

"Odnaleźć ducha sceny" - wywiad z organizatorami RetroKomp

Tomasz Pacyna (Slayer/Ghostown)
info@pixeldreams.pl

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

W połowie października w Gdańsku odbędzie się niezwykle interesująca (dla amigowców i nie tylko) komputerowa impreza. Jej formuła jest na tyle ciekawa, że postanowiliśmy przyjrzeć się temu wydarzeniu nieco bliżej. RetroKomp / Load Error to połączenie zlotu miłośników retro-maszyn, spotkanie fanów gier (wraz z konkursem na najlepszą nowo powstałą grę), demoscenowe party z prawdziwego zdarzenia (z konkursami i nagrodami), wykłady, koncerty i wiele innych atrakcji. A to wszystko z dużym naciskiem na Amigę i zorganizowane pod patronatem poważnej instytucji. O tych (i kilku innych) sprawach postanowiłem porozmawiać z dwójką głównych organizatorów tego całego zamieszania. A są nimi: Piotr (Sachy/Wanted Team & Resistance & Lamers) oraz Marcin (Mccnex/Wanted Team & Lamers). Zaczniemy od wyjaśnienia naszym czytelnikom od czego się to wszystko zaczęło i jaka była geneza całego przedsięwzięcia? Pierwotnym zamysłem pierwszej edycji (2012) była typowa integracja amigowców z Polski północnej. Na początku roku 2012 sytuacja wyglądała całkiem odmiennie od obecnej, kiedy to praktycznie co miesiąc odbywają się kolejne tego typu imprezy w różnych częściach kraju. Jednak w tamtym czasie z lekką zazdrością patrzyliśmy na eventy organizowane na południu Polski, tudzież na bardzo mocne atarowskie party Silly Venture. Pomysł naszego spotkania "wykiełkował" na forum PPA. Zaczęło się od pytania - dlaczego wszystkie zloty odbywają się tak daleko od nas i czy nie można by zorganizować czegoś podobnego na północy. Pojawiły się propozycje różnych miejsc na Pomorzu, jednak konkretów wciąż brakowało. Po bezowocnych wizytach w kilku potencjalnych lokalizacjach (kluby, knajpy) okazało się, że idealne miejsce znajduje się 300 metrów od domu Sachego, a był nim ośrodek Scena Muzyczna Gdańskiego Archipelagu Kultury, czyli profesjonalnie wyposażona placówka typu MDK, z dobrymi opcjami dojazdu i korzystną ceną wynajmu sali.

Placówka okazała się w miarę przychylna pomysłowi (obyło się bez pytań o przyjmowane leki psychotropowe ;-), oszacowaliśmy liczbę uczestników na 20-30 osób, ustaliliśmy "składkę w czapkę za wynajem sali" i zaczęliśmy nagłaśniać spotkanie pośród znajomych (wtedy jeszcze bez jakiegokolwiek programu, nazwy czy planu kontynuacji). A jako, że ludzie zainteresowani retro-komputerami sympatyzują zazwyczaj z więcej niż jedną platformą - różne osoby kopiowały informację o spotkaniu na inne fora dyskusyjne (Atari, C64, ZX) i tym samym spotkanie stało się multiplatformowe. Pomysł "chwycił". Ludzie zaczęli przynosić swoje sprzęty - do naprawy, by pochwalić się zbiorami lub aby po prostu fajnie spędzić czas z ludźmi podobnie zakreconymi. Około południa okazało się, że impreza przerosła nasze oczekiwania - pojawiło się mnóstwo sprzętu, cały czas trwały konkursy i pokazy najlepszych produkcji scenowych, dopisała także frekwencja (przez cały dzień odwiedziło nas około 450 osób). Byli tacy, którzy przyszli z zamiarem sprzedaży "starych gratów" a wyszli - z mocnym postanowieniem powiększenia swojej kolekcji albo rozbudowy posiadanego sprzętu o nowoczesne rozszerzenia. Jako, że GAK poinformował o imprezie w zaprzyjaźnionych mediach (głównie portale miejskie) - wydarzeniem zainteresowały się także lokalne stacje radiowe i telewizyjne. Nieco niespodziewanie relacja z imprezy znalazła się w głównych sobotnich wiadomościach stacji TVN. Wśród uczestników pojawiło się też trochę sentymentalnych graczy i rodziców z dziećmi, którzy chcieli pokazać przy jakiej "pixelozie" spędzali młode lata. Zjawiała się też spora grupa dawnych twórców gier oraz scenowców, z którymi to nasze kontakty pourywały się w drugiej połowie lat 90-tych. Była to zatem świetna okazja do odnowienia tych znajomości (zaowocowało to już zresztą - od tego czasu - kilkoma wspólnymi scenowymi produkcjami). To wszystko, w połączeniu z zachętą ze strony GAK-u - przełożyło się na pomysł otwarcia "szerokiego frontu" zarówno dla kolekcjonerów, jak i dla osób twórczo podchodzących do retro-hobby. Poza tym, sala wypełniona po brzegi działającym sprzętem, tłumy pasjonatów i ludzi nadal zaangażowanych w hobby sprzed lat, dały nam takiego "kopa motywacyjnego", że nie było opcji, aby się zatrzymać. A więc, dzięki tym doświadczeniom, już rok później - w naturalny sposób - udało Wam się rozszerzyć formułę imprezy o wspomnianą demoscenę? Po RK2012 czuliśmy, że po kilkunastu latach przerwy, nam i naszym znajomym bardzo brakuje także i klimatów demosceny. Widać było, że budzi się nowy potencjał twórczy i taka impreza mogłaby zmotywować wiele osób do działania. Postanowiliśmy więc zrobić zarówno coś dla nostalgicznych kolekcjonerów, jak i twórców nowych rozwiązań sprzętowych, programów użytkowych czy gier oraz znajomych scenowców. Obie te grupy, jeszcze w trakcie trwania pierwszej edycji, zasypały nas pomysłami dotyczącymi edycji następnych. Planując kolejną odsłonę chcieliśmy zatem, aby obie te grupy dostały szansę na prezentację swoich rozwiązań i postępów prac, a także miały możliwość współzawodnictwa oraz pokazania swoich dokonań na dobrej klasy sprzęcie A-V, którym dysponuje GAK. Dodatkowo - chcąc zmotywować ludzi do działania - namówiliśmy sponsorów, by ufundowanymi nagrodami wsparli wysiłki twórców nowo powstających produkcji, którzy często poświęcają dla idei swój

