

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

[b]W roku 325 na Soborze Nicejskim ustalono, że Niedziela Wielkanocna wypadać będzie zawsze w pierwszą niedzielę po pełni księżyca, po dniu równonocy wiosennej. Tym samym, można powiedzieć, że dzięki inicjatywie Konstantyna Wielkiego, który to owy sobór zwołał, demoscena ma w kalendarzu święto, którego data wyznaczona jest odgórnie.[/b]

Święta wielkanocne spędzać można na różne sposoby. Podczas, gdy jedni podążają wokół kościoła za kapłanem, niosącym monstrancję z hostią, inni, korzystając z różnych środków lokomocji, wybierają się w podróż do - oddalonego dla co niektórych o kilka tysięcy kilometrów - gospodarczego ośrodka [b]Zagłębia Saary[/b] - niemieckiego miasta [b]Saarbrücken[/b]. W dniach, w których na polskich stołach królują malowane jajka, wędliny, wielkanocne baby i mazurki, w pewnej industrialnej hali, położonej w południowo-zachodnich krańcach Niemiec, stoliki zajmują stare komputery, laptopy, zwoje kabli, kawałki pizzy i puszki z piwem. Zakładam, że słowo [b]Revision[/b] większości Czytelników coś mówi, dla tych, którzy go jednak nie kojarzą pozwolę sobie na krótkie przypomnienie. Revision to obecnie najbardziej prestiżowe, największe i najważniejsze demoscenowe party na świecie. Mimo, że impreza pod tą nazwą zorganizowana została po raz pierwszy dopiero w 2011 roku, przyjąć można, że odbywa się ona corocznie od roku 1997 (w latach 1997 - 2002 jako [b]Mekka & Symposium[/b] w niemieckim mieście Fallingb., a w latach 2003 - 2010 jako [b>Breakpoint Party[/b] w niemieckim Bingen), Revision to spora impreza, przypominająca swoim rozmachem festiwal muzyczny. W organizację eventu zaangażowanych jest prawie 70 osób, sponsorzy i władze miasta, a przygotowywanie party rozpoczyna się na długie miesiące naprzód. Moim zdaniem każdy fan retrokomputerów, demosceny czy Amigi powinien choć raz w życiu taką imprezę odwiedzić. Specyficzny klimat i atmosfera panująca w hali [b>E-Werk[/b] to coś, co pamięta się na długo i czego nie doświadczymy na żadnej innej imprezie tego typu. Ponadto trzeba sobie zdać sprawę, że nikt nie wie, ile okazji, na takie przeżycie, będziemy jeszcze w przyszłości mieć (wszak, nic nie trwa wiecznie).

[b]INTRO[/b]

Po absencji członków [b>Ghostown[/b] na Revision 2014, w tym roku - już wczesną wiosną zaplanowaliśmy, że jedziemy. Tradycji musiało się jednak stać zadość i ostateczna decyzja (z racji różnych niesprzyjających czynników) dotycząca wyprawy zapadła dość późno. Skutkowało to pewnymi problemami ze znalezieniem sensownych opcji noclegowych. Co prawda baza hotelowa w Saarbrücken jest spora, jednak szukanie hoteli na ostatnią chwilę ma sporo wad, gdyż większość interesujących cenowo obiektów w bezpośrednim sąsiedztwie party place jest już wtedy zajęta.

To właśnie wtedy, podczas szukania kwater w Saarbrücken na popularnych internetowych portalach, natrafiliśmy z [b>Codim[/b] na pewną ciekawą - dość egzotyczną - ofertę, która to od razu bardzo nam się spodobała. Opcja ta zawierała się w trzech magicznych słowach: [b>"Ibis Budget Forbach"[/b]. Dwa pierwsze wyrazy nie wymagają specjalnych wyjaśnień - [b>Ibis[/b] (przebrandowany z nazwy [b>Etap[/b]) to znana (i całkiem przez nas lubiana) sieć ekonomicznych europejskich hoteli. Pikanterii dodawało natomiast słowo trzecie, jasno wskazujące na to, że sam obiekt, nie miał być ulokowany w Niemczech, a we... Francji. Zanim ktoś pomyśli, że - cytując byłego prezydenta - wpadliśmy w "odmęty szaleństwa", spieszę z wyjaśnieniem, że Saarbrücken leży zaraz przy granicy z Francją, a dystans pomiędzy hotelem, a party place wynosił zaledwie 13 km, czyli niecałe 20 minut jazdy autem, a do tego cena była naprawdę atrakcyjna. Jeszcze tylko szybkie potwierdzenie podjętej decyzji przez resztę ekipy ([b>JazzCat[/b] & Je ne parle pas français!& [b>Jok[/b] & Nocleg we Francji& - to brzmi nad wyraz &ekskluzywnie"[/b] ;) Głupio przepuścić& i klamka zapadła.

[b]CZWARTEK[/b]

Party zaczęło się dla nas już w czwartek, kiedy to z Wrocławia do Wolsztyna przyjechał [b>Cahir[/b]. Aby w piątek, w dniu wyjazdu nie tracić już niepotrzebnie czasu na wędrowki po sklepach, od razu zakupiliśmy niezbędne napoje na całą party. Butelki z różnymi płynami zajęły na szczęście tylko dwa kartony, a &kulinarny kącik [b>Magdy

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

Gessler; uzupełnił mały, przenośny grill i niezbędny asoryment konsumpcyjno logistyczny. Po regeneracyjnym posiłku, przygotowanym przez Szanowną Żonę, udaliśmy się do loftowej - bazy Ghostown, czyli strycho - pracowni nad moim mieszkaniem, zabierając się do pracy nad demem, które miało zostać wydane na Revision, ale wymagało jeszcze sporej ilości szlifów. Po paru godzinach dołączył do nas JazzCat, przynosząc posiłki w postaci napojów chmielowych, które to właśnie nam się skończyły. Robota szła dobrze, a tymczasem za oknem zaczął sypać śnieg, tak jakby pomylił jedno święta z drugimi. Dobrze, że kilka dni wcześniej sprawdziłem prognozę pogody, co powstrzymało mnie przed wymianą opon zimowych na letnie. Około północy JazzCat wrócił do siebie, w celu skończenia utworów na konkursy muzyczne, a my z Cahirem kontynuowaliśmy pracę nad demem.

[b]PIĄTEK[/b]

Przed taką energetyczną imprezą jak Revision warto wyspać się trochę; na zapas; dlatego w piątkowy poranek nie zrywaliśmy się na nogi skoro świt. Nie mniej i tak całkiem wcześnie, czyli około godziny 10 udało nam się w końcu opuścić miasto parowozów; i skierować do miasta wikliny. Właśnie tam, na nowotomyskim dworcu PKP czekał już (nieco zblazowany, ale i zirytowany zarazem naszym niewielkim; spóźnieniem) kolega Jok. Faktycznie, Mateusz; z racji nieco skomplikowanych połączeń kolejowych - zarwał pół nocy, aby dotrzeć w umówione miejsce o umówionym czasie, dlatego jako rekompensatę przeżytej traumy; jako pierwszy otrzymał najnowszy numer [b]Amigazynu[/b] do poczytania w samochodzie (choć zasnął już po 9 minutach lektury).

