

Load Error 2015 - party raport, 16 - 18 października, Gdańsk

Slayer & JazzCat

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

[b]W ostatnich latach demoscenowym centrum Polski stał się Gdańsk. Proces ten zapoczątkowało Silly Venture - impreza dedykowana platformie Atari, której sława zaczęła zataczać coraz szersze kręgi również i poza granicami naszego kraju. “Kropkę nad i” w kwestii "gdańskiej demo-supremacji” postawili Sachy i Mccnex, którzy wraz z kolegami, zorganizowali w tym mieście party dla sceny amigowej i 8 - bitowej o nazwie LOAD ERROR.[/b]

[b]LOAD ERROR[/b] to scenowa impreza, która w dniach 16 - 18 października 2015 odbyła się już po raz drugi (poprzednia edycja miała miejsce jesienią 2013). Zasadniczo odbywa się ona co dwa lata i stanowi część corocznego eventu RetroKomp, skupiającego fanów retro maszyn. Informacje o party pojawiły się już na początku roku, dlatego z dużym wyprzedzeniem można było zaplanować sobie jesienny wyjazd do miasta Neptuna. RK/LE było promowane już od wczesniej wiosny, ukazały się nawet dwie kodowane invitki (z czego jedna na prestiżowym niemieckim [b]Revision[/b]). Za bardzo oryginalny promocyjny gadżet imprezy robiła także butelka Żubrówki. Można ją było otrzymać za kodowaną produkcję na Amigę, wystawioną w scenowym konkursie.

Nasza droga na party nie była szczególnie daleka (400 km), ale z uwagi na pechowe korki (kto by tam przewidział korki w piątek po południu :) oraz rozmaite "prace wykopaliskowe" na trasie, nieco nam się wydłużyła. Na początek w - nieco osłabionym, ale wciąż silnym - trzyosobowym składzie [b]Ghostown[/b] ([b]Slayer[/b], [b]JazzCat[/b] i [b>Codi[/b]) zalogowaliśmy się w naszej bazie noclegowej (zabukowanej odpowiednio wcześniej). Tradycyjnie "Villa" okazała się być willą tylko z nazwy, ale jako że nie jesteśmy specjalnie wymagający (wystarczy nam śniadanie do łóżka, pakiet [b>SPA[/b] i butelka 16-letniej whisky single melt na powitanie) to byliśmy zadowoleni. W innych pokojach hotelowych zdążyli się już zamontować goście z Ukrainy, ale najprawdopodobniej nie byli związani z demosceną, choć ich słabość do trunków zdawała się przeczyć tej tezie.

Gdy w końcu dotarliśmy do [b>Sceny Muzycznej Gdańskiego Archipelagu Kultury[/b] impreza trwała sobie w najlepsze. Po dopełnieniu formalności (każdy dostał stylową książeczkę do głosowania + długopis) i przejściu przez korytarz poczuliśmy się, jak po wyjściu z wehikułu czasu w roku 1994. Powitał nas niecodzienny widok: masa kultowych retro sprzętów i kupa siedzących przy nich ludzi. Jedni grali, inni kończyli swoje produkcje. Wrażenie niesamowitości i podróży w czasie potęgowało dobrze wyeksponowane stoisko [b>Adama Zalepy[/b], na którym można było nie tylko dotknąć, ale i zakupić papierową literaturę poświęconą Amidze, w tym i specjalny, zerowy numer RetroKomp, mający premierę na tejże imprezie. Sam ośrodek to wprost idealne miejsce na party. Większość scenowych imprez odbywa się w dość minimalistycznych warunkach, przypominających czasem screeny z gry Fallout lub scenografię do filmu paradokumentalnego o skażeniu w Czarnobylu. Kontrast był więc spory, bo Scena GAK to zadbany obiekt o wysokim standardzie, w którym, co niektórzy, mogli się poczuć wręcz nieswojo. Doskonała infrastruktura, pomocna “załoga” i nienaganna czystość (przez praktycznie całą imprezę) robiły wrażenie. Co ważne, party nie skupiało się tylko w głównej sali. Jeśli ktoś miał dość gwaru lub głośniejszych koncertów, mógł bez problemu znaleźć zaciszne miejsce na rozmowy ze znajomymi w innej sali lub w przestronnym holu. Pomimo kiepskiej, deszczowej pogody, dzięki wystawionemu na zewnątrz namiotowi, wiele osób wybierało integrację na świeżym powietrzu. Znajdowało się tam stanowisko z całkiem niezłym piwem (z lokalnego browaru [b>Amber[/b]) i - już nieco gorszymi, acz wciąż zjadliwymi - hamburgerami (zgodnie z obowiązującymi trendami nie zabrakło też wegetariańskiej wersji rzeczonyj były). Piątek upłynął w miłej atmosferze na rozmowach, wymianie poglądów i sączeniu płynów. Kolega [b>Sordan[/b] z narażeniem życia dbał o to, aby żadna pozostawiona na stole butelka, nie wpadła w niepowołane ręce, choć niestety w jednym wypadku mu się to nie udało. Na party cały czas coś się działo, ilość atrakcji i punktów programu była spora. Odbyło się nawet typowo scenowe seminarium pod tytułem “[b>Grupa TROPYX, podsumowanie 20-lecia działalności na scenie c64[/b]”, podczas którego [b>V-12[/b] ciekawie opowiedział o ostatnich dwóch dekadach działalności tej formacji. Na LOAD ERROR nie sposób było się nudzić.