"Odnaleźć ducha sceny" - wywiad z organizatorami RetroKomp

Tomasz Pacyna (Slayer/Ghostown)
info@pixeldreams.pl

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

cenny czas (nieraz "wrywany" rodzinie, "życiu" itp.). Warto dodać, że mieliśmy szczęście trafiając w GAK-u na Tomka Maciuka, który sam spędzał kiedyś sporo czasu z Atari i Amigą. Tomek kojarzył trochę klimat i "zaryzykował" wpuszczenie "niegroźnych pomyślników" na teren miejskiego ośrodka. Na kilka tygodni przed wydarzeniem zaaranżował on małą kampanię promocyjną w lokalnych mediach, a my musieliśmy nadać temu wszystkiemu oficjalną formę: zaproponować nazwę (ktoś rzucił "RetroKomp" i tak już zostało), stworzyć plakat i opracować choćby najprostszy repertuar. Impreza, organizowana w sposób dość spontaniczny, okazała się sporym sukcesem. Pierwotnie mieliśmy wynająć dwie salki, a finalnie skończyło się na głównej (choć kameralnej) sali koncertowej ośrodka i zamiast zbierania opłaty - z GAK-u padła propozycja powtórki imprezy w roku następnym. Jako, że w organizację RK2012 zaangażowały się osoby związane ze sceną - naturalnie pierwszym pomysłem było rozszerzenie jej o pełnoprawne, demoscenowe party. Tak narodziło się RK-LE 2013, z dodatkową - dedykowaną demoscenie częścią o nazwie Load Error. Sama nazwa LE to próba znalezienia jakiegoś uniwersalnego hasła, kojarzonego na każdej platformie. Zatem podsumowując, na czym polega charakter imprezy, podział na bloki i do kogo jest ona obecnie adresowana? Ogólnie rzecz ujmując, RK jest spotkaniem entuzjastów i kolekcjonerów starych komputerów i konsol, powstałych do końca XX w. Natomiast LE jest imprezą typu demo-party dedykowaną osobom aktywnym na scenie oraz jej sympatykom. Obie te części jednak mocno się przenikają i w większości dotyczą tych samych osób. Wielu kolekcjonerów bardzo interesuje się sceną lub jest jej aktywną częścią, tak samo jak wielu scenowców realizuje swoje produkcje na różnych platformach - przy okazji je kolekcjonując. Nie mniej dla pewnego uporządkowania, jak i względów organizacyjnych (sprawy dokumentacji miejskiej, promocji w mediach, biletowania, itp.) utrzymujemy pewien teoretyczny rozdział. Staramy się też, aby pewne części programu dedykować tym, a nie innym odbiorcom - ze względów czysto praktycznych lub organizacyjnych. Nie jest tajemnicą, że głównym sponsorem całego zamieszania i wielu jego atrakcji jest miejski ośrodek SM GAK. Ośrodek ten jest oczywiście mecenasem kultury, ale i organizatorem różnych komercyjnych imprez, takich jak koncerty, festiwale, konkursy, warsztaty młodzieżowe, itp. Podlega przez to pewnym ograniczeniom prawnym i biznesowym. SM GAK ma też swoje cele, takie jak promocja kultury czy prezentowanie ciekawej oferty kulturalnej okolicznym mieszkańcom. Dzięki współpracy z nami, Scena Muzyczna GAK może pochwalić się unikalną imprezą, którą interesują się media (nie tylko lokalne). Jest to o tyle ważne, że tego typu placówki starają się wyróżniać pośród innych (GAK to jakby "sieć gdańskich MDK-ów") ciekawymi propozycjami programowymi. W zamian za to, SM GAK może nam nieodpłatnie udostępnić swoją infrastrukturę, jak również ufundować nagrody w compos czy pokryć koszty wizyt takich gwiazd jak Władysław Komendarek w 2014 roku (a przy takich legendarnych nazwiskach są to naprawdę niemałe sumy i wymagania). Wracając do wspomnianego podziału na grupy docelowe - bazujemy na prawdziwych pasjonatach tego hobby (scenowcach, kolekcjonerach, graczach), ale staramy się pokazać także tę niecodzienną pasję tym, którzy się tym zjawiskiem po prostu zainteresują. Mamy świadomość, że osoby nieorientowane stosują łatwy podział - RK to kolekcjonerzy / gracze, LE to scena. Tak jednak do końca nie jest, bo światy te bezustannie się przenikają. Pewnego rodzaju "pomostem" pomiędzy częściami jest RetroKomp Game-Dev Compo. Konkurs ten organizowany jest po to, aby ożywić i wesprzeć rozwój gier oraz "zespołów programistycznych" rozwijających oprogramowanie na nasze ulubione platformy. Czy z czasem programista gier zakoduje demo, czy też koder demo-grupy zakoduje nową grę (co już wielokrotnie się zdarzało) - to już indywidualna sprawa zainteresowanego. My dajemy po prostu cel, możliwość współzawodnictwa i prezentacji dokonań. Dzięki temu zawiązało się już kilka nowych projektów, pojawiła się szansa na nowe gry i programy - więc i "świeżą krew" dla naszych sprzętów, co przedłuża im "życie i sens istnienia" - a o to (i dobrą zabawę) przecież chodzi. Zaanonsujemy zatem oficjalnie tegoroczną edycję. Na początek krótko: kiedy, gdzie i za ile? Oficjalna i ustalona data to 16-18 października, czyli - w końcu - możemy zaprosić wszystkich na pełną, trzydniową imprezę, o której zawsze myśleliśmy. Zapraszamy w to samo miejsce jak co roku, czyli do ośrodka Scena Muzyczna GAK, Gdańsk, ul. Powstańców Warszawskich 25. Placówka GAK mieści się 1,5 km od dworca PKP i PKS w Gdańsku Głównym oraz 15 minut na piechotę od gdańskiej "Starówki". Co do cen wejściówek, zostaną one ustalone przez GAK po skompletowaniu listy partnerów i sponsorów. Przewidujemy jednak na pewno odpowiednią promocję dla wystawców, czyli osób które przywiozą ze sobą co najmniej 3 eksponaty (dowolny, kompletny mikrokomputer), w tym przynajmniej jedno w pełni działające stanowisko (mikrokomputer / wyświetlacz / pamięć masowa). A jak wyglądają takie przyziemne - choć dla osób odwiedzających pewnie dość istotne - kwestie, jak wyżywienie i noclegi? Czy chętni mogą