Podróż na party przebiegła sprawnie i bez problemów. Niemieckie autostrady tradycyjnie zapewniły wygodną, bezpieczną jazdę, choć przyznać muszę, że ten tysiąc kilometrów za kółkiem, trochę mnie jednak (pod koniec) wymęczył. Na szczęście dobra demoscenowa playlista, sącząca się z głośników oraz krótkie przerwy na dawkę kofeiny i rozprostowanie kości ułatwiały nam drogę. Ciekawe; wewnątrz - samochodowe; dyskusje na tematy życiowo; scenowe, takie jak chociażby przejrzystość finansów Watykanu lub plusy i minusy nowoczesnych trendów w projektowaniu logotypów, były tylko dodatkiem do pracy nad naszym demem, która to trwała nonstop w trakcie jazdy. Aby zapewnić komfortowe warunki do kodowania, zakupiliśmy specjalnie na tę okazję zasilacz samochodowy do laptopa, który; nie dość że nie wybuchł; to jeszcze przez całą długą podróż dzielnie zasilał Cahirowego Macbook'a, co powoli (ale skutecznie) posuwało nasz projekt do przodu (udało się dzięki temu usunąć kilka irytujących bugów w demie... i przy okazji popełnić kilka kolejnych).

Wczesnym wieczorem minęliśmy Saarbrücken kierując się od razu do Francji, aby dopełnić formalności związanych z zakwaterowaniem w hotelu Ibis. Z tego, co zdążyłem się już trochę wcześniej zorientować, [b]Forbach[/b] - czyli nasze docelowe przygraniczne miasteczko - nie uchodziło za specjalnie urokliwe miejsce. Jest niesławnym symbolem dezindustrializacji i problemów, które ona przyniosła. Pomnik górników, budynek muzeum górnictwa czy opuszczone kopalnie przypominają, że w tym niewielkim mieście kwitł kiedyś przemysł związany z wydobywaniem węgla. Ostatnia kopalnia zamknięta została w 2004 roku i od tego czasu tysiące byłych górników są na dożywotnim urlopie, otrzymując 80 procent swoich dawnych zarobków i mając zakaz pracy. Czy nie przypomina Wam to czegoś i współczesnych problemów w kraju nad Wisłą? Odchodząc jednak od skomplikowanych kwestii społecznych w Forbach, nam się ten klimat leniwych; francuskich przedmieść; Lotaryngii całkiem spodobał. Nasz niewielki hotel, mimo że ulokowany w rejonie centrum, był nieco trudny do znalezienia. Na domiar złego, pani w recepcji, nie potrafiła powiedzieć nawet jednego słowa w języku Shakespeare'a. Mimo to, udało nam się jakoś dopełnić formalności (wszak od czego jest Google Translator). Gdy dotarliśmy z powrotem do Saarbrücken, czyli do pięknej fabrycznej hali E-Werk, było już ciemno i zaczął kropić deszcz.

Po sfinalizowaniu kolejnych formalności (tym razem związanych z wejściem na party) załapaliśmy się jeszcze na

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

końcówkę ceremonii wręczenia statuetek [b]Meteoriks[/b]. Jest to nowa inicjatywa, mająca na celu wypełnienie luki po (nieprzyznawanych już) nagrodach [b]Scene.org Awards[/b]. Meteoriks to takie „scenowe Oscary” obejmujące swoim zasięgiem całą scenę, przyznawane corocznie w 15 kategoriach (z podziałem na platformy „highend” i „lowend”). Jedyna statuetka dla amigowej produkcji trafiła do grupy [b]Dekadence[/b] za czterokilobajtowe intro [b][i]„Cubescapes”[/i][/b] na Amigę 500. Nominowanych amigowych produkcji było jednak aż siedem, żeby wymienić chociażby [b][i]„Rift”[/i][/b] [b]TBL[/b], [b][i]„Natsu no Gomu”[/i][/b] [b]Lemon.[/b], czy nasze demo [b][i]„Sunglasses At Night”[/i][/b]. Innym polskim, wartym odnotowania akcentem, było jeszcze świetne demo [b][i]„Cyberpunk”[/i][/b] grupy [b]Lamers[/b] dla Atari XL/XE nominowane w kategorii Low End Demo.

Piątek to na Revision luźniejszy dzień „startowy”, pozbawiony bloków konkursowych, dlatego kolejne godziny upłynęły nam na integracji, rozmowach ze starymi (i nowymi) znajomymi i miłym spędzaniu czasu. Wspomniana już wielka, przemysłowa bryła E-Werk to bez wątpienia samo serce party, ale zgodnie ze starą zasadą, mówiącą, że [b]„the real party is outside”[/b] organizatorzy ogrodzili i zaadaptowali dla partyzantów także spory kawałek zielonego terenu przed halą. Umieszczono tam całe zaplecze gastronomiczne Revision, bary z piwem, napojami i drinkami, namioty z ławkami, a nawet specjalne palenisko na ognisko (z dostarczonym obok drewnem), które, przy dość chłodnej aurze, było tego roku bardzo popularne. Na uwagę zasługiwał także specjalny punkt gastronomiczny z daniami wegetariańskimi i wegańskimi, znacznie smaczniejszymi zresztą, niż „tradycyjne dania” podawane w „budkach” obok. Około drugiej po północy, udaliśmy się z powrotem do naszego hotelu we Francji, na zasłużony odpoczynek. Tym razem za kółkiem zmienił mnie Jok, który, złożył już wcześniej uroczystą przysięgę (na wszystkie znane nam bóstwa) wieczystej abstynencji na tegorocznym Revision (i słowa dotrzymał).

[b]SOBOTA[/b]

W sobotę pierwsze konkursy miały się odbyć dopiero po południu, dlatego i ten dzień rozpoczęliśmy bez zbędnego pośpiechu. Mimo, że Ibis Budget to taka bardziej „minimalistyczna” wersja normalnego Ibisa i podawane tam śniadania nie przypominają tych z pięciogwiazdkowych hoteli, francuskie rogaliki z miodem były bezkonkurencyjne. Po regeneracji naszych powłok cielesnych rozważaliśmy nawet odbycie małego spaceru po najbliższej okolicy, ale pomysł szybko został porzucony, jako, że pogoda zdecydowanie nie zachęcała do takiej wędrowki. Cóż, w tak chłodnej i deszczowej aurze nawet Pałac Dioklecjana w Splicie nie skusił by nas, do szwendania się w deszczu.

