30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

[b]Okrągła rocznica trzydziestych urodzin Amigi sprzyja wszelakim rankingom, plebiscytom i podsumowaniom. Korzystając z okazji i my zapraszamy Was do przekrojowego spojrzenia na dokonania amisceny. Ranking trzydziestu najlepszych amigowych dem wszech czasów opracowany został na bazie serwisu pouet.net i osób tam głosujących. Już pobieżny przegląd poniższej listy dem, które, poprzez swoje głosy, użytkownicy uznali za najlepsze, pokazuje, że amigowa scena – mimo wielu historycznych zawirowań - trwa nieprzerwanie. Najstarsze demo, które uplasowało się w rankingu, pojawiło się we wrześniu 1989 roku ("Megademo" grupy RSI), a najnowsze wyszło na Revision 2014 ("Rift" TBL). Nie trudno zauważyć, że dzieli je okres aż 25 lat! To niesłychane, że amiscena funkcjonuje już taki szmat czasu i wciąż potrafi nas zadziwiać. Mimo, że w rankingu uwzględnione zostały dema na wszystkie modele Amigi i „neo-Amig” do pierwszej trzydziestki udało się przebić tylko demom na modele „klasyczne”. Pod uwagę wzięte zostały tylko produkcje typu demo (do intr i innych produkcji wrócimy, być może, kiedy indziej) i dedykowane Amidze, tzn. nie będące portami z innych systemów.[/b]

[b]Miejsce 30[/b]

[b]„Norwegian Kindness” Spaceballs[/b]

Kod: [b]Slummy[/b]
Grafika: [b]Quisten, Menace, Slummy[/b]
Muzyka: [b]lug00ber[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Datastorm 2011, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=56651]http://www.pouet.net/prod.php?which=56651[/url]

Naszą trzydziestkę otwiera "Norwegian Kindness". Demo wydała jedna z najbardziej znanych amigowych formacji - Spaceballs. Mimo, że ze starego składu nie ma w niej już nikogo, a obecni członkowie tworzą rzeczy zupełnie inne, od tych z czasów „State of the Art”, zaryzykuję tezę, że te współczesne produkcje Spaceballs także zapiszą się złotymi zgłoskami w historii amigowej sceny. Doskonały koder Slummy, przy wsparciu kolegów, nieprzerwanie wydaje kolejne, świetne dema, zarówno na dopalone Amigi, jak i małe "pięćsetki". Mimo, że w "Norwegian Kindness" brakuje trochę dbałości o detale (przejścia między efektami, design), to wciąż jest to solidna produkcja, do której wraca się z przyjemnością. Demo zawiera, między innymi, jeden z lepszych (jeśli nie najlepszy) efekt dymu / chmur, jaki powstał na Amidze. Wypełniają je również efektowne nakładające się przeźroczyste sześciany, zniekształcenia obiektów oraz zaawansowane efekty oparte o partikle. Największe wrażenie robi jednak tajemnicza, aborygeńska, muzyka, ozdobiona szamańskimi zaśpiewami. Tego na Amidze jeszcze nie było.

[b]Miejsce 29[/b]

[b]„Fake Elektronik Lightshow” Ephidrena[/b]

Kod: [b]Loaderror[/b]
Grafika: [b]Cheetah[/b]
Muzyka:[b] Zixaq[/b]

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

platforma:[b] Amiga 060 AG[/b]A
party: [b]The Gathering 2003, drugie miejsce w Combined Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=9549]http://www.pouet.net/prod.php?which=9549[/url]

Norweska Ephidrena to jedna z najważniejszych grup, które definiowały amigową scenę od drugiej połowy lat 90-tych. Zrealizowali kilkadziesiąt produkcji, z których wiele stało się później „evergreenami”. "Fake Elektronik Lightshow" zajęło drugie miejsce na norweskim The Gathering 2003, pokonując 17 innych dem (w tym 15 pecetowych) w multiplatformowym konkursie. Produkcja zawiera wszystko to, za co scena pokochała Ephidrenę. Mamy więc dynamiczny "teledyskowy” montaż (pulsowanie obrazu, kolorów, przeskoki ujęć, zniekształcenia, glitche, filtry), perfekcyjną synchronizację efektów z elektroniczną muzyką (tym razem z lekką domieszką hip-hopu), wyborną kolorystykę, "kolażową" grafikę z elementami fotomontażu i płynne, szybkie efekty zoptymalizowane pod procesor 060. "Fake...” to nieco mroczne demo, przenoszące nas w świat dużego miasta, hip-hopu i graffiti, które wciąż świetnie się broni i wygląda jak dobry, współczesny teledysk muzyczny.

[b]Miejsce 28[/b]

[b]„Superoriginal” Supergroup[/b]

Kod: [b]Britelite[/b]
Grafika: [b]Dodke[/b]
Muzyka: [b]Mice[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]Datastorm 2010, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=54388]http://www.pouet.net/prod.php?which=54388[/url]

Jeszcze 5 lat temu, dema na Amigę 500 wychodziły rzadko. Scena niemal w całości przerzuciła się wówczas na procesory 060 i układy AGA. "Superoriginal" było jednym z pierwszych zwiastunów nowej fali, która już wkrótce miała nadejść. Fali powolnego odradzania się sceny OCS. To, co od razu rzuca się w oczy, po odpaleniu dema, to ilość kolorów. Britelite sprytnie korzysta tu z trybów i trików, sprawiając, że demo wygląda jak zaprojektowane na układy AGA. Efekty również nie przypominają tych ze starych, leciwych dem z lat 90-tych, są nowoczesne i zaawansowane. Oświetlane bump mapy, teksturowane tunele i rozmaite "copperchunky'owe" sztuczki wypadają nieźle, zwłaszcza w takt współczesnej acid-house'owej ścieżki dźwiękowej. Demo zdobyło pierwsze miejsce na szwedzkim Datastorm 2010, a jego koder - Britelite - wszedł wówczas na dobre do elitarnego grona najlepszych amigowych koderów, gdzie "zasiada" do dziś.