"Odnaleźć ducha sceny" - wywiad z organizatorami RetroKomp

Tomasz Pacyna (Slayer/Ghostown)
info@pixeldreams.pl

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

przespać się na miejscu? Czy na stronie imprezy możecie umieścić (dla wymagających) adresy okolicznych hoteli i hosteli (najlepiej takich których ceny nie zrujniają partyzantów :-)? Jak co roku, do dyspozycji uczestników oddany zostanie bezpłatny i wydzielony sleeping-room (a w zasadzie parkiet w nim - zapraszamy z własnymi materacami i śpiworami), prysznic i zamykane na klucz szafki. Jako, że SM GAK mieści się w zasadzie w centrum Gdańska, dookoła znajduje się pewna grupa hoteli, hosteli i kwater prywatnych - w epoce Google znalezienie czegoś nie stanowi zazwyczaj problemu, tym bardziej, że termin imprezy przypada już po sezonie wakacyjnym. Zalecamy jednak w miarę wczesne rezerwacje. Ceny reguluje wolny rynek, a nie jest to Sopot, Hel czy Zakopane - więc na pewno da się znaleźć coś na każdą kieszeń. W kwestii wyżywienia - na imprezie - lub tuż obok - ma działać stanowisko gastronomiczne, łącznie ze stanowiskiem któregoś browaru - te sprawy leżą po stronie SM GAK, jednak nigdy nie było z tym żadnych kłopotów. Bez problemu można też zamawiać na dowóz wszelkie dania z obszaru całego Trójmiasta. Do wydarzenia zostało jeszcze ponad pół roku (wywiad został przeprowadzony wiosną 2015 roku - przyp. red), więc na pewno wciąż pracujecie nad ramówką imprezy i punktami programu, ale czy jesteście już teraz w stanie zapowiedzieć choć kilka atrakcji, których możemy się spodziewać na tegorocznej edycji RK/LE, aby zaostriżyć apetyty? Od grudnia zeszłego roku pracujemy nad programem imprezy, ale ostateczny jego kształt będziemy mogli podać zapewne gdzieś w okolicach wakacji. Jako, że budżet SM GAK na tegoroczną edycję przeznaczony jest wyłącznie na nagrody w compos - nie należy spodziewać się kolejnego koncertu na miarę zeszłorocznego występu W. Komendarka, jednak i tym razem nagłośnienie Sceny Muzycznej zostanie solidnie wykorzystane. Miło nam ogłosić, że w piątek, 16 października planujemy występ DJ Lokaty'ego oraz Acemana/Appendix, a podczas sobotnich compos (oraz po nich) zagrają dla nas Mario DJ/ChAL oraz Skipp/Potion & Nah-Kolor. Wśród wykładów odbędzie się spotkanie z Adamem Zalepą, który opowie o swoich dokonaniach i planach wydawniczych. Planowane są również seminaria czysto techniczne i typowo scenowe. Warto dodać, że 20-lecie swojego istnienia planują obchodzić u nas dwie aktywne grupy scenowe. Ponadto, jak wiadomo - w tym roku przypada 30-lecie powstania Amigi, dlatego pewna część programu będzie mocno powiązana i z tą rocznicą. NA RK/LE, które odbyło się w 2013 roku, sporym sukcesem okazał się - wspomniany już wcześniej konkurs "RetroKomp Game-Dev Compo" na najlepszą grę. Dobrze słyszeć, że po dwóch latach wracacie do tej inicjatywy. Czy możecie powiedzieć jeszcze kilka słów o tym konkursie? Czy zgłoszona gra powinna być ukończona? Czy musi być to projekt w pełni autorski, czy też dopuszczalne są konwersje gier z innych platform? Przygotowując tegoroczną edycję swoje działania rozpoczęliśmy od szerokiego przedyskutowania i odświeżenia zasad wszystkich konkursów, w tym RetroKomp Game-Dev Compo. Po poprzedniej edycji, kilku uczestników zgłaszało nam propozycję ulepszeń, staraliśmy się więc do nich zastosować. Aktualne zasady konkursów, powstałe po szerokich konsultacjach zostały opublikowane już w kwietniu na stronie www.retrokomp.org i są tam dostępne w wersji dwujęzycznej (polska i angielska). Zainteresowanych odsyłamy tam lub w razie wątpliwości do bezpośredniego kontaktu z organizatorami (również poprzez stronę www imprezy). W skrócie - gra powinna być stworzona lub znacząco zmodyfikowana po terminie RK-LE 2013, bo chodzi nam o to, by powstawały produkcje nowe. Gra może być napisana na dowolną retro-platformę, powstałą do końca XX w - z wyłączeniem PC. Produkcja nie musi być skończona - można zaprezentować "playable-demo", np. z jednym w miarę kompletnym etapem. Grę bez problemu można także próbować wydać później gdzieś komercyjnie - my opublikujemy wyłącznie zgłoszone "preview" (lub kompletny produkt, jeśli taka będzie wola autorów). Powinien to być również projekt autorski, choć dopuszczalne są (pod pewnymi obostrzeniami) porty gier z innych platform. Produkcje powstałe przy pomocy game-makerów tym razem przesuwamy do Wild Compo - chcemy promować rozwój zespołów developerskich, a game-makery uważamy za dobrą "wprawkę" w tematy tworzenia gier. Deadline na zgłoszenia mija 30 września (musimy mieć czas na testy), ale przy mocno zaawansowanych pracach i wcześniejszym zgłoszeniu organizatorom - możemy lekko "przymknąć oko" na drobne spóźnienia. Zachęcamy jednak do w miarę wczesnego kontaktu - choćby po to, aby odpowiednio wcześniej sprawdzić produkcje na compo-maszynach (i zaoszczędzić sobie nerwowego łatania bugów tuż przed compo). Nie każdy tworzy gry, ale prawie każdy lubi w nie pograć. Czy popularni "Łamacze Joysticków" mogą na tegorocznej edycji liczyć na równie duże emocje konkursowe co twórcy gier? Popularne konkursy "Łamaczy Joysticków" to już tradycja na wszystkich naszych edycjach, zresztą bardzo lubiana i przez zatwardziałyh scenowców (zapewne również ze względu na całkiem atrakcyjne nagrody przygotowywane przez GAK). Na pewno nie zabraknie ich w tym roku. Specjalnie nie zdradzamy w jakich grach i na