Zmagania konkursowe rozpoczęło już o godzinie 13:00 [b]Tracked Music Compo[/b]. Po selekcji do compo zakwalifikowano 16 prac, w tym utwory silnej polskiej, amigowej reprezentacji w osobach [b]Acemana[/b] i [b]JazzCata[/b]. Jak zwykle poszczególne bloki konkursowe oddzielone były przerwami w postaci koncertów, muzycznych DJ setów i innymi rozrywkowymi eventami. Tradycyjnie nie zabrakło i tych poważniejszych punktów programu. W osobnej sali – podczas trwania całego party, ale tak, aby nie kolidowało to z compotami - odbywały się wykłady i seminaria na rozmaite tematy, często prowadzone przez najlepszych scenowych ekspertów w danej dziedzinie. Dla głodnych wiedzy scenowców czekały więc prelekcje o różnych branżowych i skomplikowanych zagadnieniach, poruszane najczęściej od strony praktycznej, takie jak chociażby [b][i]"Supraleiter and it's Physically - Based - Rendering Techniques"[/i][/b] (prowadzący: [b]BeRo / Farbrausch + urs / mercury[/b]), [b][i]"The Timeless Way of Building Geometry - How To Model Signed Distance Functions"[/i][/b] (prowadzący: [b]cupe / Mercury[/b]), „[b][i]"Why you should make an emulator?"[/i][/b] (prowadzący: [b]doz / CRTC[/b]) czy [b][i]"How to hack together a moon probe"[/i][/b] (prowadzący: [b]tjoppen^DSS[/b]). Dla pewnego kontrastu do rozpiski wykładów wprowadzono również i tematy nieco mniejszego kalibru. [b]FRaNKy / RBBS[/b] zorganizował na przykład seminarium zatytułowane [b][i]"Belgian Beers For Advanced Users"[/i][/b], w którym to zamknięta grupa 30 szczęśliwców za symboliczną opłatą wstępną (7 i pół Euro) mogła posłuchać opowieści o belgijskich piwach, a następnie spróbować

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

najciekawszych z nich. Wykład; był zamknięty, a chętni słuchacze; musieli się zapisywać z wyprzedzeniem (oczywiście dla wszystkich miejsc nie wystarczyło). Do wzięcia udziału w "Belgian Beers For Advanced Users" śmiałków nie przstraszyło nawet poważne ostrzeżenie o treści: Uwaga! W trakcie wykładu nie będzie żadnych przerw toaletowych!;

W świetnym towarzystwie czas mijał szybko, my jednak; zwyczajowo; nie mogliśmy w pełni oddać się klimatowi imprezy, jako, że nasze demo wciąż nie było gotowe. Wiele grup kończy swoje produkcję na party, w dodatku często robią to w głównej hali, wśród zgietku i hałasu. Na szczęście nam udało się znaleźć zaciszne miejsce w tak zwanym tunelu toaletowym. Starzy bywalcy Revision dobrze to miejsce znają, pozostałym wyjaśnię, że jest to po prostu długi tunel prowadzący z głównej konkursowej hali do zaplecza sanutarnego. Po bokach tunelu ustawione są sofy, rozmaite artystyczne instalacje i konsole z gramiami. Jest to idealne miejsce, aby na chwilę odpocząć lub skończyć demo, tak jak w naszym wypadku.

Pierwsza typowo amigowa konkurencja wystartowała około godziny 23. W Amiga Intro Compo zaprezentowano prace zarówno na dopalone Amigi 060, jak i na zwykłe, pocziwe pięćsetki. Nie obyło się bez niespodzianek. Aż dwa konkursowe intra przygotowała grupa Nah-Kolor, która to w 2015 postanowiła po latach powrócić na amigową scenę. Warto wspomnieć, że w jednej z tych produkcji, ([i]Devolution[/i]) swój udział mieli nasi rodacy. Za programowanie odpowiedzialny jest Phibrizzo, a ścieżkę dźwiękową skomponował Voyager. I nawet jeśli intro, wsparte przez spory graficzny oddział grupy ([b]Forcer, Critikill, Pal, Deesis[/b]) i pokierowane przez niezastąpionego [b]Magica[/b] jest raczej przeciętne, warto pochwalić kolegę Phibrizzo, za to, że cały czas rozwija swoje umiejętności i bez kompleksów wypuścił produkcję na tak prestiżowej imprezie jak Revision. Zawsze będę miał większy szacunek dla ludzi i grup, które tworzą i wydają produkcje (nawet jeśli nie są one idealne) niż do tych, które latami dopieszczają swoje dzieła, tylko po to, aby finalnie stracić motywację / zapał / chęci i nigdy ich nie ukończyć. Bardzo ładnie w konkursie zaprezentowała się grupa Tulou prezentując eleganckie, estetyczne i przyjemnie dla oka zdizajnowane 64k intro na dopalone Amigi o wdzięcznym tytule [i]Stop Worrying and Love the Bomb[/i]. Zupełnie inne było [i]Eighteen[/i], sygnowane przez [b]Dekadence[/b]. Tym razem [b]Britelite[/b] zakodował w 64 kilobajtach... wieloczęściowe megademo na Amigi OCS/ECS. Ten doskonały, bardzo oryginalny i świetnie podany pomysł, ujął publiczność wywołując ogromny aplauz. Jednak najjaśniejszym punktem compo był powrót pewnej polskiej grupy. Jak mówią plotki, [b]Kiero[/b], który ma obecnie bezpłatny urlop w grupie [b]Elude[/b], został przekupiony przez [b]Madbarta[/b] tuzinem puszek z paprykarzem szczecińskim i na powrót (po raz pierwszy od roku 2000) stanął za koderskimi sterami grupy [b]Appendix[/b]. I nawet, jeśli ktoś zarzuci, że [i]Reborn[/i]; zawiera tylko rozwinięcia efektów znanych z wcześniejszych produkcji Elude, to ja takie; chcę oglądać w każdym intrze. Bez dwóch zdań, kolejny koderski majstersztyk, pokazujący, że na dopalonej Amidze wciąż można tworzyć rzeczy wizjonerskie. Szkoda tylko, że od tych świetnych efektów odstaje trochę grafika, a oldscoolowa AHX'owa muzyka (za którą odpowiada Aceman, będący nowym; nabytkiem; Appendix), mimo że jest niezła, to nie pasuje do końca do tych nowoczesnych cudów, które oglądamy na ekranie. Tak czy owak; Reborn; to jedno z najlepszych intr na dopalone Amigi, jakie pojawiło się od ładnych paru lat.

Głównym punktem sobotniego programu było Oldskool Demo Compo. Jest to konkurs, w którym zaprezentować można demo na (prawie) każdy komputer 8 lub 16 bitowy. Oczywiście przed każdą produkcją wyświetlona zostaje plansza informacyjna ze specyfikacją platformy, co daje widzom punkt odniesienia przy późniejszym głosowaniu. Konkurencja ta ciekawa jest więc także i dla amisceny, ponieważ można zaprezentować w niej produkcję na Amigi 500/600. Grupy tworzące amigowe dema na małe Amigi mogą zatem dokonać wyboru, czy swoje dzieła chcą pokazać w Oldskool Demo Compo, czy też w osobnym, dedykowanym tylko Amidze, konkursie Amiga Demo Compo (wraz z demami na "duże" Amigi). Rozwiązanie to ma wielu przeciwników, a po tegorocznej edycji Revision sprawa ta stała się jeszcze bardziej problematyczna, ale wrócę do tego później.