[b]Miejsce 27[/b]

[b]„World of Commodore” Sanity[/b]

Kod: [b]Chaos, Mr. Pet[/b]
Grafika: [b]Cougar, Cruiser, Havok, Olof[/b]
Muzyka: [b]Bit Arts, Jester[/b]

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]World of Commodore 1992, drugie miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=2938]http://www.pouet.net/prod.php?which=2938[/url]

Czas na pierwszą wycieczkę do odległej scenowej przeszłości. Od "Superoriginal" cofamy się aż o 18 lat, do końcówki listopada roku 1992. To wówczas, we Frankfurcie, odbyła się impreza zorganizowana przez Commodore Amiga "World of Commodore '92". Nagrodą główną była tam nowiutka Amiga 3000T i co ciekawe, grupa Sanity wcale jej nie wygrała, zajmując w konkursie „dopiero” drugie miejsce (za "Wicked Sensation" TRSI). Po latach historia znacznie lepiej oceniła jednak demo Sanity niż TRSI. To dwuczęściowe trackmo zawiera jedną z najbardziej kultowych ścieżek muzycznych, jaka kiedykolwiek powstała. Mowa oczywiście o „Stardust Memories" Jestera (z ewidentnym nawiązaniem do muzyki z dema "Enigma"). Kodersko znajdziemy tu świetne, jak na rok 1992, efekty, w tym pierwszy zoomrotator (jednoczesne przybliżanie i obracanie obrazu) jaki pojawił się na Amidze (z pamiętnym napisem "Amiga rules"). Jak przystało na Sanity grafika w "WOC'92" również jest najwyższej próby, ale nie może to dziwić, skoro w grupie działali najlepsi graficy na scenie.

[b]Miejsce 26[/b]

[b]„Jesus on E's” Leeds Spreading Division[/b]

Kod: [b]Shagratt[/b]
Grafika: [b]Shagratt, Mark, Pazza, Watchman[/b]
Muzyka: [b]Echo[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]Digital Symposium 1992[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=5265]http://www.pouet.net/prod.php?which=5265[/url]

W tym samym 1992 roku, ale miesiąc wcześniej niż WOC, w angielskim mieście Rotherham, odbyło się Digital Symposium Party. „Jesus on E's” nie zrobiło wówczas furory w konkursie, ale z biegiem miesięcy zaczęło zyskiwać sympatyków. To jedna z pierwszych produkcji, która zapoczątkowała nowy styl, który w późniejszych latach zdominował większość amidem. Ten styl to szybko zmieniające się efekty i błyskawicznie przełączane obrazy, świetnie zsynchronizowane z dynamiczną muzyką rave / techno. „Jesus on E's” nie jest demem wybitnym, ale przykuwa uwagę psychodelicznym, transowym klimatem. Z uwagi na to, że demo zaprojektowano w ten sposób, że nieprzerwanie trwa przez ponad 30 minut, w latach 90-tych często puszczano je na domowych techno imprezach, gdzie robiło za domowy zestaw DJ'sko – VJ'ski. „Jesus on E's” to demo zainspirowane popularnym wówczas nurtem acid house, który królował w brytyjskich klubach na przełomie lat 80/90. Była to szalona, żywiołowa odmiana house, której słuchacze często wspomagali się narkotykami, najczęściej ecstasy (stąd tytułowe E). Fani zapewne pamiętają słynną historię związaną z grupą The Shamen i ich kawałkiem "Ebeneezer Good", który został zbanowany przez BBC za nakłanianie do narkomanii ("E's are good").

[b]Miejsce 25[/b]

[b]„Smoke & Mirrors” Ghostown & Loonies[/b]

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

Kod: [b]Blueberry[/b]
Grafika: [b]Codi, Darklight, Slayer[/b]
Muzyka: [b]JazzCat[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Revision 2013, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=61215]http://www.pouet.net/prod.php?which=61215[/url]

Pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo na Revision 2013. Polsko – duńska kolaboracja, w której miałem przyjemność wziąć udział. Za „koderskimi sterami” projektu stanął Blueberry – jeden z najznakomitszych amigowych koderów. Dema nie udało nam się ukończyć na Revision 2012 i łącznie (z dłuższymi i krótszymi przerwami) pracowaliśmy nad nim przez prawie dwa lata. „Smoke & Mirrors” to chyba pierwsze amigowe demo utrzymane w stylistyce steampunk'owej (pociągi parowe, sterowce, tajemnicze machiny), zawierające sporą ilość ręcznie rysowanej grafiki, połączonej z rozbudowanymi obiektami 3d. Naszym założeniem było stworzenie dema z fabułą, opowiadającego jakąś historię, które jednocześnie jest dynamiczne i intryguje widza. Na potrzeby „S&M” JazzCat skomponował rockowy soundtrack z „żywymi” gitarowymi wstawkami, który jest „napędem” całego scenariusza. Gitarzysta Mateusz Palonek nagrywał swoją partię z takim zapałem, że aż pękła mu struna :) Trzeba było szybko kupić nową, a nagrywkę powtórzyć. Z kolei drugą partie nagrał Robert Szczepaniak, znany starszym scenowcom jako Roberts/Applause. Do synchronizacji obrazu z dźwiękiem ponownie wykorzystaliśmy GNU Rocket - popularne narzędzie znane ze sceny PC, które na Amidze daje zupełnie nową jakość i precyzję przy zgrywania efektów wizualnych z muzyką.

[b]Miejsce 24[/b]

[b]„Past is Prologue” Traction[/b]

Kod: [b]Rale[/b]
Grafika: [b]Rale, Shadez[/b]
Muzyka: [b]Glxblt[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Stream 2012, pierwsze miejsce w Low-End Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=59278]http://www.pouet.net/prod.php?which=59278[/url]

„Past is Prologue” to kolejne "nowożytne" demo na naszej liście. Ten niespodziewany, amigowy debiut, znanej wcześniej z peceta, grupy Traction (demo ma zresztą swój pecetowy port) okazał się nad wyraz udany. Produkcja wygrała w 2012 roku fińskie party Stream w łączonym konkursie Low-End Demo. To przykład bardzo dobrze „skrojonej” produkcji z dużą dawką świeżości.. „Past is Prologue” napędza charakterystyczna klubowa muzyka w stylu drum'n'bass z którą perfekcyjnie zgrano to, co widzimy na ekranie. Niezwykła dynamika, dopracowany design, kilka mocnych efektów (np. obracające się trójwymiarowe obiekty z punktów / partikli z nałożonym rozmyciem) i specyficzny klimat, który nadają video wstawki ze starych biało-czarnych filmów, mogą się podobać. Od roku 2012 Rale zrealizował kolejne amigowe dema, a grupa Traction stała się ważnym graczem na amigowej demoscenie.