"Odnaleźć ducha sceny" - wywiad z organizatorami RetroKomp

Tomasz Pacyna (Slayer/Ghostown)
info@pixeldreams.pl

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

jakich platformach prowadzone będą rozgrywki (żeby oszczędzić niektórym przetrzebowania ;-), ale jak się wszyscy zapewne domyślają - z pewnością nie zabraknie nieśmiertelnego "River Raid" (choć kto wie...). Podobna mi się rozmach waszej imprezy i to, że nie ograniczacie się tylko i wyłącznie do komputerów, szeroko otwierając się na pop-kulturę, naukę i sztukę. W zeszłym roku zorganizowaliście na przykład prelekcję o kultowym programie telewizyjnym "Sonda". Skąd wziął się pomysł tej ciekawej inicjatywy i czy w przyszłości zafundujecie nam podobne ciekawostki? Edycja 2014 z założenia (i różnych powodów) miała się odbyć bez części scenowej, chcieliśmy jednak zaproponować coś w zamian. Kompletując wstępnie program zauważyliśmy, że dość często przewijają się pośród propozycji polskie akcenty - komputery Meritum, Elwro czy Bosman oraz polskie gry. Tempa nabierały też (ponad roczne) rozmowy mające na celu zorganizowanie koncertu Władysława Komendarka. Oglądając się wstecz na lata 80te i 90te dość naturalnie pojawiły się pomysły dotyczące przypomnienia "Bajtki" oraz programu, który wielu z nas "ukierunkował technicznie". Była to oczywiście legendarna "Sonda" i w edycji RetroKomp - odwołującej się do polskich akcentów - nie mogło jej zabraknąć. Sama realizacja pomysłu, wykup praw od TVP do prezentowanych odcinków przez kolegę Bachoo z inicjatywy www.savethefloppy.com i inne tego typu opowieści - to już temat na dłuższe posiedzenie przy niejednym "złocistym" :-)

Trzeba przyznać, że cały program edycji 2014 nie był łatwy w realizacji, ale udało się go wykonać w 100%, co dało nam wielką satysfakcję. Co proponujemy w przyszłości? To się jeszcze okaże, ale myślami (i nie tylko :-)) wybiegamy już co najmniej rok naprzód. "Sonda", "Bajtek", demoscena, stare gry, retro-komputery czy muzyka elektroniczna z pod znaku Komendarka to - z oczywistych względów - zjawiska i symbole najbliższe pokoleniu dzisiejszych 30-40 latków. Czy takie (bez wątplenia interesujące) zagadnienia mogą być jednak - waszym zdaniem - atrakcyjnie również i dla młodszego grona odbiorców? Czy na poprzednich edycjach imprezy gościliście głównie "starych wyjadaczy", czy też pojawiały się i osoby nowe, pochodzące spoza środowiska? Nie ma co kryć, że RK-LE kierowane jest głównie do wymienionej przez siebie grupy wiekowej i specjalnie nie staramy się, aby było inaczej. Co więcej, w 2015 odrzuciliśmy nawet konkretną propozycję dodania do imprezy konkursów typu "speedrun" (czyli jak najszybsze ukończenie wybranego etapu gry) - ponoć dość popularnego wśród młodzieży. Na pewno nie chcemy iść w stronę LAN-party, zjazdu osób "spoza klimatu", nie rozumiejących dlaczego nie ma u nas "StarCrafta" czy zmagani e-sportowych. My tę imprezę organizujemy dla siebie i ludzi nam podobnych. Pracujemy nad nią miesiącami, po godzinach, w czynie społecznym, dlatego też sami chcemy się na niej dobrze bawić, "w nasz sposób" i z podobnie myślącymi ludźmi. Wiek nie ma tutaj akurat większego znaczenia. Czy uczestnik ma lat 50-60, czy 5-10-15, to jeśli "załapie bakcyła" sceny, kolekcjonerstwa czy choćby starych gier - jest pełnoprawnym uczestnikiem i naszą "grupą docelową", dla której tą imprezę robimy. Sama nazwa RetroKomp też dużo tu wyjaśnia i precyzuje. Na pewno za cenę popularności czy frekwencji nie będziemy zmieniać formuły czy klimatu. Osoby nowe pojawiają się, zostają nieliczni, ale to w nich jest nadzieja na "świeżą krew" i kontynuację. Jedną z atrakcji ubiegłorocznej edycji RetroKomp było spotkanie z - jak to określiliście - "praojcami polskiej demosceny", czyli członkami legendarnej grupy Quartet. Uhonorowaliście ich wówczas nagrodą "RetroKOMP Star Award". Czy możecie powiedzieć coś więcej o tym wyróżnieniu? Czy tradycja ta będzie kontynuowana na kolejnych edycjach? Czy członkowie Quartet byli zaskoczeni, że po tylu latach wciąż tak wiele osób o nich pamięta? Tak, było to jedno z głównych wydarzeń zeszłorocznej edycji. Hi-Man, Jemasoft i Polonus (oraz niespodziewanie Silver Dream) byli bardzo zaskoczeni tym wyróżnieniem, ponieważ nawet w trakcie samego wręczenia nagrody nie byli świadomi, że chodzi właśnie o nich. Cała sprawa wyszła naprawdę świetnie, bo wręczenie nastąpiło po prawie dwugodzinnej żywiołowej pogadance z nimi oraz tuż przed koncertem Władysława Komendarka, czyli w momencie kulminacji całej imprezy. Pomysł na dedykowaną statuetkę wykonaną na drukarce 3D (z logo Quartet, RK, itp.) powstał chyba wtedy, kiedy nawiązaliśmy kontakt z QRT i pojawiła się szansa ich przyjazdu. Zaczęliśmy wspominać ich dokonania, zarówno te ze scen demo czy crackerskiej, jak i późniejszy ich wkład edukacyjny (artykuły o kodowaniu w dyskowym czy papierowym Kebabie oraz magazynie C64+4&Amiga), który pomógł wystartować kolejnym pokoleniom demosceny. W tym samym czasie Drygol i Johnny z grupy Lamers przygotowywali statuetki jako nagrody dla atarowskiego party "Silly Venture" i pomysł niejako wypłynął sam. Samo spotkanie z członkami grupy, dwie godziny wspomnień, wyjaśnień zdarzeń sprzed lat (np. czego dotyczył konkretny tekst w scrollu danego dema), anegdot oraz szczegółów technicznych były dla wielu z nas spełnieniem marzeń z dzieciństwa (poznać tych gigantów sceny). Natomiast dla nich zapewne niesamowita była świadomość tego, jak wielki wpływ wywarli na niektórych i że ten wpływ