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

Oldskool Demo Compo przyniosło aż [b]15[/b] produkcji, z czego przynajmniej połowa prezentowała się niezłe. Amigowy desant; w konkursie, rozpoczęła jedna z dwóch naszych produkcji, którą (i to w stanie ukończonym!) przywieźliśmy na party. [i][b]ÞThe Lost Pixellers vol. 2Ý[/b]/i], bo o nim mowa, to slideshow, zawierający oprócz rysunków również krótkie intro z paroma efektami. Poprzednia część (na maszyny z chipsetem AGA) ukazała się na[b] Riverwash 2011[/b] w Łodzi. Aktualna, druga odsłona dedykowana jest Amidze 500. Idea, która stoi za ÞThe Lost PixellersÝ to chęć przypomnienia solidnej, prawdziwej grafiki pixelowanej, która to w ostatnich latach zaczęła nieco zanikać. Na szczęście od pewnego czasu widać jej powolny powrót i cieszy mnie to, że mogliśmy dorzucić do tego powrotu kilka swoich cegiełek. Slideshow zawiera prócz moich, prace takich grafików jak [b]Darklight, Jok, Magic[/b] (zbieżność xyw z organizatorem Nah-Kolor jest przypadkowa), [b]Prowler[/b] i [b]Vital[/b]. Muzykę napisał JazzCat, a za kod odpowiedzialny jest kolejny polski koder, który zadebiutował na tegorocznym Revision swoją pierwszą amigową produkcją. [b]Tygrys[/b], bo o nim mowa, mimo że z Amigą związany był niemal Þod zawszeÝ, działał wcześniej tylko na scenie ZX Spectrum (ze sporymi sukcesami zresztą). Mam nadzieję, że jego pierwsza amigowa produkcja będzie zaczynem do kolejnych. ÞThe Lost Pixellers vol. 2Ý, ma też i swój smutny wydźwięk. [b]Krzysztof ÞVitalÝ Silski[/b], którego zaprosiłem do współpracy przy ÞThe Lost Pixellers vol. 1Ý, był bardzo zdolnym i obiecującym grafikiem Þmłodego pokoleniaÝ. Niestety Krzysztofa nie ma już pośród nas. Zostawił jednak po sobie świetne grafiki, które wykorzystaliśmy.

Na większości zgromadzonych bardzo dobre wrażenie zrobiło demo[i][b]"It Came from Planet Zilog"[/b]/i] grupy [b]Phantas[/b] na konsolę Gameboy Color. Mocno to amigowa produkcja w klimacie, ale nie mogło być inaczej, skoro za kodem stoi [b>Dalton[/b] - jeden z koderskich napędów amigowej grupy [b>Tulou[/b]. Szybkie, niezłe efekty (jedne z lepszych twisterów jakie widziałem w tej sprzętowej "kategorii wagowej") oprawiono w bardzo ładne ręcznie pikselowane grafiki (za które odpowiedzialny jest[b] Exocet[/b]), a amigowy feeling podkreśla dobry flow i dopracowany design.

Dużym zaskoczeniem była produkcja formacji [b>Oxyron [i]"Planet Rocklobster"[/i]/b]. Oxyroni, mimo, że niemal Þod zawszeÝ związani byli ze sceną C64, zaliczyli w połowie lat 90-tych mały amigowy Þskok w bokÝ. Swoje ostatnie ami - demo wydali pod koniec roku 1998 (mowa o [b][i]"XIII"[/i]/b] na Amigi z procesorem 030, które zajęło drugie miejsce na legendarnym [b>The Party[/b]), a później już na dobre wrócili do C-64, ÞbetonującÝ swoją pozycję jednej z najważniejszych i najlepszych demogrup na tej scenie. Nic dziwnego, że informacja o tym, że Axis - jeden z najlepszych koderów komodorowskiej sceny - pracuje nad demem na Amigę 500 była jedną z najważniejszych ÞkuluarowychÝ plotek tegorocznej edycji Revision. "Planet Rocklobster" to, przede wszystkim, kawał doskonałego kodu i szybkich efektów. Oprawa audiowizualna dema nie nadąza jednak, moim zdaniem, za programistycznym kunsztem koderów, ale Ý jak wspominał mi [b>Axis[/b] Ý dwa tygodnie przed Revision, na wskutek pewnych nieporozumień wewnątrz grupy, kilka osób wycofało swój graficzny i muzyczny wkład do dema, co zmusiło go do szukania naprędce zastępstwa. Warto nadmienić, że "Planet Rocklobster" to trackmo (demo, w którym kolejne części doczytują się bezpośrednio ze ścieżek dyskietki), co dzisiaj jest wyjątkową rzadkością na amigowej scenie. Ponadto, cały kod dema oraz różne pomocnicze narzędzia został po party w całości upublicznione do ściągnięcia (pod adresem:

[url=https://github.com/AxisOxy/Planet-Rocklobster]https://github.com/AxisOxy/Planet-Rocklobster[/url]). Bez wątpienia jest to postawa godna pochwały.

Mocnych amigowych akcentów było w konkursie więcej. Za jednym z nich stała, nieco mniej znana na scenie grupa [b>Unique[/b]. Ostatnie swoje amigowe demo - [i][b]ÞCathodeÝ[/b]/i] wydali w roku 2009 na party[b] Breakpoint[/b] zajmując trzecie miejsce i pokazując, że drzemie w nich spory potencjał. Nic dziwnego, że tegoroczne[b][i]ÞInterparallacticÞ[/i]/b] okazało się jednym z najlepszych dem konkursu. Ta produkcja dedykowana pocziwiej ÞpięćsetceÝ wygląda niemal jak demo na AGE i gołą Amigę 1200. Zawiera świetne, nowoczesne efekty (część wykorzystująca chunky, tryby HAM, czy podwyższoną rozdzielczość), współczesną

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

klubową ścieżkę muzyczną autorstwa [b]Duo[/b] (+ niezłe synchro), a wszystko ubrane jest w dobry design i kolorystykę. No i ten twister! Mistrz ceremonii [b]Dodke[/b] (odpowiedzialny za programowanie i grafikę) po raz kolejny pokazał, że jest wybornym koderem. Szkoda, że nie udało nam się namówić ani Axisa, ani Dodke do tego, aby swoje demo wystawili jednak w głównym amigowym konkursie, czyli Amiga Demo Compo. Jak się okazało, obaj żałowali później tych decyzji.

