

Najlepsze amigowe dema roku 2014

Slayer

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

[b]Rok 2014 okazał się, w kontekście amigowej demosceny, lepszy niż się spodziewaliśmy. Pojawiło się wiele ciekawych produkcji, powróciło kilka legendarnych grup, a parę nowych rozpoczęło swoją amigową przygodę. Zapraszam do lektury podsumowania, w którym przedstawiam dziesięć najlepszych demoscenowych produkcji roku 2014 stworzonych dla naszej platformy.[/b]

Przy opracowywaniu takiej listy zawsze pojawia się kwestia na jakiej podstawie najlepiej ją przygotować. Zdając sobie sprawę, z tego, że każde rozwiązanie ma swoje plusy i minusy, zdecydowałem się na oparcie notowania o ranking największego portalu demoscenowego [url=http://www.pouet.net]www.pouet.net[/url]. Strona ta na bieżąco gromadzi scenowe produkcje ukazujące się na wszystkie platformy, umożliwiając ich ściągnięcie, skomentowanie i wystawienie oceny. Na podstawie tych ostatnich (a także kilku innych czynników) dana produkcja otrzymuje numer w globalnym scenowym rankingu (tak zwany „alltime top”) i to właśnie na jego bazie (czyli tak naprawdę na bazie opinii wystawionych przez odbiorców) utworzona została niniejsza lista (rozkład głosów i miejsc na początek stycznia 2015).

Jeszcze kilka słów o samym charakterze rankingu. W założeniu objął on wszystkie amigowe i „post amigowe” platformy. Nie jest jednak żadną tajemnicą, że współczesna demoscena skupia się niemal wyłącznie na Amidze klasycznej. Nowe amigowe rozwiązania nie zdobyły w scenowym świecie większego uznania, ale nie jest to tematem tego artykułu. Po latach wyniszczających podziałów i sprzętowego bałaganu amiscena poszła po rozum do głowy wybierając ostatecznie dwa nurty, na który tworzy.

Pierwszy z nich to typowy „oldschool” spod znaku Amigi OCS / ECS. Po latach zupełnego zapomnienia modele te - tak jak wcześniej C64 - zaczęły się scenowo odradzać. Sentyment, ściśle zdefiniowana platforma i możliwość skorzystania ze sprzętowych tricków przynoszą efekty w postaci nowych produkcji na te zapomniane komputery. Na przeciwnym biegunie mamy natomiast Amigę z układami AGA, procesorem 060 i (najczęściej) 64 MB pamięci. To właśnie nurt drugi, określany jako „newschool”. Daje on twórcom zupełnie inne możliwości niż ten pierwszy. Można tutaj korzystać z nowoczesnych narzędzi dostępnych na wiodących platformach (programy 2d / 3d, muzyczne, GNU Rocket i wiele innych) i z ich pomocą starać się tchnąć w duże Amigi nieco współczesności. Ten „nowoczesny scenowy oldskool”, mimo że oparty na nieco innej filozofii niż scena OCS / ECS stanowi również niemałe wyzwanie, dając twórcom spore pole do popisu. Nasza lista idealnie powyższy podział ilustruje, dzieląc dokładnie po połowie liczbę produkcji przypadającą na każdy z nurtów. No to zaczynamy!

[b]Miejsce 10[/b]

[b]„BayPack” Dekadence[/b]

Kod: [b]Britelite[/b]

Grafika: [b]Bracket[/b]

Muzyka: [b]Response, T-101[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]

party: [b]Payback 2014, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=62473]http://www.pouet.net/prod.php?which=62473[/url]

Listę otwiera [b][i]"Baypack"[/b], demo zakodowane przez [b]Britelite'a[/b], obecnie jednego z najlepszych koderów

Najlepsze amigowe dema roku 2014

Slayer

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

na amigowej scenie. Co ciekawe, jest to jedyna zaprogramowana przez niego produkcja w opisywanym rankingu, mimo, iż produktywność grupy [b]Dekadenc[b] (i wielu innych, pobocznych scenowych twórców i formacji, za którymi stoi Britelite) była w ubiegłym roku zdumiewająca. Być może ta niesamowita ilość projektów nie zawsze szła w parze z jakością? Demo wygrało party [b]Payback[b], które odbywa się na początku roku w Helsinkach, stając się coraz istotniejszym eventem na mapie demoscenowych imprez. „BayPack„ to krótki show, utrzymany w typowej dla grupy Dekadence stylistyce, nieco ciężkiej i ciemnej, choć zabawnie powykęcane twarze zdecydowanie ten mroczny klimat ocieplają. Całość ubrana jest w niezły design, a dość prostym technicznie efektem towarzyszy porządny scenowy soundtrack gwiazdorskiego muzycznego duetu [b]T-101 + Response[b], świetna synchronizacja i niezły flow. Bez wątpienia solidna rzecz, ale wiem, że kolegów ze Skandynawii stać na znacznie więcej.