Niestety, o ile trasa z naszej "villi" na partyplace, oglądana wcześniej na Google Maps, wydawała się łatwa i przyjemna, o tyle w praktyce nie było już tak różowo, szczególnie w nocy i podczas deszczu. Na szczęście w drodze

Load Error 2015 - party raport, 16 - 18 października, Gdańsk

Slayer & JazzCat

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

do/z GAK pomagały nam - całkiem tanie - taksówki, a w dzień i przy dobrej pogodzie kompas, busola i organoleptyczna analiza mchu na mijanych drzewach i kamieniach. Po intensywnym piątku, który zakończył się dla nas o 3 nad ranem wybraliśmy - rzecz jasna - opcję [b]Taxi[/b], gdyż nikt nie miał już sił na analizę mchu na drzewach.

W sobotę rano, dzięki pożywnemu śniadaniu, które zaserwowano nam w pensjonacie, nabraliśmy sił, uzupełniliśmy elektrolity i już około 12 byliśmy gotowi na kolejny partyjny dzień. Swoją drogą, mina Pani w stołówce, która przygotowywała nam śniadanie i przysłuchiwała się naszym porannym demoscenowym rozmowom, była dość niepokojąca. Obstawialiśmy, że bierze nas za zbiegłych pacjentów zakładu psychiatrycznego. Tymczasem na party place czekał już na nas nasz stary, dobry znajomy - [b]Noname/Haujobb[/b], który to specjalnie na tą okazję dotarł do Gdańska samolotem prosto z Niemiec. Warto zaznaczyć, że była to jego pierwsza wizyta na polskim party (i jednocześnie pierwsza w Polsce). W plecaku miał cenny ładunek, laptopa - z jeszcze ciepłymi - źródłami najnowszej wersji naszego dema. Od paru tygodni pracowaliśmy bowiem wspólnie nad produkcją, które mieliśmy zamiar wystawić wieczorem w [b]Amiga Demo Compo[/b]. Tradycyjnie demo nie było jeszcze ukończone, więc czekała nas dość pracowita sobota. Na szczęście demo było już w mocno zaawansowanym stadium, więc do dopracowania zostały szczegóły. Czyli zupełnie inaczej niż przy kilku naszych wcześniejszych produkcjach. Losy takiego [b]Human Traffic[/b] ważyły się praktycznie do końca; demo oddawaliśmy 5 minut przed rozpoczęciem konkursu, modląc się w duchu do Wisnu/Sziwy/Jahwe, żeby tylko się nie zawiesiło na compo machine. Nic dziwnego zatem, że byliśmy wyluzowani. Wokół naszych komputerów stały omszałe flaszki, słychać było chlupot zacnych cieczy oraz pełne niewymuszonej erudycji, polsko-niemieckie dialogi w rodzaju: "Was is das?", "Das ist Kwas".

W międzyczasie w sobotę odbył się także konkurs na najlepszą grę w ramach [b]RetroKomp GameDev Compo 2015[/b]. Co prawda przy produkcji kilku tytułów pracowali również scenowcy, jednak więcej szczegółów na temat tego konkursu, jak samej części RetroKomp imprezy, przeczytacie w tekście, który napisał Tfaridy (tekst jest dostępny w pierwszym numerze [url=http://amiga.net.pl/index.php?Ing=pl&kw=10010&tms=114]magazynu RetroKomp[/url]).