[b]Miejsce 23[/b]

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

[b]„Boogietown” Ghostown & RNO[/b]

Kod: [b]BriteLite[/b]
Grafika: [b]Codi, Darklight, Slayer[/b]
Muzyka: [b]JazzCat[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]Revision 2012, pierwsze miejsce w Oldskool Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=59144]http://www.pouet.net/prod.php?which=59144[/url]

Polsko – fińskie przymierze. Pierwsze miejsce w Oldskool Demo na Revision 2011. Demo było kolejnym zwiastunem scenowego powrotu Amigi 500, który zaczynał być wówczas coraz bardziej widoczny. Na Revision 2011 koderski kunszt Britelite'a (zresztą „zgodnie” ze znaczeniem jego ksywy) zaświecił pełnym blaskiem. Oprócz „Boogietown”, zakodował on demo „Kioea” (pod szyldem Mawi), które wygrało Amiga Demo Compo oraz 64k intro „Quotation Marks” (pod szyldem Dekadence) , które było drugie w Amiga Intro Compo. „Boogietown” nie zawiera jakichś specjalnie odkrywczych efektów, jest raczej ukłonem w stronę barwnej, bogatej przeszłości amigowej demosceny. Staraliśmy się jednak, aby efekty nabrały tu pewnej świeżości i wyglądały nieco bardziej współcześnie. Naszym założeniem było takie skupienie się na designie i „lekkości”, aby stworzyć maksymalnie płynny flow całej prezentacji. Demo utrzymane jest w stylistyce breakdance i klimacie lat 80-tych, zawiera elektro-breakdance'ową ścieżkę dźwiękową i sporo ręcznie pikselowanej grafiki. Tradycyjnie, w demie przemyciliśmy również kilka mniej lub bardziej subtelnych nawiązań do świata popkultury.

[b]Miejsce 22[/b]

[b]„Smoke Bomb” Ozone[/b]

Kod: [b]Drareg[/b]
Grafika: [b]God, Xevious[/b]
Muzyka: [b]Cueder[/b]

platforma: [b]Amiga 030 AGA[/b]
party: [b]Mekka & Symposium 1999, trzecie miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=170]http://www.pouet.net/prod.php?which=170[/url]

W 1999 roku na niemieckim party Mekka & Symposium ukazało się kilka zacnych produkcji. Z perspektywy lat, oprócz 'When We Ride On Our Enemies” francuskiej grupy Skarla, do nieśmiertelnych dem przeszło przede wszystkim „ Smoke Bomb” hiszpańskiej formacji Ozone. Demo zajęło wówczas „tylko” trzecie miejsce, stając się jednak z czasem jedną z najbardziej kultowych amigowych produkcji. Na przełomie tysiącleci dla wielu grup, które nie były tak biegłe technicznie jak chociażby TBL, było oczywiste, że, konkurowanie z – coraz szybszymi i bardziej zaawansowanymi – pecetowymi demami nie ma sensu. Dlatego niektórzy postanowili wrócić do tego, z czego amigowe dema zawsze słynęły, nie siląc się na techniczne fajerwerki. „ Smoke Bomb” jest tego dowodem. To, trwające dwie minuty z hakiem, niezbyt skomplikowane kodersko demo, jest przykładem fenomenalnego designu, pomysłowości i dynamiki. Przy świetnej funkowej muzyce, na ekranie przewijają

30 dem na 30 lecie Amigi

się zdjęcia, grafiki, napisy i proste obiekty 3d, tworząc wybuchową mieszankę, która sprawia, że chcemy je oglądać wciąż od początku. Z demem związana jest też pewna ciekawostka z naszego podwórka. Na party Xenium 1999 grupa Lamers przygotowała „Lamebomb”, zabawną parodię opisywanej produkcji.

[b]Miejsce 21[/b]

[b]„Software Make The Dance Foam Oil” Ephidrena & Kvasigen & RNO[/b]

Kod: [b]Loaderror[/b]
Grafika: [b]Nerve, Densho, Leia[/b]
Muzyka: [b]Eladamri[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Datastorm 2011, drugie miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=56656]http://www.pouet.net/prod.php?which=56656[/url]

Ephidrena po raz drugi. Tym razem wsparta przez grupy Kvasigen i RNO. Na dzień dzisiejszy jest to ostatnie amigowe demo, sygnowane nazwą Ephidrena, "Software Make The Dance Foam Oil" zajęło drugie miejsce na party Datastorm 2011 (tym samym, na którym zwyciężyło, opisywane wcześniej "Norwegian Kindness" Spaceballs) w Amiga Demo Compo. Nie jest to, moim zdaniem, najlepsza produkcja w ich dorobku, ale jej wysoka pozycja w rankingu może świadczyć o tym, że tęsknota za tą formacją wciąż jest na scenie spora. To bardzo sprawnie "zdesignowane" demo zawiera doskonały soundtrack (z tekstem i "robotycznymi" wokalami) i mocne, zaawansowane efekty (świetlisty tunel, voxelball czy cząsteczkowe rozpadanie się napisów). Tradycyjnie, świetnie dobrane kolory i dobrą grafikę uzupełniono o pewne novum, czyli wkomponowane w demo video wstawki.

[b]Miejsce 20[/b]

[b]„Lightshaft” Elude[/b]

Kod: [b]Kiero[/b]
Grafika: [b]Ubik[/b]
Muzyka: [b]Chaser[/b]
platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Breakpoint 2009, drugie miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=52998]http://www.pouet.net/prod.php?which=52998[/url]

Czas na kolejny polski akcent. Elude na naszej liście po raz pierwszy i nie ostatni. "Lightshaft", zajęło drugie miejsce w Amiga Demo Compo na Breakpoint Party 2009 i na dobre rozpoczęło pochód naszej rodzimej grupy do ścisłej czołówki. Już od pierwszego ekranu widać, że członkowie formacji byli wówczas pod sporym wpływem kolegów z The Black Lotus. Ale przecież żadna to ujma, szukać inspiracji u najlepszych. "Lightshaft" to, zaprojektowane z dużym rozmachem, klimatyczne, epickie demo wyciskające z leciwych układów AGA i procesora 060 ósme poty. W produkcji użyto bardzo zaawansowany silnik 3d, który posłużył do zanimowania świetnie wymodelowanych i oteksturowanych scenek. Posępna, pełna patosu, muzyka dobrze ilustruje, to, co widzimy na ekranie. Demo zostało nominowane w kategorii

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

"Najlepsza grafika (na wszystkie platformy)" w nagrodach Scene.org Awars za rok 2009.