Z dziennikarskiego obowiązku wymienić muszę jeszcze amigowe demko [i][b]Today[/b>

przez [b]Amiga Birthday Committee[/b]. ABC to stosunkowo nowa chorwacka grupka specjalizująca się w małych, zabawnych produkcjach. Składają w nich życzenia scenowcom, których urodziny przypadają akurat podczas trwania wszelakich imprez. Tym razem padło na sympatycznego [b]D.Foksa[/b]; głównego organizatora Revision. Na wzmiankę zasługują jeszcze przynajmniej dwie ciekawe produkcje na [b]C64[/b]: demo [i][b]\$777[/b>

znanej niegdyś z Amigi grupy [b>Razor 1911[/b] oraz [i][b]GoatLight[/b] ekip [b>Fairlight, Noice i Offence[/b]. Tym razem to jednak nie sprzęt z logiem firmy Commodore zdominował Oldskool Demo Compo. Największym aplauzem nagrodzone zostało demo pokazane w konkursie jako ostatnie. [i][b>8088 MPH[/b>

to produkcja połączonych sił grup [b>Hornet, CRTC[/b] i [b]Desire[/b] na archaiczne pecety, z procesorem Intel 8088, kartą graficzną CGA i systemem MS-DOS. Mimo, że większość Amigowców nie przepada za starymi pecetami, naprawdę warto &8088 MPH&8221; obejrzeć. 14 miesięcy prac 8 osobowego zespołu przyniosło niesamowite efekty, o których z pewnością nie śniło się konstruktorom tego sprzętu.

Po konkursach postanowiliśmy udać się na hotelowy odpoczynek. Niestety, w tym momencie beztrioskie party właśnie się dla nas zakończyło. Okazało się, że naszymi plecakami i kurtkami, które pozostawiliśmy we wspomnianym już &8221;tunelu&8221; przy sofie, przy której kończyliśmy demo, ktoś się w międzyczasie (podczas trwania Oldskool Demo Compo) dosyć mocno &8221;zainteresował&8221;. Mówiąc krótko, zostaliśmy z JazzCatem op.... okradzeni.

Początkowo zakładaliśmy, że to jakiś głupi żart kolegów z &8221;konkurencyjnych&8221; grup, wszak na demoscenowych imprezach takie incydenty się po prostu nie zdarzają. Na Revision od zawsze panowało duże zaufanie i przyjacielska atmosfera. Scenowcy często zostawiają bez opieki w głównej hali komputery, laptopy i cenny sprzęt na całą noc i nic nie znika. Niestety tym razem fakty mówiły same za siebie. Portfele, pieniądze, telefon, dokumenty, karty bankomatowe, pendrive'y, karty pamięci z elementami demo, a nawet wysłużona amigowa przelotka PCMCIA-CF zniknęły. Złodziej nie był jednak aż tak zupełnie pozbawiony empatii, gdyż [b]butelkę whisky[/b], która miałem w plecaku, pozostawił w stanie nienaruszonym. Sprawa skomplikowała się jednak na dobre, gdy dotarło do nas, że oprócz przedmiotów, które wymieniałem, skradziono mi również kluczyki do samochodu (i naszych mieszkań przy okazji). Natychmiast wybiegliśmy na parking, by sprawdzić czy auto jeszcze w ogóle tam stoi (skoro nie było kluczyków, to mogło i nie być auta), ale na szczęście pojazd stał, nie miał też żadnych śladów włamania. Dobrze, że od razu zastrzeżliśmy nasze karty bankomatowe, bo już po kilkadziesiąt minutach otrzymałem pierwsze SMS'owe raporty o próbach użycia tychże. Szczęśliwy &8221;znalazca&8221; naszych kart musiał się całkiem niezłe orientować w topografii Saarbrücken, bo w krótkim czasie objechał nie tylko wszystkie bankomaty w mieście, ale i kilka stacji paliw. Z racji szybkiej blokady z naszych kont nie zniknęły żadne środki, a złodziej w każdym kolejnym podejściu &8221;schodził&8221; z kwotą w dół, próbując na samym końcu &8211; z pewnością w akcie sporej desperacji - pobrać mi marne 5 euro (pewnie na kebaba).

Poinformowani przez nas organizatorzy Revision przejęli się incydemtem. Poinstruowali ochroniarzy, aby mieli oko na nasz samochód (bo wciąż istniało podejrzenie, że złodziej po niego wróci), wyrazili gotowość dalszej pomocy i poratowali nas pieniędzmi na taksówkę, dzięki czemu o drugiej w nocy mogliśmy całą czwórką szczęśliwie wrócić do hotelu. Dowcipny taksówkarz, który odwoził nas do Forbach i z którym ucieliśmy sobie krótką pogawędkę, nie mógł się nadziwić, że spotkał nas taki paradoks, w którym to &8221;Polaków okradli w Niemczech&8221;, skoro &8211; według wszelkich reguł - powinno być dokładnie na odwrót, bo to przecież [i][b>my kradniemy Niemcom

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

auta”[/i]/[b] :)

[b]NIEDZIELA[/b]

Niedzielnny poranek – z racji sobotnich wydarzeń - nie należał do najprzyjemniejszych. Po powrocie taksówką na party place, poszliśmy się upewnić, czy nasze auto „przetrwało noc” i nadal stoi na parkingu – na szczęście stało, a ochrona wciąż je monitorowała (i to na tyle dobrze, że wylegitymowali nawet nas, gdy zbliżyliśmy się do samochodu :). Tymczasem organizatorzy oddelegowali jednego ze swoich kolegów, aby poszedł z nami na najbliższy posterunek policji, w celu zgłoszenia kradzieży. Jeśli ktoś myśli, że problemy z językami obcymi są domeną wyłącznie polskich policjantów, to jest w błędzie. Nieco zblazowany, niemiecki stróż prawa zupełnie nie potrafił porozumieć się z nami po angielsku, na szczęście [b]MadenMann[/b] przez prawie cztery godziny składania zeznań, dzielnie robił za tłumacza. Niemiecka policja wygenerowała nam tony papierów, świstków i zaświadczeń, po czym obiecała, że „jak tylko czegoś się dowie, to się odezwie”.

Wróciliśmy na party, gdzie, Cahir i Codi wciąż dzielnie walczyli z naszą produkcją na wieczorny konkurs. Materiały do dema, znajdujące się na skradzionych nośnikach pamięci, udało się odzyskać z sieciowych backupów i prace szły pełną parą. W międzyczasie zaskakująca informacja o wczorajszej kradzieży zaczęła rozchodzić się pocztą pantoflową pośród partyzantów. Scenowcy nie ukrywali swojego oburzenia, podchodzili do nas ze słowami otuchy, gestami solidarności i pytali czy mogą jakoś pomóc. Zapraszali nas na piwo, drinki i proponowali coś do przekąszenia. Nikt nie chciał uwierzyć, że kradzieży dokonać mógł ktoś z demoscenowców, podejrzania padały na jakąś osobę z zewnątrz, która podczas trwania kompotów musiała ukradkiem wejść na do hali (niestety, pomimo ochrony i bransoletek na rękach, w godzinach nocnych taka sytuacja była prawdopodobna).