Gdy nareszcie skończyliśmy demo i przetestowaliśmy je na maszynie konkursowej, z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku wyskoczyliśmy na miasto coś przekąsić. Po kilkunastu minutach błędzenia znaleźliśmy knajpę z tradycyjnym polskim jadłem, która spełniała dwie żelazne zasady [b]Magdy Gessler[/b]: było w niej sporo ludzi (znaczy dobre) i jej menu było krótkie (znaczy świeże). Noname nie ukrywał zachwytu polskimi specjałami: żurkiem, pierogami i lokalnymi piwami. No tak, nie ma co się dziwić, wszak w Niemczech jedzą tylko te swoje okropne wursty z grilla. Kolejne godziny upływały na rozmowach i integracji z partyzantami. Tutaj pozdrawiamy szczególnie wesołą ekipę z Chelma. Ich pozytywna aura, jest chyba najlepszą rekomendacją organizowanego przez nich AmiParty. Trzeba się będzie tam w końcu kiedyś wybrać. Warto zaznaczyć, że z głośników przez cały czas sączyły się cichutko przyjemne, spokojne moduły. Na bigscreenach (bo były aż dwa!) pojawiały się natomiast dema i scenowe grafiki, a nie żadne wątpliwie zabawne filmy z YouTube, co zdarzało się często na innych tego typu imprezach. Bardzo dobry pomysł! Partyzanci bawili się świetnie, czasami może nawet aż za świetnie. Co prawda, nic złego się nie stało, ale momentami włos jeżył się na głowie, gdy, widziało się jakiegoś rozbawionego uczestnika, niepewnym krokiem balansującego ze szklanką, kilka cali od sprzętu wartego grube tysiące.

Pod wieczór rozpoczął się blok konkursowy. Ilość wystawionych prac, jak na realia polskiego party, była imponująca. Konkursy podzielone były na dwie kategorie główne (8 bit i Amiga) i odpowiednie podkategorie (muzyka, grafika, demo). Co ważne, wszystkie produkcje (z małymi wyjątkami) odtwarzane były z prawdziwych koszernych sprzętów. Był to nie lada wyczyn logistyczny, ale sprawnie i płynnie zmieniać compo-maszyny. Podczas wszystkich konkursów, bez większych pauz, prace pokazywały [b]Amiga 1200[/b], [b]Amiga 500[/b], [b]SAM Coupé[/b] (na party "spotkały się" trzy egzemplarze tych rzadkich komputerów, co było najprawdopodobniej najliczniejszym ich meetingiem w historii polskich parties), [b]ZX Spectrum[/b], [b]c64[/b] (w dwóch wersjach SID), małe

Load Error 2015 - party raport, 16 - 18 października, Gdańsk

Slayer & JazzCat

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

[b]Atari[/b], [b]Amstrad CPC[/b] i [b]PC[/b]. Szacunek Panowie! Atmosfera panująca w sali przypominała z jednej strony stare dobre polskie parties z lat 90-tych, a z drugiej profesjonalny klimat panujący na [b]Revision[/b].

W [b]8-bit Pixel Gfx Compo[/b] zaprezentowało się 9 prac, z czego aż siedem namalowanych zostało w trybach graficznych c64. Większość stanowiły prace klimatyczne i nastrojowe, oparte o ciekawe pomysły, choć nie zabrakło, rzecz jasna, również i banalnych scenowych motywów pokroju kobiecej (?) fizjonomii. Najlepszą grafikę na “komodorka” zaprezentował węgierski grafik [b]Leon[/b]. Jego "Lost Romantic" (c64 HiRes) to malarska, nieco melancholijna i niepokojąca wizja wesołego miasteczka. Intrygujące wrażenie robiła też grafika [b]Darklighta[/b] "Close encounter", będąca jego pierwszą próbą zmierzenia się z - bardzo trudnymi - trybami graficznymi ZX Spectrum. Z kolei jeden z niżej podpisanych (Slayer) zmierzył się po raz pierwszy z trybami SAMa Coupé. Trzeba przyznać, że maszynka ta ma całkiem spory, dość niespotykany, w świecie maszyn 8-bitowych potencjał graficzny. Dziwi więc fakt, że ilość ręcznie pikselowanych rysunków ((nie licząc konwersji) stworzonych na SAMa Coupé - w całej jego scenowej historii - jest śladowa. Doprawdy, zaskakujące.