[b]Miejsce 19[/b]

[b]„Megademo„ Red Sector Inc.[/b]

Kod: [b]Delta, Dr. Beat[/b]
Grafika: [b]Dark, Delta, Dr. C, Eddie, Scum[/b]
Muzyka: [b]Bit Arts, Dr. C, Mark II, Romeo Knight, SCS[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]Tristar Party 1989, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=3119]http://www.pouet.net/prod.php?which=3119[/url]

Najstarsze demo w rankingu i zarazem jedno z najważniejszych i najbardziej przełomowych. Było to pierwsze amigowe demo, zrealizowane z tak dużym rozmachem i na tak wysokim poziomie, zupełnie inne, od – w większości prostych - produkcji, które wychodziły wcześniej. W tamtym czasie sporo osób właśnie poprzez RSI „Megademo” zainteresowało się demosceną, a nawet postanowiło zakupić Amigę. Mimo, że dzisiaj nie robi ono już dużego wrażenia i ma wartość raczej sentymentalną, trzeba pamiętać, że we wrześniu 1989 było to prawdziwy kamień milowy. Po raz pierwszy w amigowym demie można było zobaczyć tak dobrą rysowaną grafikę czy też posłuchać muzyki z gitarowymi riffami i ciekawymi samplowanymi odgłosami. Była to również jedna z pierwszych udanych prób tak dokładnej synchronizacji obrazu ze ścieżką dźwiękową. Wiele części dema stało się później ponadczasowych, żeby wspomnieć chociażby loader part, w którym Eddie („maskotka” kapeli Iron Maiden) trzyma w ręku animowaną płonąca zapałkę, zabawne rysowane głowy Arnolda Schwarzeneggera, „tańczące” w rytm muzyki, trójwymiarowy equaliser, gadającą czaszkę czy „pierdzącego robaka”.

[b]Miejsce 18[/b]

[b]„Shake Off The Dust” Elude[/b]

Kod: [b]Kiero[/b]
Grafika: [b]Substrate, Ubik[/b]
Muzyka: [b]Chaser[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Revision 2011, drugie miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=56884]http://www.pouet.net/prod.php?which=56884[/url]

„Nasi” po raz drugi. Najczęściej w demach Elude przeważają, zaprojektowane z rozmachem, epickie (często mroczne i monumentalne) scenki 3d, połączone (lub nie) jakąś fabularną treścią. Czasem grupa tworzy jednak produkcję, w których dominuje bardziej abstrakcyjna forma wizualna, a treść schodzi na dalszy plan. Przyznam, że w wykonaniu Elude preferuję właśnie ten drugi kierunek, a „Shake Off The Dust” dobrze się w niego

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

wpisuje. Demo zajęło drugie miejsce w Amiga Demo Compo na Revision 2011. Rozwinięto tutaj pomysły znane z wcześniejszego dema „Dust” czyli fluidy i zniekształcenia trójwymiarowych geometrycznych kształtów, które wyglądają zachwycająco. Przy produkcji „Shake Off The Dust” do większego głosu w grupie doszedł grafik Substrate, co przełożyło się na większą dbałość o design, zgranie obrazu z muzyką i odejście od patosu, znanego z wcześniejszych dem. Demo otrzymało cztery nominacje Scene.org Awards za rok 2011.

[b]Miejsce 17[/b]

[b]„Lux Aeterna Luceat Eis” Ephidrena[/b]

Kod: [b]Loaderror, How, Nerve[/b]
Grafika: [b]Cheetah[/b]
Muzyka: [b]Zixaq[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Breakpoint 2006, drugie miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=24505]http://www.pouet.net/prod.php?which=24505[/url]

To ostatnie z "wielkich" dem Ephidreny. Co prawda grupa wydała później jeszcze kilka mniejszych projektów (w tym i opisywane wcześniej "Software Make..."), ale "Lux Aeterna Luceat Eis" to ostatnia ich produkcja zrealizowana w najsilniejszym składzie personalnym i z tak dużym rozmachem. Demo zajęło drugą pozycję na party Breakpoint w 2006 w Amiga Demo Compo, gdzie przegrało, z nieco zapomnianym już dziś i znacznie mniej popularnym "Kilofix" grupy IRIS. Demo "Lux Aeterna..." podzieliło fanów demosceny na dwa obozy. Było bowiem zupełnie inne od wcześniejszych produkcji, do których przyzwyczaiła nas Ephidrena. Loaderror i koledzy z grupy postanowili pójść tym razem nieco dalej, w kierunku dema artystycznego z awangardową, eksperymentalną ścieżką dźwiękową. Tajemnicze, niepokojące, wysmakowane i epickie demo, w zasadzie oparte w całości o (świetny zresztą) silnik 3d, przenosi nas na mroczną, opuszczoną planetę, na której oglądamy pozostałości po wymarłej cywilizacji. I mimo, że niektórzy zarzucali grupie, że demo jest zbyt udziwnione, przekombinowane i statyczne, to bez wątpienia warto je obejrzeć, bo wizualnie jest olśniewające. "Lux Aeterna..." otrzymało zresztą nominacje Scene.org Awards za rok 2006 w kategori "Best Graphics".

[b]Miejsce 16[/b]

[b]„Lapsuus” Maturefurk[/b]

Kod: [b]Mikko, Petri[/b]
Gafika: [b]Eetu, Janne, Juha, Saku, Timo[/b]
Muzyka: [b]Captain[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Assembly 2001, pierwsze miejsce Combined Demo compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=3284]http://www.pouet.net/prod.php?which=3284[/url]

Chyba najważniejszym amiscenowym wydarzeniem roku 2001 było demo "Lapsuus". W tamtym czasie na fińskim

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

Assembly nie było już osobnej kategorii dla dem na Amigę (co ciekawa pojawiła się ona ponownie dopiero 14 lat później na Assembly 2015), dlatego amigowe dema musiały walczyć z produkcjami na, dziesiątki razy szybsze i znacznie bardziej zaawansowane techniczne, pecety. Mimo tego "Lapsuus" rozbiło całą konkurencję w drobny mak, zdobywając oszałamiającą liczbę 6257 głosów! Dla porównania, drugie w kolejności, pecetowe demo "Gerbera" ekipy Moppi Productions uzbierało "tylko" 3950 punktów. Z pozoru nieznana grupa Maturefurk skrywała jednak gwiazdy, znane wcześniej z grupy Mellow Chips i odpowiedzialne za stworzenie 3DMark - jednego z najpopularniejszych benchmarków na świecie, służącego do testowania wydajności komputerów, a zwłaszcza zamontowanych w nich układów graficznych. Nie więc dziwnego, że produkcja zawierała niesamowity silnik 3d i zapierające dech animowane trójwymiarowe sceny. Mroczna sceneria, realistyczne, naturalne ruchy postaci i świetne filmowe efekty dźwiękowe okazały się mieszanką nie do pobicia. Większość widzów oglądających demo compo na Assembly nie miała pojęcia, że patrzą na amigowe demo. Dopiero ekran końcowy z napisem "Lapsuus on Amiga" rozwiał tajemnicę, wywołując potężny aplauz zgromadzonych. Warto dodać, że nagrodę za pierwsze miejsce wręczył członkom Maturefurk sam Robert J. "RJ" Mical - jeden z twórców Amigi.