"Odnaleźć ducha sceny" - wywiad z organizatorami RetroKomp

Tomasz Pacyna (Slayer/Ghostown)
info@pixeldreams.pl

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

w pewien sposób przetrwał do dziś. Oczywiście mamy w planach kontynuację tej "nowej, świeckiej tradycji", ale też z zasadą "nic na siłę". Planujemy utrzymać konwencje dedykowanych statuetek i w ten sposób nadać "kawałkowi plastiku z drukarki 3D" odpowiedni sens i charakter, a poprzez dobór osób (grup, dokonań, projektów) nagradzanych - utrzymać prestiż tego wyróżnienia. Społeczność związana z retrokomputerami to dość specyficzna grupa ludzi, którą nie każdy potrafi zrozumieć. Jeszcze trudniej pod tym względem jest z demosceną. Mam wrażenie, że czasem łatwiej jest wytłumaczyć osobom z zewnątrz czym zajmują się wyznawcy skupieni w Kościele Latającego Potwora Spaghetti, niż to, czym zajmują się demoscenowcy. Jak zatem udało się Wam wyjaśnić tą "skomplikowaną materię" dyrekcji Sceny Muzycznej Gdańskiego Archipelagu Kultury, a także władzom Miasta Gdańsk, że zgodzili się na współorganizację? Musieliście być naprawdę skuteczni, skoro przekonaliście ich nawet do ufundowania niemałych (jak na realia takich złotych i imprez) nagród pieniężnych w konkursach. Podpowiedźcie może organizatorom innych imprez, "jak się to robi :-)"? Mówiąc bez ogródek to splot naszego wdzięku osobistego, talentu organizacyjnego i szczęśliwego przypadku ;-)