W [b]8-bit Demo Compo[/b] wystawiono 7 dem: cztery na Commodore 64 i po jednym na ZX Spectrum, małe Atari i platformę SAM Coupé. Z produkcji na c64 wyróżniało się trackmo [b][i]"Secora"[/b], wydane z okazji 20 lecia grupy [b]Tropyx[/b] oraz demo Sin(64) (które zrealizowali [b]Jaro[/b] i [b]Cane[/b]). Ciekawie zaprezentowały się pozostałe oldschoolowe platformy. Honor Atari uratowała (nie pierwszy raz zresztą) niezłomna grupa [b]Lamers[/b] prezentując [b][i]"State of The Lame"[/b]. To króciutkie demko, będące parodią kultowego trackma [b]Spaceballs[/b] wywołało bardzo żywiołową reakcję publiczności, a jeden z kolegów wymagał nawet błyskawicznie przeprowadzonej resuscytacji krążeniowo-oddechowej, bo zakrztusił się sokiem z rabarbaru. Ucieszna parodia oryginalnego soundtracku jest w stanie rozbawić każdego, nawet jeśli jest akurat w trakcie leczenia kanałowego bez znieczulenia. Lamersi po raz kolejny pokazali, że jeśli chodzi o demoscenowe poczucie humoru, są po prostu bezkonkurencyjni. Swoją drogą zadziwiająco niska produktywność na LE’15 sceny spod znaku Atari była dość częstym tematem rozmów na party. Dziwiło to tym bardziej, że w 2015 nie odbyło się przecież atarowe [b]Silly Venture[/b]. [b][i]"Dynx”"[/b] na ZX Spectrum 48 + AY to z kolei niewielki one- (a właściwie two-) screener. Intro zostało niemal w całości napisane na party, podczas prawie 24-godzinnego maratonu. [b]Tygrys[/b] po raz kolejny udowodnił, że ma cojones, oddając produkcję godzinę przed konkursem. Jednak największy aplauz zebrało demo, pokazane jako ostatnie. Komputer SAM Coupé nigdy nie był jakoś specjalnie popularny na scenie, nawet w czasach swojej świetności. Panowie z grupy [b>specy.pl[/b] pokazali jednak, że jest to doskonała maszyna do scenowania. [b>*"Back To The Past”"*[/b] to ukłon w stronę znanej filmowej serii. Wszak to właśnie 21 października 2015 w drugiej części trylogii, [b>Marty McFly[/b] wylądował wehikułem czasu w przyszłości, natomiast pierwsza część filmu ukazała się 30 lat wcześniej. Demo (które miało ukazać się na [b>Forever 2015[/b]) jest bardzo dopracowane, a wszystkie jego poszczególne części składowe są na naprawdę wysokim, światowym poziomie.

[b]Wild Compo[/b] to taki konkurs z cyklu "mydło z kapustą" tudzież "groch z powidłem". Trafiły do niego wszelkie produkcje, które nie pasowały do żadnej innej kategorii. Ponad połowa prac była utworami muzycznymi, które nie mieściły się w regulaminie Oldskool lub Amiga Music Compo (np. były w formacie mp3). Pozostała część stanowiła na szczęście znacznie bardziej przekrojowy materiał. [b>*"Kombi-nacja"*[/b] grupy [b>Vulture Design[/b] to solidny music disk na C-64 z coverami starego kultowego zespołu [b>Kombi[/b], a [b>*"Party vs Rodzina"*[/b] grupy [b>Obrazzers[/b] to zabawne video demo okraszone cytatami ze scenowych forów, na popularny ostatnio temat, dręczący wielu

Load Error 2015 - party raport, 16 - 18 października, Gdańsk

Slayer & JazzCat

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

scenowców wybierających się na party. Również i my wystawiliśmy coś w tym kompie, [i][b]"Trybuna Loda"[/b][i] to video demo w którym pokazaliśmy jak wiele łączy demoscenowy świat z polityką i showbiznesem. Sądząc po reakcjach zgromadzonych, chyba nam się udało.

Konkursy muzyczne były dwa. [b]Amiga music[/b] i [b]Chip[/b]. O ile w pierwszym przypadku większych wątpliwości nie było; wystawiać można było tylko moduły oparte na samplach i skomponowane na dowolnym trackerze z Amigi klasycznej, o tyle zasady drugiego konkursu wymagają drobnego wyjaśnienia. Niby są proste. W muzyce nie ma być sampli tylko syntezowane dźwięki generowane przez układ dźwiękowy. Ale co w takim razie z [b]AHX[/b], który przecież nie generuje brzmień w czasie rzeczywistym, a tak się składa, że jest najpopularniejszym programem do robienia chipów na Amigę? Czy powinien być wykluczony z chip compo? Na szczęście podejście organizatorów do tematu okazało się zdrowe i zamiast tworzyć pedantyczne podziały uznali, że utwory w formacie AHX to również chip music. Chociaż może nie do końca koszerne. Podobny stosunek do tematu mają zresztą orgowie [b]Revision[/b] czy [b]Riverwash[/b]. Druga ciekawa rzecz to brak mp3 compo. Ma to swój sens, bo o ile do zrobienia porządnego modułu potrzeba typowo scenowych umiejętności, o tyle już mp3 może zrobić ktoś niemający o scenie pojęcia. [b]LOAD ERROR[/b] nie jest zresztą wyjątkiem pod tym względem - na szwedzkim [b>Datastorm[/b] było tak samo.