[b]Miejsce 15[/b]

[b]„We come in peace” Elude[/b]

Kod: [b]Kiero[/b]
Grafika: [b]Substrate, Ubik[/b]
Muzyka: [b]Chaser[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Breakpoint 2010, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=54648]http://www.pouet.net/prod.php?which=54648[/url]

Grupa Elude nazywana jest czasami, nieco złośliwe, "grupą drugiego miejsca". Etykieta wzięła się stąd, że - na wskutek tajemniczej scenowej Klątwy Tutanch-Amosa zajmują najczęściej drugą lokatę w kompotach. Na zagranicznej imprezie tylko jeden raz udało im się wygrać i to właśnie za sprawą "We come in peace". Demo ukazało się w 2010 roku, na niemieckim party Breakpoint. Była to ostatnia edycja tej imprezy, organizowana pod - nieco katastroficznym i pesymistycznym - tytułem "Like There's No Tomorrow". Jak wiemy, Breakpoint ewoluowało później w Revision, ale w tamtym momencie - w roku 2010 - wszystko wskazywało na to, że to zasłużone demoparty, przestanie istnieć. Zmotywowało to wówczas amigową scenę do sporej mobilizacji. Amiga Demo Compo stało na bardzo wysokim poziomie i pokazano w nim aż 11 dem (rekord ten nie został pobity już nigdy później na wielkanocnym party, choć wyrównano go na Finnish Amiga Party w 2013, jednak na znacznie niższym poziomie). Ale przejdźmy do dema. Pochodzi ono z "epickiego" okresu twórczości Elude. Zawiera więc monumentalne scenki 3d (zaprojektowane jak zawsze z dbałością o detale), nieco filmową i patetyczną oprawę dźwiękową (z obowiązkowymi chórami) no i tradycyjnie doskonały kod (mocny 3d engine, bloby, filtry i efekty rozmycia scenek).

[b]Miejsce 14[/b]

[b]„Rift” The Black Lotus[/b]

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

Kod: [b]E-moon, Kalms, Dep, Erique, Rubberduc[/b]k
Grafika: [b]Calladin, Duffe, Embretson, Joc, Lutze, Sammelin[/b]
Muzyka: [b]Blaizer[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Revision 2014, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=62977]http://www.pouet.net/prod.php?which=62977[/url]

Najnowsze demo w przygotowanym rankingu, bo pochodzące z 2014 roku. TBL to grupa legenda. która zaskakująco powróciła po 8 latach milczenia na niemieckim party Revision. Zespół dowodzony - tym razem - przez Emoona, wykonał kawał solidnej roboty, a w prace nad projektem zaangażowanych zostało ponad 10 osób. Produkcja, gorączkowo kończona w niemieckim hotelu podczas trwania party, mimo że zawierała trochę niedociągnięć (które w większości zostały jednak poprawione w finalnej wersji dema, które wyszło kilka tygodni później), odbiła się sporym echem w demoscenowym światku. Demo zrealizowane jest w stylu i z rozmachem, do jakiego TBL zdążyli nas już przyzwyczaić. "Rift" zawiera rozbudowane trójwymiarowe scenki, zaawansowane i nowatorskie efekty, niezwykle dopracowaną oprawę graficzną i nowoczesną ścieżkę muzyczną. W demie mamy okazję zobaczyć między innymi ujęcia nocnego, deszczowego miasta, trójwymiarowy posąg na tle burzowego nieba, trójwymiarowe fraktale, doskonałą część z pojawiającymi się pozdrowieniami dla grup w stylu graffiti w tunelu metra czy tańczącą baletnice w opustoszałej fabryce. Warto wspomnieć, że do zespołu TBL dołączyło sporo nowych, utalentowanych osób, co być może zaowocuje kolejnym demem. Oby tylko nie kazali nam na nie czekać kolejne 8 lat. Demo było nominowane w dwóch kategoriach Meteorik Awards za rok 2014.

[b]Miejsce 13[/b]

[b]„9 Fingers” Spaceballs[/b]

Kod: [b]Lone Starr, Major Asshole, President Screw[/b]
Grafika: [b]TMB Designs[/b]
Muzyka: [b]Travolta, Vinnie[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]The Party 1993 czwarte miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=100]http://www.pouet.net/prod.php?which=100[/url]

Nasz ranking ma sobie za nic chronologię scenowych wydarzeń. „9 Fingers” to sequel dema „State of the Art”, które na naszej liście zajęło znacznie wyższą pozycję, ale powinno być opisane jako pierwsze. Na The Party 1993 oczekiwania wobec Spaceballs (po „State of the Art”) były ogromne. Niestety, mimo sporego wysiłku członków grupy, nie udało im się „przebić” poprzedniej części dema i na kolejnej edycji The Party zajęli w Amiga Demo Compo już „tylko” czwartą pozycję. Mimo, że zarówno publiczność zgromadzona w duńskim mieście Herning, jak i „historia” oceniły „9 Fingers” nieco gorzej niż prequel, demo jest naprawdę niezłe. Tym razem tańczące postacie wykorzystane w demie, widoczne są nie jako jednokolorowe sylwetki, ale jako pełne video-animacje. Demo jest bardzo sprawnie złożone, dynamiczne i zawiera świetny, taneczny soundtrack.