Odpowiadając jednak serio: jak już wspominaliśmy wcześniej - nasz pomysł trafił na wyjątkowo przychylnego nam i "czującego klimat" człowieka (Tomek Maciuk, specjalista ds. organizacji imprez z SM GAK). Do tego zebrało się świetne, rzeczowe i entuzjastyczne grono osób zaangażowanych, czyli naszych współorganizatorów, którzy zrealizowali program poprzednich edycji na odpowiednim poziomie (RK-LE Team, dzięki!). Całość dopełnili i uwiarygodnili sami pasjonaci podczas pierwszej edycji - przybywając z górą sprzętu, iskrą w oku i wysoką kulturą osobistą (w 2012 nie odnotowano żadnej kradzieży, rok później "zapodziało się" tylko kilka cartów, ale to wszystko). Rok 2013 i część scenowa pokazała jeszcze głębiej leżący potencjał naszego środowiska, a zawartość merytoryczna edycji 2014 zebrała bardzo pochlebne opinie od wielu środowisk zupełnie z nami niezwiązanych - wszak mało kto nie pamięta "Sondy", "Bajtka", itp. Wyższe kierownictwo SM GAK i (szczególnie) księgowość nadal patrzą na nas nieco dziwnym i czujnym wzrokiem, ale mamy nadzieję, że osiągnęliśmy już odpowiedni poziom wzajemnego "rozpoznania" i zaufania, więc o ile czegoś tragicznie nie zepsujemy - ta owocna współpraca ma szansę trwać nadal i rozwijać się w przyszłości. Wracając do tematu demosceny. Tegoroczna edycja Load Error to impreza w całości dedykowana Amidze i komputerom 8-bitowym. To niesłychane, ale "scenowe archiwa IPN" jednogłośnie twierdzą, że będzie to pierwsza scenowa impreza w Polsce od 2004 roku, na której ma szansę odbyć się Amiga Demo Compo z prawdziwego zdarzenia. Jak myślicie, dlaczego nasza rodzima amiscena potrzebowała ponad 10 lat, aby doczekać się takiej imprezy / konkursu? Co waszym zdaniem zmieniło się na scenie i środowisku amigowym, że dopiero dzisiaj możliwa jest taka inicjatywa? Szczerze mówiąc - nie do końca wiemy dlaczego. Sachy miał ponad 15 lat przerwy w scenowaniu na Amidze, Mccnex podobnie. Możemy się jedynie domyślać, że część sceny z lat 90-tych, jaką pamiętamy, przesiadła się na inne platformy, a pozostali zajęli się innymi dziedzinami życia, pracując, zakładając rodziny czy wynajdując sobie nowe pasje. Ci, którzy trwali przy Amidzie woleli - być może - realizować się na zagranicznych imprezach lub po prostu nie czuli potrzeby spotkań scenowych połączonych z compos (wybierając szeroko pojętą integrację jako główny cel meetingu). Trudno znaleźć pewnie jedną konkretną przyczynę. Co się zmieniło - też możemy jedynie przypuszczać. Wydaje nam się, że od jakiegoś czasu obserwujemy ogólną falę powrotów do środowiska 30 i 40 latków, którzy po "ustatkowaniu sytuacji osobistej" z nostalgią przypominają sobie fantastyczne hobby z młodych lat, na nowo próbując odnaleźć dawny klimat, dawnych znajomych i starego ducha sceny. O dziwo okazuje się, że jest to możliwe i że takich ludzi jest coraz więcej. Ponadto relatywnie niskie ceny różnych retro platform sprawiły, że każdy ma szansę zgromadzić dziś najpopularniejsze modele naszych legendarnych maszyn. Prowadzi to zwykle do wizyt na różnych forach dyskusyjnych, a to przekłada się na odnajdywanie podobnie zakręconych ludzi, chęć powspominania, dzielenia się wiedzą, a w końcu chęć spotkania i próby "zrobienia czegoś" razem. Taka sytuacja miała miejsce na przykład u nas - z grupą Lamers znaliśmy się z lat 90-tych, a kontakt odnowiliśmy na zlocie atarowskiej sceny w 2013 r., na której to Lamersi z dużym powodzeniem kontynuują scenową przygodę. Informacje o "powrotach" starych kolegów roznoszą się chyba pocztą pantoflową, padają propozycje wspólnych produkcji i efektem kuli śnieżnej rzeczy napędzają się same. Dla nas motywujące jest to, że wokół RK-LE zebrała się ekipa świetnych, pełnych energii i czujących klimat ludzi - i to właśnie dla nich i dla nas samych robimy to wszystko. A, że Amiga była dla nas zawsze podstawowym scenowym komputerem - chęć wsparcia Amigi była rzeczą oczywistą i naturalną. Krążą plotki, że amigowymi konkursami na LE interesują się także grupy spoza granic naszego kraju. Trolle na forach ćwierkają natomiast o demo pojedynku Dinx Project VS Wanted Team. Czy w tych

"Odnaleźć ducha sceny" - wywiad z organizatorami RetroKomp

Tomasz Pacyna (Slayer/Ghostown)
info@pixeldreams.pl

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

pogłoskach jest choć ziarno prawdy? :-)