W [b]Chip Compo[/b] startowało [b]16[/b] kawałków na różne platformy: c64, Amiga, Atari ST, Atari XE/XL, ZX Spectrum, a nawet Amstrad CPC. Czyli multiplatformowość pełną gębą. Utwory były puszczone w czasie rzeczywistym z prawdziwych maszyn, więc łatwo sobie wyobrazić ilość roboty związanej z przepinaniem kabli czy regulacją poziomów... A mimo to konkurs przebiegł sprawnie. Wszystkie moduły udało się odtworzyć, żadna maszyna się nie zawiesiła i, co najważniejsze, w trakcie tych cokolwiek ryzykownych i nerwowych zabaw z prądem nikt nie zamienił się w ogień św. Elma (a przynajmniej nic takiego nie zauważyliśmy). Kilka utworów wybijało się ponad przeciętność. Na przykład energetyczny, melodyjny numer [b]Fourth of a Kind[/b] autorstwa [b]XTD[/b], który najwyraźniej wraca do dawnej formy. Albo [b]Courage[/b] [b]505[/b] ze świetnymi arpeggiami i znakomitymi solówkami. [b]Reload[/b] [b]AceMana[/b] to z kolei rozbijany, zadziorny kawałek z doskonale wyważonymi proporcjami między melodyjnością i tanecznym pulsem. Warto też odnotować udział w compo legendarnego, powracającego na scenę [b>Rocka/Finish Gold[/b].

W [b]Amiga Music[/b] konkurowały ze sobą kawałki oparte na samplach stworzone na rozmaitych trackerach. Podobnie jak na Revision, nie było podziału na multichannele i 4-channele. Łącznie w compo startowało [b]9[/b] modułów, w tym 4 w formacie Protrackera, 3 w formacie DigiBooster 2, natomiast 2 stworzone zostały na DigiBoosterze 1. Stylistyka i sam poziom były zróżnicowane. Drum&n&bass, chińskie ska, house, a nawet cokolwiek krótkowilny dance. Było kilka ewidentnych żartów, kilka eksperymentów i kilka normalnych modułów. Kawałek [b>Voyagera[/b] prezentował się najefektowniej ze wszystkich, bo napisany został w zawrotnej prędkości F01. Dzięki temu patterny przelatwały po ekranie niczym uchodźcy przez niemiecką granicę! Ale muzycznie ciekawszy był na przykład [b>Sky Garden[/b] Micha. Atmosferyczny, a jednocześnie energetyczny d&b z ładnymi, rozmarzonymi melodiami pianina i dobrze brzmiącymi instrumentami. Tradycyjnie już w trakcie kompotów część publiczności tańczyła. Było to swoiste połączenie tańca św. Witta z danse macabre wykonane z wdziękiem i lekkością rusalek leśnych.

[b]Amiga Graphics Compo[/b] stało na wysokim poziomie. Zgłoszono [b]9[/b] prac, z czego większość spokojnie mogła by ozdobić takie imprezy jak [b>Gerp[/b] czy [b>Revision[/b]. Po wielu latach stagnacji, to już drugie party w tym roku w Polsce (po wrocławskim [b>Decrunchu[/b]), gdzie odbyło się Amiga Gfx Compo z prawdziwego zdarzenia. Podobnie jak w 8-bit Pixel Gfx Compo grafiki były w większości nastrojowe. [b>"Wielki las"[/b] autorstwa [b>Aszu[/b] to monumentalne, ciekawe retro roboty, nieco podobne w klimacie do pracy [b>Koyota[/b]. Jego [b>"Seventh