Pogoda w Saarbrücken w końcu zaczęła się poprawiać, wyszło nawet słońce, a my postanowiliśmy, że, mimo wszystko, wydarzenia z poprzedniego dnia, nie zepsują nam całej imprezy. Należało jeszcze „tylko” rozwiązać kwestię powrotu do domu. Niestety w Polsce nie miałem zapasowych kluczy do auta, opcja ich przesłania kurierem nie wchodziła więc w grę. Jak się okazało dorobienie kluczyków w najbliższym autoryzowanym serwisie [b]Peugeot[/b] we Francji - w rozsądnym terminie - również nie było możliwe, tym bardziej, że mieliśmy akurat niedzielę, a kolejny dzień był również wolny. Jedyną sensowną opcją okazało się więc zamówienie z Polski lawety, która zabierze nas z Saarbrücken wraz z moim autem. Po kilku telefonach do kraju i przedstawieniu sytuacji, nasz niezawodny Pedro znalazł w kraju firmę która, pomimo świąt, była skłonna przyjechać 1000 km do Saarbrücken. Pewnym problemem była jedynie dość wysoka kwota, którą należało za tą usługę zapłacić. W tym miejscu organizatorzy party, z którymi cały czas byliśmy w stałym kontakcie, po raz kolejny pokazali co to jest prawdziwy [b]„scenowy friendship”[/b]/[i]. Na bigscreenie wyświetlono duży komunikat o naszych kłopotach z informacją, że potrzebne są pieniądze na lawetę, a w przy wejściu na party ustawiono specjalną puszkę do zbiórki. Ku naszemu wielkiemu zaskoczeniu, do puszek ustawiała się bardzo długa kolejka znanych i nieznanych nam scenowców i po dwóch godzinach cała potrzebna kwota do opłacenia lawety została skompletowana.

Sprawne rozwiązanie kwestii lawety i powrotu do domu, pozwoliło nam na spokojne uczestnictwo w kolejnych punktach programu party. Pierwszy niedzielny blok konkursowy zawierał dwa kompoty: [b]Executable Music[/b] i [b]Modern Graphics[/b], oba stojące na niezłym poziomie. Humory dopisywały, a o niefortunnych wydarzeniach udało się na chwilę zapomnieć, a nawet z nich żartować (Azzaro: [i] „No to wasze auto już po raz drugi przyjedzie do Polski na lawecie.”[/i]). Po przedostatnim niedzielnym bloku konkursów, który zawierał głównie konkurencję graficzne (w tym [b]Oldskool Graphics Compo[/b] z silną obsadą polskich amigowców), nareszcie udało nam się ukończyć i oddać do konkursu nasze demo. Mogliśmy w końcu nieco odetchnąć, wykorzystując fakt, że Revision jest świetnym miejscem na „wymianę dóbr konsumpcyjnych” i poznania trunków i potraw, które nie są dostępne w naszym kraju. Tradycyjnie więc Britelite wręczył nam po butelce czarnej jak smoła fińskiej wódki

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

[b]Salmiakki[/b] (w zamian otrzymał [b]Żubrówkę[/b], która to wśród bywalców niemieckiego party jest bardzo ceniona), a [b]Bonefish[/b] dostarczył mi, prosto z Dalmacji butelczynę jednego z moich ulubionych chorwackich win [b]Prošek[/b], Wesoła bałkańska ekipa chętnie częstowała rakiją miodową oraz lokalnymi piwami z niewielkich chorwackich browarów. Wszyskich przebił jednak JazzCat, który pozyskał od kolegi z [b]Brainstorm[/b] dziwną lemoniadę z żywicy, którą nawet dało się pić.

Jako drugie w ostatnim bloku konkursów na Revision odbyło się [b]Oldskool 4K Intro[/b]. Zasady są tutaj takie same jak w Oldskool Demo, z tym, że produkcja zajmować może maksymalnie cztery kilobajty. Amigową niespodziankę w compo sprawił [b]Blueberry[/b]. [i][b]Painter's Euphoria[/b] to kolejny popis koderskich umiejętności Duńczyka. Nie dość, że zaprojektował on specjalny graficzny język skryptowy [b]Rose[/b] dla Amigi 500; w którym napisał intro, to jeszcze stworzył [b]Cinter[/b], czyli dedykowane narzędzie do tworzenia muzyki dla małych amigowych produkcji (4k synth), w którym jego kolega [b]Hoffman[/b] napisał niezły soundtrack.

W najbardziej wyczekiwanym przez nas [b]Amiga Demo Compo[/b] pokazano 8 prac. Poziom produkcji nie był w tym roku specjalnie wysoki, tym bardziej szkoda, że dema Oxyron i Unique poszły w Oldskool Demo dzień wcześniej, bo regularne Amiga Demo Compo zyskało by na dramaturgii. Na uwagę zasługiwało na pewno demo [i]"Quintessence", będące zdecydowanie najlepszą i najbardziej dojrzałą produkcją jaka wyszła spod skrzydeł niemieckiej grupy [b]Moods Plateau[/b] na Amigę 500. Mamy w niej wysmakowany, zadumany klimat, okraszony niezłą, tajemniczą muzyką [b]Novela[/b] i wysokiej jakości, kolorową grafiką, którą wykonał nowy artysta w grupie - [b]xeNusion[/b]. Efekty, idące w dość nowoczesnym kierunku, również stoją na dobrym poziomie. Bez wątplenia koder dema - [i>d0DgE[/i>] z roku na rok jest coraz lepszy. Wspomnieć muszę również o [i>RetroKomp + LOAD ERROR 2015 - Party Invitation], które odpala się na każdej Amidze wyposażonej w układy AGA. To kodowane zaproszenie na tegoroczną październikową imprezę, stanowiło kolejny polski akcent na Revision 2015. W poprzednim numerze Amigazynu przeczytać mogliście mój obszerny wywiad z organizatorami tego - nadchodzącego - eventu. Zgodnie z klimatem wydarzenia na jakie zaprasza, invitka - sygnowana przez grupy [b]Lamers[/b] i [b]Wanted Team[/b] - utrzymana jest w nostalgicznym, nieco oldskulowym klimacie. [b]Jok[/b] wraz [b]Simem[/b] zadbali o stronę graficzną, [b>Mccnex[/b] oprawił ją fajną ścieżką dźwiękową, a całość zakodował [b>Sachy[/b]. Świetne kodowane demo - zaproszenie (na [b]RESETkani 2015[/b]), z rewelacyjną muzyką, wystawiły w Amiga Demo Compo również czeskie grupy [b]Artway[/b] i [b]D.T.A. Software Studio[/b].