[b]Miejsce 9[b]

[b]„2nd Wave” Pacific[b]

Kod: [b]Deadguy[b]

Grafika: [b]Wasp[b]

Muzyka: [b]Wasp[b]

platforma: [b]Amiga OCS/ECS[b]

party: [b]Gerp 2014, pierwsze miejsce w Oldskool Demo Compo[b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=64077]http://www.pouet.net/prod.php?which=64077[/url]

Miejsce dziewiąte to zaskoczenie. Wszyscy twierdzący, że amigowa scena umarła i nie powstają tutaj żadne nowe grupy, będą musieli się jeszcze chwilę z tymi tezami powstrzymać. Formacja [b]Pacific[b] powstała bardzo niedawno, a [b][i]"2nd Wave"[i][b] jest ich pierwszą dużą produkcją. Demo od pierwszych sekund kłania się nisko klasycznym amigowym „pięćsetkowym” produkcjom (początkowa sekwencja to nawiązanie do [b][i]„The tetris intro”[i][b] [b]Melon Dezin & Crystal[b]). Dalej jest podobnie. Nostalgiczny klimat pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych widoczny jest w prawie każdym efekcie, co podkreśla niezła, acz mocno (może nawet za mocno?) osadzona w przeszłości ścieżka [b]Wasp[b] (bardzo utalentowanego muzyka zresztą). Graficznie produkcja nie powala, minimalistycznemu klimatowi w stylu tagów i graffiti brakuje dopracowania. Wydaje mi się, że ekipie przydałby się jakiś grafik z prawdziwego zdarzenia, tak, aby oprawy wizualnej nie musiał tworzyć wspomniany muzyk (tak jak tym razem). Mimo wszystko "2nd Wave" nie jest pozbawione pewnego uroku, a efekt podwójnego twistera pod koniec naprawdę może się podobać. Warto obserwować team Pacific, bo jeszcze nie raz mogą nas w przyszłości pozytywnie zaskoczyć.

[b]Miejsce 8[b]

[b]„We Are The Scene” Insane[b]

Kod: [b]Origo, Prospect

[b] Grafika: [b]Bitflipper, Corel, Randy[b]

Muzyka: [b]Mygg[b]

Najlepsze amigowe dema roku 2014

Slayer

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

Pomoc: [b]Gemini, Slash[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]

party: [b]Solskogen 2014, drugie miejsce w Oldskool Demo Compo[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=63722]http://www.pouet.net/prod.php?which=63722[/url]

[b]Insane[/b], to grupa, która po wielu latach nieaktywności zebrała się do kupy i na nowo zaczęła robić produkcje na Amigi (zarówno OCS, jak i AGA). Ich milczenie, trwające aż od roku 1996 (!) zostało przerwane dopiero na party [b>Datastorm 2014[/b]. Lawina ruszyła. Ich scenowy powrót okazał się być – moim zdaniem – jednym z ciekawszych ami-powrotów w ostatnim czasie na naszej scenie. Podczas 12 minionych miesięcy wydali - imponującą liczbę - ponad dziesięciu produkcji na Amigę 500, 1200 i C64. Większość z nich stanowiły mniejsze projekty, ale były i większe dema, z których jedno znalazło się na ósmej pozycji naszego rankingu. [b][i]„We Are The Scene”[/i][/b], które zajęło drugie miejsce na norweskim party [b]Solskogen[/b], to spójne i całkiem stylowe demo. Użyte tutaj efekty nie są może specjalnie zaawansowane technicznie (jak na Amigę z procesorem 060), lecz zostały podane w dość współczesnej formie (glitche, filtry), co, wraz z dobrą ich synchronizacją z nowoczesną muzyką wypadło całkiem ciekawie. Demo ma przyzwoity flow, jest dynamiczne (choć niektóre części rażą nieco swoją dłużyzną) i „zapakowane” w ładną, rysowaną grafikę (no, może za wyjątkiem rysunku smoka, któremu „coś się stało w twarz”...). Podoba mi się część z pozdrowieniami, gdzie – na tle muzyki - damski głos wyczytuje kolejny nazwy grup, których logosy się rozpadają. Widać, że koderski duet [b]Origo + Prospect[/b], po latach przerwy wraca do formy.