Load Error 2015 - party raport, 16 - 18 października, Gdańsk

Slayer & JazzCat

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

Daughter"[/i]/[b] to świetna, bardzo dopracowana praca w amigowym hiresie z masą szczegółów i detali. Brawo za pomysł i nowoczesne podejście do pixel artu. Równie psychodeliczna paleta kolorów charakteryzuje [i][b]"The Fountain"[/b]/[i] [b]Darklighta[/b]. Jego "krajobraz we wnętrzu głowy" to tradycyjnie solidny rysunek, dobry detal i niezły pomysł. [i][b]"Teapot Genie"[/b]/[i] [b]Carriona[/b] to niespodzianka w konkursie. Ładnie zaprezentowała się ta praca na bigscreenie, bo jest kolorowa i poprawnie skomponowana. Świetny amigowy debiut, oby tak dalej. W [i][b]"Riverside"[/b]/[i] (autorstwa [b]PikkuMyy[/b] - nowej "graficzki" na pixel-art'owej scenie) głównym "napędem" są klimat i atmosfera. Dobra kolorystyka i kompozycja kompensują nieco brak detali i wykończenia i praca ta równie świetnie wypadła na dużym ekranie. Warto też wspomnieć o kolejnych dwóch pixel-art'owych debiutach ([b]Codi i Miro[/b]).

W końcu nadszedł czas na główny punkt programu czyli [b]Amiga Demo Compo[/b]. Od wielu lat, na polskich parties, ilość amigowych produkcji można było policzyć na palcach lewej ręki drwala cierpiącego na Parkinsona. Nie jest tajemnicą, że amigowa scena w Polsce przeżywa kryzys, dlatego wiele osób zastanawiało się, jak będzie tym razem. Publiczność, która szczelnie wypełniła salę, czekała jednak nie lada niespodzianka. Oto, [b]po raz pierwszy w Polsce od roku 2003[/b] miała ona szansę obejrzeć pełnokrwisty konkurs na amigowe demo. Do konkursu zgłoszono aż [b]8[/b] produkcji.

Jako pierwsze zaprezentowane zostały te mniejsze z nich. 40kb intro, [b]"HelloDemoScene"[/b] grupy [b]Outsiders[/b], działające na Amidze OCS, to raczej typowa pchelka, ale trzeba podkreślić, że jest to jednocześnie amigowy debiut, nowego koder, [b]Flopsa[/b]. Pierwsze scenowe lody przełamane, mamy nadzieję, że niedługo pojawią się kolejne produkcje. [b]"Roballi"[/b] to niewielkie, ale bardzo zgrabne cracktro (również na Amigę 500), które zakodował [b]Asman[/b]. Intro zawiera ładne logo i przyjemna muzyczkę. [b]"Bumpy"[/b] to z kolei ciekawa 4 - kilówka na duże Amigi, autorstwa [b]Phibrizzo[/b], a [b]"RSE20"[/b] to intro na OCS, świętujące urodziny grupy [b]Resistance[/b] z kodem [b]Sachego[/b]. Intro zawiera świetną scenę z kosmicznymi antenami; oraz zacny motyw przesuwających się chmur. [b]"Teapot Genie"[/b] to natomiast amigowy debiut [b]Carriona[/b], znanego komodorowskiego grafika. Demo zawiera raczej proste efekty, ale podane na talerzu smacznej grafiki, designu i doprawione przyjemną, nieabsorbującą muzyką. Kolejna całkiem niespodziewana rzecz. Czekamy na więcej!

Kolejna produkcja - [b]"Black Light"[/b] - kooperacja grup [b]Wanted Team[/b] i [b]Lamers[/b] to już rzecz cięższego kalibru. To próba przedstawienia natury tytułowego światła czarnego, a więc światła o mniejszej długości fali niż światło widzialne. Jak pamiętamy z fizyki, światło ma naturę dwoistą, dlatego niektóre efekty (promieniujący, spiczasty, sześcienny, żyłki;) obrazują jego postać korpuskularną, a inne (znakomity błyszczący plazmowy robal) falową. Ciekawe i oryginalne. Atutem dema jest spójny, minimalistyczny design przeniknięty chłodem ultrafioletu. Na uwagę zasługują bardzo współczesne i rzadko widziane na OCS glitche i dobra synchronizacja z zimnym soundtrackiem electro. Ciekawostką jest fakt, że demo chodzi również na A1000 (z rozszerzoną pamięcią ChipRam do 512k)! Należy dodać, że demo stworzyli [b>Sachy[/b] i [b>Mccnex[/b] - główni organizatorzy party (z graficzną pomocą [b>at0ma/Lamers[/b]), co wydaje się wyczynem z gatunku mission impossible;. Ponoć pracują już nad książką o roboczym tytule Jak zorganizować party, napisać na niej dwa dema i nie dostać hemoroidów;.

