walka, siedzisz w Messerschidt 109 lub w Spitfire lub rosyjskim Jaku (jest także polski PZL 11 z 1939 roku) i trzeba umieć zarówno prowadzić jak i celować, a jak ci ktoś wlezie na ster i ostrzela, to zaczynasz się palić i musisz odrzucić pokrywę wjazdu (deski rozdzielcze są dokładnie wg dokumentacji widać stan benzyny, widać jak ubywa amunicji) i wyskakiwać. Krajobraz, który koziółkuje z dołu raz bliżej raz dalej lub całkiem blisko gdy rozwalasz się w lesie, jest stosunkowo bardzo dobrze realistycznie odtworzony, podobnie jak smugi z karabinów maszynowych i działek jeśli wypuszczasz serię, a na dodatek szarpie to rączka joysticka. Ja byłem chłodniejszy w ocenie i odbiorze ale mój młodszy kolega zupełnie ogłupiał mimo swych 45 lat i podobno uzależnił się od tej gry, tak że żona cieszyła się że wyjechał z Krakowa do Warszawy, bo walił seriami i zrzucał bomby przez cały tydzień i nikt w domu nie mógł spać. Mnie nie zaraził, ale świadom jestem tego że na naszych oczach rodzi się sztuka

nadchodzących lat: jeszcze 20 lat i potrafimy budować taką rzeczywistość której nie będziemy w stanie odróżnić materialnie od tej która nas otacza, a może przecież być całkowicie fantastyczna. Oczywiście dziś jeszcze komputery są za słabe ale to co już zobaczyłem, napawa nadzieją, że już niedługo będziemy mogli zbudować wokół siebie świat jak z Matrixa.

Zdzisław