W końcu przyszedł czas na nasze demo. Poprzedziliśmy je krótką planszą informacyjną, w której serdecznie [i]podziękowaliśmy złodziejowi za próbę zepsucia nam party. Publiczność gromkimi brawami zareagowała na zdanie *We don't have anything now, but the demo :)*; i podziękowania za zbiórkę pieniędzy na nasz powrót do domu. O produkcji własnej grupy ciężko coś obiektywnie napisać, pozwolę więc sobie na kilka zdań informacyjnych. [i>Sushi Boyz] to produkcja na Amigę 500 utrzymana w klimatach orientalnych. Dominuje tu atmosfera gier z japońskich automatów, wojownicy ninja, smoki i gejsze. W demie bardzo dużą wagę przywiązaliśmy do detali, synchronizacji efektów z muzyką (Cahir udoskonalił jeszcze bardziej swoje narzędzia do tego celu) i designu. Graficznie wsparł mnie [b]Darklight i Codi[/b], muzykę skomponował JazzCat, a za kod, rzecz jasna, odpowiedzialny był Cahir. Po przykrych wydarzeniach, niesłychanie entuzjastyczne przyjęcie naszej produkcji przez publikę było najlepszą nagrodą za ogromny wysiłek, jaki w nią włożyliśmy. Dla takich niezapomnianych chwil naprawdę warto przejechać 2000 kilometrów w obie strony (choćby i na lawecie). Jako ostatnia w konkursie poleciała, kolejna produkcja Nah-Kolor. Tym razem było to demo, na dopalone Amigi z procesorem 060. Losy [i>"mOmentum"] ważyły się do ostatnich chwil przez całe Revision. Sam widziałem jak ciężko koderzy tej ekipy - praktycznie przez całe party - pracowali nad tą produkcją i trzymałem za nich kciuki. Mimo, że "mOmentum" nie jest - co widać - demem w pełni ukończonym, to ma spory potencjał. Organizatorowi Nah-Kolor udało się na nowo przekonać do amigowego kodowania dwóch świetnych niegdyś koderów - [b>Hedgehog'a, Metal Designer'a[/b]. [b>Magnar[/b] skomponował zacną muzykę, a niemały graficzny oddział grupy w składzie [b]Deesis, Forcer, Ror[/b]k zajął się stroną

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

wizualną. W demie jest całkiem sporo dobrej grafiki, ciekawy efekt płonącej kuli i epicki rozmach. Z uwagą będę czekał na finalną wersję "mOmentum".

Ostatnim kompotem na Revision było PC Demo Compo. Nie chcę wyjść na „pecetowego ignoranta”, ale spore zmęczenie, bardzo późna nocna godzina i prawie 20 dem w konkursie (z czego wielu nie dało się oglądać) nie pozwoliły mi obejrzeć wszystkiego (nawet jednym okiem). Na uwagę zasługują na pewno co najmniej dwie produkcje pokazane jako ostatnie: wizjonreskie [b] [i]„Ziphead”[/i]/[b] grup Fairlight & CNCD (taki [b][i]"State Of The Art"[/i]/[b] na rok 2015) oraz – kto wie czy nie jeszcze lepsze - [b][i]„We Stand Divided”[/i]/[b] ekipy [b]Cocoon[/b], w którym graficzny udział miał nasz rodak z – a jakże by inaczej – amigowymi korzeniami – [b]Rork[/b]. Demo ma doskonały design, kolorystykę i klimat.

[b]PONIEDZIAŁEK[/b]

Ostatnim, poniedziałkowym, wydarzeniem party było ogłoszenie wyników i wręczenie nagród. Ceremonia, poprowadzona przez [b]Okkiego[/b] z pompą godną wręczenia statuetek w Cannes - była dla polskiej amisceny nad wyraz korzystna. Po podliczeniu głosów najlepszym amigowym intrem tegorocznej edycji Revision zostało „Reborn” Appendix, a najlepszym amigowym demem „Sushi Boyz” Ghostown. W konkurencji [b]Oldskool Graphics[/b] całe podium należało do polskich amigowych grafików, a mi udało się wygrać jeszcze drugi graficzny konkurs - [b]Modern Graphics Compo[/b] i zająć miejsce drugie w [b]Anim GIF Compo[/b]. Aceman zdobył srebro w [b]Oldskool Music[/b], JazzCat wywalczył drugą pozycję w [b]Tracked Music[/b] i trzecią w [b]Executable Music[/b]. Nagrodami były – tradycyjnie – stylowe statuetki, nagrody rzeczowe oraz nagrody pieniężne. Co by nie mówić, siedem statuetek zdobytych przez członków Ghostown ciężko było nam unieść :)

W poprzednich latach, po ogłoszeniu wyników zazwyczaj kierowaliśmy się do domu, tym jednak razem mieliśmy w Saarbrücken jeszcze „trochę” pozostać, jako, że nasza laweta wyruszyła dopiero z Polski. Cahir i Jok szczęśliwie zabrali się do kraju z innymi ekipami, które miały w autach wolne miejsca, a ja i JazzCatem pozostaliśmy na posterunku. Wiele osób robiło sobie jeszcze pamiątkowe zdjęcia przy specjalnie postawionej „ściance dla celebrytów”, przy której każdy scenowiec mógł się przez chwilę poczuć jak prawdziwa gwiazda festiwalu w Opolu. Ostatnie gratulację, uściski dłoni, pożegnania ze znajomymi i z godziny na godzinę sala E-Werk stawała się coraz bardziej opustoszała i cicha. W końcu w środku pozostało już tylko kilkadziesiąt osób, które sprawnie zabrały się za „zwijanie” imprezy. Nigdy nie przypuszczałem, że jest to aż tak skomplikowany i czasochłonny proces (który miał zresztą potrwać aż do wtorkowego popołudnia). Jako, że nie mieliśmy z JazzCatem nic ciekawszego do roboty, pomogliśmy organizatorom w pracach porządkowych. Gdy do hali wjechały ekipy zewnętrzne, wózki widłowe i nasza pomoc okazała się zbędna, postanowiliśmy przejść się do miasta w poszukiwaniu czegoś „na ząb”, tym bardziej, że pogoda dopisywała, a całe zaplecze gastronomiczne z Revision już dawno zniknęło. Niestety poświęć poniedziałek jest w Niemczech dniem wolnym od pracy i wszystkie potencjalne bary i sklepy z jakimkolwiek pożywieniem były zamknięte. Sytuacji nie ułatwiała lokalizacja hali E-Werk, która położona jest raczej z dala od centrum miasta. Gdy zrezygnowaliśmy chcieliśmy już zawrócić, do naszych nozdrzy doleciał delikatny, miły zapach. [b] „To kebab!”[/b] - bez wahania zakrzyknął JazzCat i niczym postacie z kreskówek podążające za dymkami w bajkach, również i my zaczęliśmy biec za – coraz silniejszym – zapachem. Po chwili, naszym oczom ukazały się dziwne białe namioty, położone na niewielkim wzniesieniu. Zaintrygowani podeszliśmy bliżej, znajdując się po chwili – ku naszemu zdumieniu - w samym środku muzułmańskiego festynu! Sympatyczni wyznawcy Allaha, za drobną opłatą (no dobra, szczerze mówiąc, wcale nie taką drobną), poczęstowali nas pysznymi kebabami i czymś do ugасzenia pragnienia. I jak tu, Drodzy Czytelnicy, być – w takim wypadku – przeciwnikiem postępującej zewsząd wielokulturowości?