[b]Miejsce 12[/b]

30 dem na 30 lecie Amigi

[b]„Enigma” Phenomena[/b]

Kod: [b]Azatoth, Juda[/b]s
Grafika: [b]Azatoth, Imbecille, Terminator, Uno[/b]
Muzyka: [b]Firefox, Tip[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]Anarchy Easter Party 1991, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=394]http://www.pouet.net/prod.php?which=394[/url]

Od "Rift" cofamy się o 23 lata, a z niemieckiego wielkanocnego party Revision, przenosimy się do Szwecji na inną wielkanocną imprezę: Anarchy Easter Party 1991. Demo "Enigma” było kolejnym kamieniem milowym w ewolucji amigowej demosceny, które zostanie zapamiętane z – co najmniej – trzech powodów. Po pierwsze, Firefox i Tip skomponowali naprawdę świetną ścieżkę dźwiękową do tej produkcji, po drugie Uno narysował kawał dobrej grafiki, a po trzecie (i najważniejsze) koder Azatoth zakodował kilka przełomowych efektów. Mamy tu wektorowe światy, pierwsze połączenie obracającego się sześcianu z niezależnymi efektami na jego ściankach czy też pierwszy „Star Wars” scroller . Największe wrażenie robi jednak efekt raytracing'u. Był to pierwszy tak zaawansowany raytracer wykorzystany w jakikolwiek demie, a funkcji, które posiadałm nie miały w swoim arsenale nawet komercyjne programy tego typu, dostępne w tym czasie na rynku.

[b]Miejsce 11[/b]

[b]„Human Traffic” Ghostown & Loonies[/b]

Kod: [b]Blueberry[/b]
Grafika: [b]Codi, Darklight, Slayer[/b]
Muzyka: [b]JazzCat[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Revision 2011, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=56883]http://www.pouet.net/prod.php?which=56883[/url]

Osoby głosujące w serwisie pouet.net były dla naszej grupy wyjątkowo łaskawe. „Human Traffic” to chronologicznie najstarsze nasze demo w opisywanym rankingu. Jest to owoc pierwszej współpracy z duńskim koderem Blueberrym. Demo pierwotnie miało się ukazać na Riverwash 2010 w Łodzi. Wydaliśmy je jednak dopiero na niemieckim Revision 2011 i to w wersji skończonej tylko w 75% (oddając je na minutę przed ostatecznym terminem), a wersję finalną pokazaliśmy (poza konkursem) na Riverwash 2011. W produkcji, zaprojektowanej z myślą o Amidze z układem AGA i procesorem 060, zobaczyć możemy, między innymi, podróżujące krwinki wewnątrz żył, tańczący kręgosłup i członków grupy umieszczonych w słoikach z formaliną. W demie – po raz pierwszy - wykorzystaliśmy system kontroli GNU Rocket, co znacznie ułatwiło nam synchronizację obrazu z muzyką. W ścieżce dźwiękowej, którą tradycyjnie skomponował JazzCat, zaśpiewał gościnnie Michał Kowalonek, obecny wokalista zespołu Myslovitz, którego udało nam się namówić do wzięcia udziału w projekcie. „Human Traffic” wygrało Amiga Demo Compo na wspomnianym Revision 2011, otrzymało również cztery nominacje Scene.org Awards za rok

30 dem na 30 lecie Amigi

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

2011, zdobywając statuetkę w kategorii „Best Graphics".

[b]Miejsce 10[/b]

[b]„Nexus-7” Andromeda[/b]

Kod: [b]Dr. Jekyll, Mr. Hyde[/b]
Grafika: [b]Archmage, View[/b]
Muzyka:[b] Interphace[/b]

platforma: [b]Amiga 020 AGA[/b]
party: [b]The Party 1994, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=402]http://www.pouet.net/prod.php?which=402[/url]

„Nexus-7” to najprawdopodobniej najdoskonalsze demo, jakie powstało na „gołą” Amigę 1200. Zwyciężyło w Amiga Demo Compo na The Party 1994, z miażdżącą przewagą nad demem z miejsca drugiego (1443 vs 710 głosów) i rozbijając w pył całą konkurencję. Andromeda miała w swoich szeregach niezwykle utalentowanych fachowców we wszystkich dziedzinach, niezbędnych do zrobienia wybitnego dema. Fundamentem był, niezwykle mocny, koderski duet Dr.Jekyll i Mr.Hyde, dwójka wizjonerów, wyprzedzających swoją epokę. Ale skład personalny to nie wszystko, tajemnica Andromedy, tkwiła również w specyficznym podejściu do kwestii designu. Przejscia między efektami, kolorystyka, estetyczne „opakowanie” efektów były traktowane przez członków grupy z wyjątkowym pietyzmem. „Nexus-7” jest wybornym demem, które w małym stopniu się zestarzało. Otwiera je piękna scena, z wirującą galaktyką i napisami początkowymi. Następnie oglądamy szereg innowacyjnych efektów typu gourard pulse, teksturowaną, przeźroczystą kulę, voxel landscape czy motion blur na obrazku. Ale za najbardziej znaną i przełomową scenę uchodzi realistyczna animacja skaczącej lampki (znanej „maskotki” studia Pixar), która wygląda „jak żywa”.

[b]Miejsce 9[/b]

[b]„Arte” Sanity[/b]

Kod: [b]Chaos, McDeal, Mr. Pet[/b]
Grafika: [b]Ra[/b]
Muzyka: [b]Moby[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]The Party 1993, trzecie miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=1477]http://www.pouet.net/prod.php?which=1477[/url]

Gdybym musiał wybrać tylko jedno, najlepsze demo na Amigę 500, bez wahania wybrałbym kultowe „Arte”. Demo zajęło „dopiero” trzecią lokatę na duńskim The Party 1993 (gdzie wystawiono prawie 30 dem!), ale znacznie lepiej przeszło próbę czasu niż dema na AGĘ, które ulokowały się wyżej. Co sprawia, że ta francusko – niemiecka (a właściwie i trochę polska, jako, że główny koder - Mr. Pet - urodził się w

30 dem na 30 lecie Amigi

naszym kraju) produkcja jest taka wyjątkowa? Wiele czynników. Po pierwsze muzyka. W tamtych latach w demach królowało techno tudzież syntetyczne dyskotekowe rytmy. Świetna soczysta funkowo – jazzowa ścieżka, skomponowana przez Moby'iego była zupełnie nową jakością w amigowych demach (a co więcej, w tym jednodyskietkowym demie udało się upchnąć aż trzy jego moduły). Po drugie grafika. Oprawa graficzna, za którą stał Ra, była imponująca. Pomysły, technika, cieniowania, dobór palet, styl czy sposób rysowania logosów, do dnia dzisiejszego należą do najwybitniejszych pikselowanych scenowych dokonań, który kopiowały później dziesiątki grafików. Po trzecie kod i design. Demo zawiera mocne i estetycznie „oprawione” efekty (oparte głównie o wektory i przekształcenia bitmap), sprawiając, że nawet dzisiaj, niektórzy błędnie sądzą że to demo na AGĘ. „Arte” to wysmakowane, artystyczne demo, ze szczyptą humoru i idealną synchronizacją obrazu z muzyką w którym nie brakuje po prostu niczego.