Mamy konkretne sygnały, że pewne grupy i osoby chcą przyjechać na nasze party, oczywiście przywożąc ze sobą produkcje. Mamy nadzieję, że pojawi się kilka niespodzianek właśnie z zagranicy, choć liczymy też na mocny odzew krajowy. Co do wspomnianego pojedynku na produkcje to należy wyjaśnić, że nie ma absolutnie żadnego konfliktu czy wrogości między DXP a WT, a jedynie jest pewien "konflikt intelektualny" pomiędzy Sachym a dawnym kolegą z grupy którą razem zakładali (Timi/DXP, aktualnie podpisującym się Deftronic na forum PPA - pozdrawiamy :-). Padła ciekawa propozycja, żeby owi antagoniści zamiast zaśmiecać fora dyskusyjne - pokazali siłę swoich argumentów poprzez przygotowanie produkcji na compo - właśnie na RK-LE 2015. Moim zdaniem pomysł jest udany, bo niezależnie od wyniku "ustawki" tak naprawdę wszyscy będą "wygrani", a szczególnie amigowa scena, bo pojawią się kolejne produkcje. Sachy ze swojej części umowy zamierza się wywiązać - co słysząc w obozie przeciwnika - na razie nie wiadomo. Jaki by nie był wynik - dodatkowy smaczek scenowego "pojedynku" dodać może tylko uroku planowanemu Amiga Demo Compo, wpisując się nieco w klimaty "wojen scenowych" z dawnych lat. No właśnie, compos, kompy, konkursy. Czy w konkursach scenowych mogą brać udział tylko osoby z tzw. "demoscenowej branży", czy też konkurencje są otwarte dla wszystkich twórców? Jakie warunki trzeba spełnić, aby wziąć w nich udział? Oczywiście w konkursach może wziąć udział każdy, kto spełni podstawowe wymagania opisane w "compo rules" czyli pełnych zasadach konkursów, opublikowanych na naszej stronie już jakiś czas temu. Nie trzeba być członkiem żadnej scenowej grupy, aby wziąć udział w naszych konkurencjach - bardzo często na różnych imprezach nagradzane są prace osób "niezależnych" czyli tzw. "independent". Nawet wielkie legendy sceny też kiedyś zaczynały, prezentując na początku prace na niższym poziomie. Nikt nie urodził się scenowcem. To nie jest jakiś zamknięty klub, a najprościej dołączyć do tego zjawiska prezentując autorską pracę w jakimś compo. Serdecznie zapraszamy więc wszystkich, aby samodzielnie przekonali się jaki dreszczyk emocji daje zobaczenie własnej pracy na big-screenie, podczas konkursu, przy pełnej sali na oficjalnej scenowej imprezie. A jeśli ktoś marzy o dołączeniu do jakiejś scenowej grupy, również nie ma lepszego sposobu niż osobista wizyta na party i zainteresowanie swoją twórczością innych, prezentując swe umiejętności w oficjalnym scenowym konkursie. A czy jest możliwość wzięcia udziału w konkursach na zasadach tzw "remote entries", czyli wysyłając swoją pracę mejlem, ale bez osobistego udziału w imprezie? Tak, jest taka możliwość, choć oczywiście najlepszym sposobem jest bezpośredni udział w imprezie (czasami z pracami są problemy i wtedy jest szansa, aby coś zaradzić). Nadsyłanie prac ma jednak bardzo poważny minus - w przypadku zajęcia nagrodzonego miejsca nagroda poniekąd "przepada" - wraca do sponsora i to u niego należy ubiegać się o jej odbiór. Taka forma wynika z faktu, że