Poniedziałkowy wieczór spędziliśmy w hali E-Werk wraz z organizatorami, którzy nie dość, że zapewnili nam wygodne

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

miejsca do spania to zaprosili jeszcze na zamknięte after party (ze specjalnie zamówionym na tę okazję pysznym cateringiem). Impreza ta – jak się dowiedzieliśmy – jest czymś w rodzaju podsumowania party i podziękowania dla wszystkich osób zaangażowanych w organizację Revision. Był to naprawdę miły gest ze strony [b]D.Foksa i Styksa[/b], tym bardziej, że z organizacją party nie mieliśmy przecież nic wspólnego. Koledzy obiecali w przyszłym roku zapewnić lepszą ochronę (okazało się, że w „tunelu” skradziono również innej osobie. w tym samym czasie co nam, iphone'a).. Z jednej strony to dobrze, bo unikniemy powtórki wiadomych zdarzeń, z drugiej może to trochę popsuć specyficzny klimat, panujący na partyplacu.

[b]OUTRO[/b]

We wtorkowy poranek w hali E-Werk została już tylko garstka organizatorów czuwających nad ostatecznym zamknięciem imprezy. Od rana przez party przewijały się zewnętrzne ekipy, pakując najcięższy sprzęt do ciężarówek. Około południa na parking przez halę podjechała laweta, na którą panowie bardzo sprawnie załadowali auto. Pożegnaliśmy się z kolegami z [b]Revision Team[/b], podziękowaliśmy im za wszystko i udaliśmy się w stronę Polski. Jako, że – z przyczyn oczywistych – obciążona laweta nie mogła poruszać się zbyt szybko, do Wolsztyna dotarliśmy w środę nad ranem. Tym samym było to zdecydowanie najdłuższe party, jakie mieliśmy okazję kiedykolwiek odwiedzić.

Pomimo masy – nie zasze miłych - przygód Revision 2015 uważam za fantastyczne party. Wypadki losowe zdarzają się wszędzie, ale społeczność demoscenowa i organizatorzy party pokazali prawdziwą solidarność i wsparcie, jednoznacznie potępiając takie incydenty. Pod względem towarzyskim, artystycznym, produkcyjnym, a także imprezowo – integracyjnym był to naprawdę wspaniale spędzony czas. Warto powtórzyć, że z dobrej strony pokazała się na party polska scena amigowa. Aż pięciu polskich koderów wystawiło w amigowych kompotach swoje kodowane produkcje (Cahir, Kiero, Phibrizzo, Sachy i Tygrys). Pozdrawiam serdecznie wszystkich starych i nowych znajomych, których w Saarbrücken miałem okazję spotkać i... do zobaczenia za rok!

Autorem oficjalnych zdjęć z party jest [b]Thomas Findeisen (Viscid/Neoplasia)[/b], pochodzą one ze strony: <http://tf.weimarnetz.de/revision2015>

Wyniki z Revision 2015 (trzy pierwszej miejsca w wybranych konkurencjach):

[b]Amiga Demo

- [b] 01. „Sushi Boyz”- Ghostown (1305 pkt.)
- 02. „mOmentum” - Nah-Kolor (995 pkt.)
- 03. „Quintessence” - Moods Plateau (853 pkt.)

[b]Amiga Intro

- [b] 01. „Reborn” - Appendix (1208 pkt.)
- 02. „Eighteen” - Dekadence (1191 pkt.)
- 03. „Stop Worrying and Love the Bomb” - Tulou (1007 pkt.)

[b]Oldskool Demo

- [b] 01. „8088 MPH” - Hornet & CRTC & Desire (1133 pkt.)
- 02. „It Came from Planet Zilog” - Phantasy (1045 pkt.)

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

03. „GoatLight” - Fairlight & Noice & Offence (1021 pkt.)

[b]Oldskool 4k Compo

[/b] 01. „Painter's Euphoria” - Loonies & Unstable Label (879 pkt.)

02. „Coke Zero” - JTZ & Skyrunner (630 pkt.)

03. „Aura” - FairLight (575 pkt.)

[b]Oldskool Graphics

[/b] 01. „The Brightest Light Comes From The Darkest Place” - Slayer/Ghostown (1040 pkt.)[/b][b]

02. „Sushi Girl - Geisha Assassin” - Darklight/Ghostown (910 pkt.)

03. „Mindgames” - Jok/Dreamweb (880 pkt.)

[b]Modern Graphics

[/b] 01. „The Cigarette Break” - Slayer/Ghostown (1169 pkt.)

02. „Robota UXO” - Made/Bomb (1101 pkt.)

03. „Equality”- Ragnarok/AttentionWhore (1057 pkt.)

[b]Animated GIF

[/b] 01. „Thumbtro” - Gaspode (1016 pkt.)

02. „Revision 2035” - Slayer/Ghostown (902 pkt.)

03. „Feed the Masses” - Fashion/Vacuum^Farbrausch(843 pkt.)

[b]Oldskool Music

[/b] 01. „Generator” - Hoffman / FD ^ ELD ^ UNS (695 pkt.)

02. „Mutant Chestnut Attack” - AceMan/Appendix (678 pkt.)

03. „Space Panda Disco” - Triace/Desire (554 pkt.)

[b]Tracked Music

[/b] 01. „Massaker” - Esau/Traktor (487 pkt.)

02. „Sushi Boyz” - JazzCat/Ghostown (484 pkt.)

03. „The Fall of the Bass of Escher” - Subi/Desire (473 pkt.)

[b]Executable Music

[/b] 01. „Physical Symphony” - Virgill / Alcatraz (477 pkt.)

02. „The last sequencer” - pOWL!/Alcatraz (434 pkt.)

03. „A Little Cyberfunk” - Jazzcat/Ghostown (369 pkt.)

[b]Streaming Music

[/b] 01. „My Amiga broke so I got a PDP 1” - Bacter + JCO vs. LASERGEEEK (463 pkt.)

Najdłuższy scenowy weekend - raport z Revision 2015

Slayer

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

02. „36 Flying Fists” - Bod/AttentionWhore (456 pkt.)

03. „Raw Data” - Puryx/TBC^DUB^Straf (442 pkt.)

Oficjalna strona Revision 2015:

[url=https://2016.revision-party.net/history/2015]https://2016.revision-party.net/history/2015[/url]

Pełne wyniki:

[url=http://www.pouet.net/party_results.php?which=1550&when=2015]http://www.pouet.net/party_results.php?which=1550&when=2015[/url]

Materiały video z party (konkursy, seminaria, wywiady i wiele innych):

[url=https://www.youtube.com/user/RevisionParty]https://www.youtube.com/user/RevisionParty[/url]

Produkcje z party w serwisie pouet.net:

[url=http://www.pouet.net/party.php?which=1550&when=2015]http://www.pouet.net/party.php?which=1550&when=2015[/url]

Produkcje z party w serwisie demozoo.org:

[url=http://demozoo.org/parties/2444/]http://demozoo.org/parties/2444[/url]

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