[b]Miejsce 8[/b]

[b]„Rink a Dink: REDUX” Lemon[/b]

Kod: [b]Paradroid[/b]
Grafika: [b]Facet, Paradroid, Prowler[/b]
Muzyka: [b]Magnar, Nuke[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]Revision 2013, pierwsze miejsce w Oldskool Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=61182]http://www.pouet.net/prod.php?which=61182[/url]

Z The Party 1993 wracamy do teraźniejszości. „Rink a Dink: REDUX” grupy Lemon, które zajęło miejsce pierwsze na niemieckim Revision 2013 w kategorii Oldskool Demo Compo, to niespodziewany powrót po 20 latach, świetnego kodera, Paradroida. Demo, mimo, że jest remixem tego z przed dwóch dekad, robi spore wrażenie. Oldskulowa dbałość o szczegóły, estetyczny design, dopracowane przejścia między efektami i świetna oprawa graficzno-muzyczna, z pewnością mogą się podobać. W projekcie brał zresztą udział jeden z najlepszych amigowych grafików - Prowler. Warto nadmienić, że „Rink a Dink: REDUX” to również pierwsze amigowe trackmo, wydane w czasach "nowożytnych" od bardzo dawna.

[b]Miejsce 7[/b]

[b]„Hardwired” Crionics & The Silents[/b]

Kod: [b]Deftronic, Guzzler, Murphy, Saxs, The Spy[/b]
Grafika: [b]Mikael Balle, Sionic, Zycho[/b]
Muzyka: [b]Jesper Kyd[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]The Party 1991, drugie miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=981]http://www.pouet.net/prod.php?which=981[/url]

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

Z roku 2013 cofamy się o ponad dwie dekady. „Hardwired” zajęło drugie miejsce w Amiga Demo Compo na The Party 1991, zorganizowanym w duńskim mieście Aars. Wspólny projekt pięciu koderów, trzech grafików i jednego muzyka – Jesper Kyd'a (który to jest dziś znanym kompozytorem muzyki filmowej) nawet po ponad 20 latach robi wrażenie. Trackmo zajmowało dwie dyskietki, na których upakowano masę kontentu. „Hardwired” rozpoczyna się świetną sceną, inspirowaną najprawdopodobniej filmami z cyklu „Alien”, w której przenosimy się na statek kosmiczny dryfujący w odległych zakątkach wszechświata. W demie uwagę przykuwa bardzo dobra oprawa graficzna i klimatyczna muzyka. Jak przystało na przełomowe demo, także i pod względem koderskim pobito tu sporo programistycznych rekordów. Po raz pierwszy na amiscenie pokazano na przykład „jellyvectors”, czyli wyginające się, niczym żelki Haribo, wektorowe obiekty.

[b]Miejsce 6[/b]

[b]„Desert Dream” Kefrens[/b]

Kod: [b]Laxity, Zeus[/b]
Grafika: [b]Airwalk, Blizzart, Mellica, R.W.O, Laxity, Zeus[/b]
Muzyka: [b]Laxity[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]The Gathering 1993 pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=1483]http://www.pouet.net/prod.php?which=1483[/url]

Ciężko napisać coś odkrywczego o tak znanym i lubianym demie jak „Desert Dream”. Bez wątpienia jest to opus magnum grupy Kefrens i jedno z najważniejszych, ponadczasowych dem na Amigę, które w wielkim stylu zwyciężyło na The Gathering 1993. Laxity, spiritus movens całego przedsięwzięcia, nie dosyć, że napisał główny kod dema i zaprojektował do niego część grafiki to jeszcze skomponował całą – rewelacyjną zresztą - ścieżkę dźwiękowa. Właściwie wszystkie składowe dema są na najwyższym poziomie. Efekty, w których koderzy Kefrens biją masę scenowych rekordów, wspominana już muzyka, design, zgranie obrazu z dźwiękiem i świetna oprawa graficzna. Podobnie jak w dobrym, kultowym filmie, także i w „Desert Dream” są momenty, które przeszły do scenowej historii. Wektorowy świat, w którym statek Obcych atakuje piramidę kawałkiem melona (zabawna „szpila” wbita konkurencyjnej grupie Melon Design), zębatka, która w pewnym momencie "wlatuję w ekran", rozcinając go (motyw wykorzystany dużo później chociażby w opisywanym demie "Smoke & Mirrors") i wiele innych. W 2007 roku demo doczekało się nawet swojego "portu" na C64 (wspólne dzieło grup Resource & Chorus), który wygrał C64 Demo Compo na Breakpoint 2007, a nawet animowanego video remake'u.

[b]Miejsce 5[/b]

[b]„Silkcut” The Black Lotus[/b]

Kod: [b]Kalms, Rubberduck[/b]
Grafika: [b]Bohman, Louie, Nichosen, Tudor[/b]
Muzyka: [b]Blaizer[/b]
platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

party: [b]Breakpoint 2004, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=12034]http://www.pouet.net/prod.php?which=12034[/url]

W 2004 grupa The Black Lotus była już niekwestionowanym liderem na amigowej scenie. Utalentowani członkowie teamu nie spoczywali jednak na laurach wydając kolejne bardzo mocne dema. Produkcja „Silkcut”, która wywalczyła pierwszą lokatę na niemieckim party Breakpoint 2004 to kolejne „kanoniczne” demo na dopalone Amigi. Możemy w nim zobaczyć na przykład niezwykle klimatyczną filmową scenę z miastem i jadącym pociągiem, animowanego gadającego faceta, przelot nad zimowym górskim pejzażem (wyglądający niczym kadr z filmu „Władca Pierścieni”) czy zjawiskowy, kosmiczny tunel z animowanymi teksturami. Wizualnie i programistycznie demo przełamywało kolejne bariery zakurzonych procesorów 060 i układów AGA. Docenili je również jurorzy Scene.org, którzy nominowali „Silkcut” aż w czterech kategoriach za rok 2004.