[b]Miejsce 7[/b]

[b]„Rubzilla” Spaceballs[/b]

Kod:[b] Slummy[/b]

Grafika: [b]Slummy[/b]

Muzyka: [b]Lug00ber[/b]

platforma: [b]Amiga OCS/ECS[/b]

party: [b]Gerp 2014, trzecie miejsce w Amiga Demo Compo[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=64056]http://www.pouet.net/prod.php?which=64056[/url]

Kiedy w czerwcu na forum [b]ADA[/b] (Amiga Demoscene Archive: [url=ada.undergrund.net]ada.undergrund.net[/url]) [b]Slummy[/b] z grupy [b]Spaceballs[/b] wezwał koderów na programistyczny pojedynek, niewiele osób – w dobie coraz powszechniejszego lenistwa, braku kreatywności i setek godzin bezowocnie traconych na Facebook'u - spodziewało się, że przyniesie on tak ciekawe rezultaty. Postawione zadanie tylko z pozoru wydawało się proste. Chodziło o zakodowanie efektu zawierający jak największy, „gumowy wektor”, czyli „rubber vector”, chodzący płynnie w 50 FPS. Platformą docelową miała być Amiga z układami OCS. Na kilku kolejnych scenowych imprezach w roku 2014 kolejni koderzy prezentowali swoje produkcje, nierzadko wgniatając nimi w fotel. Według sporej grupy demoscenowców najlepiej z postawionego zadania wywiązał się jednak sam jego inicjator, czyli Slummy.

Najlepsze amigowe dema roku 2014

Slayer

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

[b][i]„Rubzilla”[/i]/[b] to intro na Amigę 500 zaprezentowane na szwedzkim party Gerp, tym samym, na którym pojawiło się opisywane wcześniej demo „2nd Wave”. Pierwsze co rzuca się w oczy, to oszałamiająco dokładna wręcz synchronizacja obrazu z muzyką. Slummy pokazują, że ma całkowitą - co do piksela - kontrolę nad wyświetlanym obrazem i w rytm nowoczesnej klubowej ścieżki dźwiękowej bije kolejne koderskie rekordy.”Znęca się” nad swoim „rubber vectorem” na dziesiątki możliwych sposobów, wpędzając innych programistów w kompleksy. Tradycyjnie minimalistyczna oprawa graficzna, podana została w nowatorski i estetyczny sposób (wyświetlania napisów z „zakłóceniami” etc.), co wniosło jeszcze więcej dynamiki do całości. Z pewnością najlepsze intro na Amigę 500 od lat.

[b]Miejsce 6[/b]

[b]„Outside Planet Earth” Australian Drug Foundation[/b]

Kod: [b]Shadez[/b]

Grafika: [b]Shadez[/b]

Muzyka: [b]Serpent[/b]

platforma: [b]Amiga 060 AGA[/b]

party: [b]Stream 2014, pierwsze miejsce w Lowend Demo Compo[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=63345]http://www.pouet.net/prod.php?which=63345[/url]

[b]Australian Drug Foundation[/b] to grupa pecetowa, która od całkiem niedawna (kilkanaście miesięcy) rozpoczęła aktywność na amiscenie. Wydane w maju 2014 na fińskim party [b]Steam[/b] „Outside Planet Earth” to ich trzecie amigowe demo, dobrze wpisujące się w dość specyficzny styl, do którego grupa ADF zdążyła nas już przyzwyczaić.