Spore poruszenie wywołało demo [b]"Wildcat"[/b]. To pierwsza produkcja [b>KK[/b] (znanego z PC i Atari) na Amigę. Chyba nikt się nie spodziewał tego dema, a już na pewno nikt się nie spodziewał, że będzie tak dobre!

Load Error 2015 - party raport, 16 - 18 października, Gdańsk

Slayer & JazzCat

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

Zaskakująco szybki i płynny wolfenstein, niezły teksturowany sześcian obracany w osi X, świetny efekt przypominający ruchomy spektrogram; Naprawdę sporo jak na debiutanta. Oczywiście każde pierwsze demo cierpi na niedoróbki i podobnie jest i tutaj: brak przejść między efektami, grafika jest ascetyczna, kolory niespójne i miejscami po prostu brzydkie... Demo powstawało jednak w pośpiechu, w dodatku bez udziału grafika, więc można przymknąć na to oko.

Konkurs zamknęło "[b]Last Train to Danzig[/b]"[i], wspomniane już wyżej demo, nad którym pracowaliśmy wraz z dwójką koderów z grupy [b]Haujobb[/b]. Drugim programistą, obok Noname'a, był [b]Hellfire[/b] - utalentowany maestro kodu, udzielający się dotychczas bardziej na scenie pecetowej. Produkcja powstała nieco przypadkowo, jako swoisty test "zdolności koalicyjnej" pomiędzy grupami Ghostown i Haujobb, sprawdzenie nowych narzędzi i środowiska opracowywanego demosystemu. Z zakładanej miniaturki, projekt nieco nam się jednak rozrósł (choć wciąż trwa tylko niespełna dwie minuty). "Last Train..." przeznaczone jest na Amigi z układami AGA, procesorem 060 i 32 MB pamięci fast i zawiera kilka nawiązań do samego party i Gdańska. Zgodnie z tytułem, motywem przewodnim jest (steampunkowy, a jakże!) pociąg, a najbardziej zaawansowanym efektem, który można zobaczyć, jest rozbijanie trójwymiarowych brył za pomocą fragmentacji Voronoi. Największy nacisk położyliśmy na klimat, synchronizację i dynamikę całej prezentacji.

Amiga Demo Compo zakończyło konkursowe zmagania, ale impreza trwała dalej, w czym pomagały butelki [b]Żubrówki[/b], które organizatorzy wręczyli twórcom za kodowane produkcje. Niecodziennego klimatu (tydzień po party miały się w Polsce odbyć wybory parlamentarne) dodawała też urna wyborcza, do której wrzucało się karty (a raczej książeczki) do głosowania. Noc upłynęła pod znakiem integracji, dyskusji i dźwięków generowanych przez [b]Skippa[/b]. Około trzeciej nad ranem trzeba było jednak już wracać. My do hotelu, a Noname na swój powrotny samolot. W tym miejscu serdeczne podziękowania należą się [b]Flopsowi[/b], który, jako jeden z nielicznych trzeźwych uczestników party, wykonał swoim auto - ścigaczem szybki kurs na gdańskie lotnisko.

W niedzielę rano, w drżących rękach nieco wymęczonych już partyzantów, królowały głównie zimne napoje i wody mineralne. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród przebiegło w sympatycznej atmosferze i uroczystej oprawie. Były zdjęcia, gratulacje, wywiady, wiwatujące tłumy i rzucane na scenę części damskiej i męskiej bielizny :) Warto zaznaczyć, że na LOAD ERROR oprócz nagród rzeczowych (np. kuponów promocyjnych na zakup wydawnictw Adama Zalepy, płyt dvd i różnych amigowych gadżetów) zdobyć można było - jak za starych czasów - także (a może przede wszystkim) "żywą gotówkę". Nagrody w wysokości [b]700 zł[/b] za miejsce pierwsze w konkursie na kodowaną produkcję, czy [b]300 zł[/b] w indywidualnym to przyzwoite kwoty, mogące stanowić dla zwycięzców swoisty "zwrot kosztów"; za wejściówkę, pobyt w hotelu, dojazd na party czy wyżywienie. Jest to z pewnością miły, symboliczny akcent dla najlepszych twórców za włożoną pracę. Po ceremonii na bigscreenie zaprezentowano jeszcze film o demoscenie: [b]<https://www.youtube.com/watch?v=iRkZcTg1JWU>The Art of the Algorithms[/b] i ludzie pomału zaczęli rozchodzić się w różne strony świata.