w compos przewidziane są nagrody pieniężne, które sponsoruje SM GAK oraz pośrednio miasto Gdańsk, a więc są to środki które muszą być oficjalnie zaksięgowane. Ich odbiór jest możliwy wyłącznie osobiście i to z dokumentem tożsamości. Wymagane jest również pokwitowanie odbioru. Możliwe jest jednak wyznaczenie przedstawiciela, który dokona powyższych czynności w imieniu autora pracy, ale taki przedstawiciel musi być wcześniej zgłoszony i zadeklarowany (pełne dane osobowe) w opisie pracy oraz spełnić warunki opisane powyżej (obecność, dokument, itp.). Wszystkie te wymogi wypunktowane zostały w zasadach konkurencji - bardzo prosimy o przeczytanie ich przed przystąpieniem do konkursów. Zasady opublikowane są po polsku i angielsku. W razie jakichkolwiek wątpliwości - prosimy o kontakt z organizatorami, również poprzez naszą stronę www. Oprócz zaangażowania w organizację RK/LE obaj jesteście związani ze sceną, a Sachy dodatkowo z cracksceną. Na niemieckim Revision wydaliście niedawno - dobrze przyjętą - invitkę na RK/LE 2015. A jak wyglądają wasze plany? Czym w przyszłości zaskoczą nas Wanted Team i amigowa dywizja grupy Lamers, których jesteście członkami? WT zamierza nadal kontynuować to co robi, czyli wypuszczać cracki, trainery, fixy do gier, nowe cracktra i co jakiś czas udzielać się aktywnie na demoscenie zarówno w kraju, jak i zagranicą. Nie powiedzieliśmy też ostatniego słowa w dziedzinie konwersji gier z innych platform i coraz chętniej przyglądamy się udostępnianym materiałom, chociażby z automatów arcade. Z kolei grupa Lamers sporo osiągnęła i dość mocno zadomowiła się na bardzo aktywnej i dobrze zorganizowanej scenie Atari i głównej działalności spodziewał bym się raczej w tym kierunku. Stare Lamy na pewno jednak stać na niespodzianki i na amigowym poletku - co wyjdzie, czas pokaże. Na pewno WT i LMS będą aktywnie wspierać produkcjami tegoroczne RK-LE, zarówno pod swoimi szyldami, jak i w różnych "dziwnych konfiguracjach". Obie grupy również świetnie współpracują przy organizacji RK-LE i mamy nadzieję, że będzie to trwało przez kolejne lata. Gdzie (będzie) można znaleźć więcej informacji o imprezie. Zapraszamy na oficjalną stronę imprezy pod adresem

"Odnaleźć ducha sceny" - wywiad z organizatorami RetroKomp

Tomasz Pacyna (Slayer/Ghostown)
info@pixeldreams.pl

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

www.retrokomp.org oraz (znak czasu) na profil RetrokompLoaderror na FB. Wszystkie istotne wiadomości publikujemy też w odpowiednio pozakładanych wątkach na głównych krajowych forach dyskusyjnych dotyczących wiodących retro-platform, poczynając od forum dla Atari, poprzez C64 i ZX/CPC a na amigowym forum kończąc. Dzięki za rozmowę i do zobaczenia w Gdańsku! Dziękujemy i serdecznie zapraszamy - znów "będzie się działo, będzie zabawa..." ;-)

Oficjalna strona imprezy: www.retrokomp.org

Facebook: <https://www.facebook.com/RetrokompLoaderror>

Artykuł oryginalnie pojawił się w czwartym numerze papierowego Amigazynu, który nadal można nabyć na [stronie wydawcy](#)