[b]Miejsce 4[/b]

[b]„Jesus Christ Motocross” Nature & Traktor[/b]

Kod: [b]Pezac, Yomat[/b]
Grafika: [b]Esau, Lance, Yomat[/b]
Muzyka: [b]Esau, Lance, Zickbone[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party:[b] Breakpoint 2009, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=52968]http://www.pouet.net/prod.php?which=52968[/url]

"Jesus Christ Motocross" to jedno z najbardziej zwariowanych amigowych dem, jakie kiedykolwiek powstały. Ukazało się na party Breakpoint 2009, gdzie pokonało, między innymi, opisywane wcześniej "Lightshaft" grupy Elude. Było również nominowane w czterech kategoriach Scene.org Awars w roku 2009. "Jesus Christ Motocross" to niezwykle oryginalny show. Od pierwszych sekund przykuwa uwagę sporą dawką humoru, niesamowitą dynamiką i świetnym zgraniem efektów z zaskakującą muzyką. Ścieżką dźwiękową jest tu bowiem szalony utwór w stylu punk, z wokalami i chipowymi arpedżiami. Na ekranie dominują głównie proste obiekty 3d (oczywiście są i obowiązkowe traktory), tunele i zabawne napisy. Demo nie zawiera koderskich fajerwerków, nie pokonuje barier programistycznych, ale jest zabawne, szybkie, płynne i dopracowane, co sprawia, że wciąż ogląda się je z wielką przyjemnością.

[b]Miejsce 3[/b]

[b]„Ocean Machine” The Black Lotus[/b]

Kod: [b]Kalms, Rubberduck[/b]
Grafika: [b]Louie, Nichosen, Tudor[/b]
Muzyka: [b]Yolk[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Breakpoint 2005, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=16337]http://www.pouet.net/prod.php?which=16337[/url]

Na miejscu trzecim (i po raz trzeci) The Black Lotus. „Ocean Machine” wygrało party Breakpoint 2005 ze sporą przewagą punktów nad miejscem drugim (czyli „Multiverse” Loonies) po raz kolejny wprawiając w zachwyt widzów zgromadzonych na tym party. Epicki rozmach, doskonały kod i niesamowita ścieżka dźwiękowa znów okazały się bezkonkurencyjną mieszanką. Kalms i Rubberduck - koderscy magicy - rozwinęli w demie kilka motywów, znanych ze swoich wcześniejszych produkcji. Na uwagę zasługuje na pewno 3d voxel engine, który posłużył im do zbudowania kilku ciekawych scen, a także animowana scena tancerki ze wstążkami (znaczne rozwinięcie pomysłu z opisywanego wcześniej dema „Silkcut”), która weszła do kanonu najbardziej znanych motywów z amigowych dem. Demo było nominowane w czterech kategoriach Scene.org Awards 2005, finalnie zdobywając dwie nagrody (w kategoriach „best sountrack” i „best graphics”), doczekało się również portu na Atari Falcon 060.

[b]Miejsce 2[/b]

[b]„State of the Art” Spaceballs[/b]

Kod: [b]Lone Starr, Major Asshole[/b]
Grafika: [b]TMB Designs[/b]
Muzyka: [b]Travolta[/b]

platforma: [b]Amiga OCS[/b]
party: [b]The Party 1992 pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=99]http://www.pouet.net/prod.php?which=99[/url]

To chyba najbardziej znane demo na Amigę 500, demoscenowy odpowiednik „Superfroga”, tudzież „teledysk na jednej dyskietce”, jak nazywali je co niektórzy. Pierwsze miejsce na duńskim The Party w roku 1992 i status jednego z najważniejszych dem w historii sceny na wszystkie platformy sprzętowe. „State of the Art” powstało w ciekawy sposób. Najpierw Travolta - nowy muzyk grupy – napisał „Condom Corruption” - świetny, nowatorski, jak na tamten czas, kawałek w stylu techno. Następnie Lone Starr – koder Spaceballs – poprosił kilka tancerek z grupy Behind the Mask, aby zatańczyły do utworu Travolty. Z występu nagrano niespełna godzinny materiał, który później członkowie Spaceballs zdigitalizowali, przerabiając sylwetki tańczących dziewczyn na wektorowe animacje. To właśnie one, po połączeniu z różnymi efektami pokazywanymi w tle, posłużyły za budulec całego dema. Trackmo „State of the Art” jest doskonale zgrane z muzyką, niezmiernie dynamiczne, i nawet dziś, po tylu latach, zdumiewa swoją pomysłowością i kreatywnością.

[b]Miejsce 1[/b]

[b]„Starstruck” The Black Lotus[/b]

Kod: [b]Erique, Kalms, ReJ, Rubberduck[/b]
Grafika: [b]Duffe, Louie, Tudor[/b]
Muzyka: [b]Blaizer[/b]

30 dem na 30 lecie Amigi

Slayer

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

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]
party: [b]Assembly 2006, pierwsze miejsce w Combined Demo Compo[/b]
link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=25778]http://www.pouet.net/prod.php?which=25778[/url]

Lider mógł być tylko jeden. The Black Lotus po raz czwarty i zarazem ostatni. O „ Starstruck” napisano już wiele. To wydane w 2006 roku na fińskim Assembly demo, dokonało wówczas rzeczy – na pozór - niemożliwej. Jako jedyne amigowe demo wystawione w głównym multiplatformowym konkursie, pokonało 13 produkcji na - znacznie szybsze i mocniejsze od Amigi - pecety, zdobywając ponad 10 tysięcy głosów. Co prawda opisywane wcześniej demo „Lapsuus” grupy Maturefurk, również dokonało tej sztuki, ale było to jednak aż 5 lat wcześniej, a nie da się ukryć, że od roku 2001, pecety stały się jeszcze szybsze, podczas, gdy poczciwy procesor 68060 wciąż pozostawał taki sam. Mimo tego, TBL dali radę. Demo robi wrażenie już od pierwszej sceny, wielowarstwowego zniszczonego miasta, które przechodząc w chmury służy jako tło do wyświetlenia creditsów. Kolejne efekty zrealizowane są perfekcyjnie zarówno pod względem graficznym, jak i programistycznym. W „Starstruck” widzimy, między innymi, postać kobiety zawieszonej w fabryce, spotykamy „robotycznego kraba” przechadzającego się w industrialnym tunelu, lecimy nad trójwymiarowym górskim krajobrazem, zanurzamy się pod wodą, gdzie oglądamy niezwykle realistyczne sceny w morskiej toni, oglądamy nawet kruka, który wygląda jak żywy. Przedstawienie dopełnia klimatyczna muzyka Blaizera i efekty dźwiękowe, idealnie zgrane z obrazem. Jednym słowem, majstersztyk. Demo nominowane było aż w pięciu kategoriach Scene.org Awards 2006 i zdobyło dwie statuetki (w kategoriach „best direction” i „best graphics”).

www.ppa.pl