Dla nas było to bezsprzecznie najlepsze polskie party w ostatnich latach. Po raz pierwszy od 2003 roku udało się zorganizować amigowe demo compo. W dodatku z niesamowitą jak na polskie warunki ilością i jakością prac. I z czterema prodkami zupełnych debiutantów! Chyba nikt się czegoś takiego nie spodziewał. Okazało się również po czasie, że niewiele brakowało, a ilość amigowych dem mogła śmiało przekroczyć 10, gdyby nie kilka pechowych zdarzeń. Praktycznie jedynym minusem imprezy był brak informacji o rodzaju produkcji w trakcie demo compo. Widzowie nie mieli pojęcia, czy to demo, intro, czy może 4-kilówka. Ale organizatorzy zdają sobie z tego sprawę i do

Load Error 2015 - party raport, 16 - 18 października, Gdańsk

Slayer & JazzCat

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

dzisiaj czują się winni, aplikując sobie co tydzień godzinną dawkę samobiczowania. Panujący na party klimat był niesamowity, a organizacja wyborna. Trzymamy kciuki, aby w 2017 roku odbyła się następna edycja i wypadła co najmniej równie dobrze oraz oby ożywienie na polskiej amiscenie okazało się trwałe. RK/LE Team - dziękujemy.

Wyniki z [b]LOAD ERROR 2015[/b] (trzy pierwsze miejsca w poszczególnych konkursach):

[b]Amiga Demo Compo[/b]

1. "Last Train To Danzig" - Ghostown & Haujobb (620 pkt.)
2. "Wildcat" - DMA (540 pkt.)
3. "Black Light" - Wanted Team & Lamers (527 pkt.)

[b]Amiga GFX Compo[/b]

1. "Death Is A Lonely Business" - Slayer / Ghostown (507 pkt.)
2. "Riverside" - PikkuMy / Dreamweb (468 pkt.)
3. "Teapot Genie" - Carrion (429 pkt.)

[b]Amiga Music Compo[/b]

1. "Modulo-3" - V0yager / Nah-Kolor (425 pkt.)
2. "Sushi Ska" - JazzCat / Ghostown (404 pkt.)
3. "Her Dick In Ur Mouth" - AceMan / Appendix (397 pkt.)

[b]8-Bit Demo Compo[/b]

1. "Back To The Past" - Speccy.pl (620 pkt.)
2. "State Of The Lame" - Lamers (478 pkt.)
3. "Secora" - Tropyx (417 pkt.)

[b]8-Bit Pixel Compo[/b]

1. "When The World Explodes" - Slayer / Ghostown (588 pkt.)
2. "Makrosmatik" - Odyn / Tropyx ^ Vulture Design (399 pkt.)
3. "Night" - Data / Tropyx (398 pkt.)

[b]Chip Music: Compo[/b]

1. "Fourth Of A Kind" - XTD / Lamers (513 pkt.)
2. "Hello Blocky People" - JazzCat / Ghostown (485 pkt.)
3. "Reload" - AceMan / Appendix (467 pkt.)

[b]Wild Compo[/b]

1. "Trybuna Loda" - Ghostown (599 pkt.)
2. "Kombi-nacja" - Vulture Design (434 pkt.)
3. "Party vs Rodzina" - Obrazzers (424 pkt.)

Load Error 2015 - party raport, 16 - 18 października, Gdańsk

Slayer & JazzCat

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

Pełne wyniki z party:

[url=http://www.pouet.net/party_results.php?which=1663&when=2015]http://www.pouet.net/party_results.php?which=1663&when=2015[/url]

Produkcje z party w serwisie pouet.net:

[url=http://www.pouet.net/party.php?which=1663&when=2015]http://www.pouet.net/party.php?which=1663&when=2015[/url]

Produkcje z party w serwisie demozoo: [url=https://demozoo.org/parties/2495/]https://demozoo.org/parties/2495[/url]

Zapisy video konkursów:

[url=https://www.youtube.com/playlist?list=PLTzu1YrbnYkuIMVTM2nN-Fw0KkJOnX7Hj]https://www.youtube.com/playlist?list=PLTzu1YrbnYkuIMVTM2nN-Fw0KkJOnX7Hj[/url]

Grafiki z party w serwisie Artcity:

[url=http://artcity.bitfellas.org/index.php?a=search&type=tag&text=retrokomp%2C2015]http://artcity.bitfellas.org/index.php?a=search&type=tag&text=retrokomp%2C2015[/url]

Autor zdjęć: [b]Artur Makowski[/b]

Artykuł ukazał się [url=http://amiga.net.pl/index.php?lng=pl&kw=10010&tms=114]w magazynie Retrokomp (1/2016)[/url].