Styl ten – jak dla mnie – to scenowe wcielenie czegoś na wzór nurtu „new retro wave„, który od pewnego czasu zdobywa popularność w Internecie, głównie w branży muzycznej. Charakteryzuje je, oparty o elektroniczne brzmienia z lat 80tych, nostalgiczny klimat syntezatorów, przenoszący słuchacza gdzieś w środek futurystycznych obrazów sci-fi, takich jak wydany w 1982 roku film „Tron”. W tym też stylu tworzone są najczęściej teledyski i wizualizację do tych utworów, a demo [b][i]„Outside Planet Earth”[/i]/[b] zarówno dźwiękowo, jak i graficznie wygląda jak jeden z nich. Odpowiedzialny za – pełną retro elektroniki - muzykę Serpent po raz kolejny wprowadza nas w melancholijny, rozmarzony stan, a Shadez (koder) tworzy do tej muzyki, rozmaite „światliste” efekty, abstrakcyjne kosmiczne scenerie, pulsujące tunele i wireframe'owe obiekty. Całość jest dobrze zsynchronizowana z muzyką i doprawiona szczyptą nowoczesności (glitche na grafice i obiektach, gładkie, płynące gradienty w tle, dobre „współczesne” palety kolorów). I nawet jeśli efekty, z technicznego punktu widzenia, nie są specjalnie mocno zaawansowane, a w demie razi trochę brak grafiki 2d, to produkcja broni się atmosferą i pewną unikatową odmiennością, w porównaniu do innych amigowych dem.

[b]Miejsce 5[/b]

[b]„Natsu no Gomu” Lemon.[/b]

Najlepsze amigowe dema roku 2014

Slayer

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

Kod: [b]Paradroid[/b]

Grafika: [b]Paradroid[/b]

Muzyka: [b]Magnar[/b]

platforma: [b]Amiga OCS/ECS[/b]

party: [b]Gerp 2014, pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=64051]http://www.pouet.net/prod.php?which=64051[/url]

[b][i]„Natsu no Gomu”[/i][/b] to właściwie nie demo, a 32 kilobajtowe intro, które wygrało konkurs na najlepszą produkcję podczas – wspomnianego już – party [b]Gerp[/b]. Intro prawie w całości powstawało w Japonii (stąd też jego dziwaczna nazwa), gdzie [b]Paradroid[/b] (koder grupy [b]Lemon.[/b]) spędzał letnie wakacje. Siedząc sobie wieczorami na tarasie i leniwie sącząc sake kodował „Natsu no Gomu”. Jest to jego odpowiedź, na „Rubtro Challenge”, czyli wspominiany w kontekście „Rubzilli” - konkurs, który ogłosił Slummy.

Intro składa się właściwie z jednego tylko efektu („rubber vector” rzecz jasna), ale sposób w jaki Paradroid się nim „bawi” wprawia w zachwyt. Ten prawdziwie koderski kunszt, oprawiony minimalistyczną, ale doparcowaną grafiką i przyjemną muzyką, może się podobać. Przywodzi na myśl stare dobre czasy, ale nie pozbawiony jest szczypty współczesnej świeżości.

Warto nadmienić, że grupa Lemon to prawdziwa amigowa legenda z zamierzchłym czasów, która z impetem powróciła po ponad 15 latach nieaktywności, wygrywając w wielkim stylu Oldskool Demo Compo na [b]Revision 2013[/b] z doskonałą produkcją [i]„Rink a Dink: Redux”[/i] (według serwisu [url=pouet.net]pouet.net[/url] jest to czwarte najlepsze demo wszechczasów na Amigę 500). Paradroid to dziś chyba jedyny koder na amigowej scenie, który wciąż posiada „tajemną wiedzę” i nadal koduje – trackma – czyli dema, których kolejne części doczytują się bezpośrednio ze ścieżek dyskietki. Szacunek.

[b]Miejsce 4[/b]

[b]„Sunglasses at Night” Ghostown & Whelpz[/b]

Kod: [b]Cahir[/b]

Grafika: [b]Slayer[/b]

Muzyka: [b]JazzCat[/b]

platforma: [b]Amiga OCS/ECS[/b]

party: [b]Riverwash 2014, drugie miejsce w Combined Demo Compo[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=64106]http://www.pouet.net/prod.php?which=64106[/url]

Jedno z dwóch polskich dem, które weszło do opisywanego ranking. Jako osoba zaangażowana w prace nad tym projektem, nie będę się za długo nad nim rozwodził. [i]"Sunglasses at Night"[/i] to rezultat współpracy grup [b]Ghostown i Whelpz[/b]. Produkcja wydana została na raciborskim [b]Riverwash 2014[/b] i do ostatniej chwili była kończona podczas trwania party (na wygodnej miękkiej kanapie zaraz obok barku z zacnym lokalnym piwem

Najlepsze amigowe dema roku 2014

Slayer

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

raciborskim zresztą :). Party wersja dema wymagała 1 MB pamięci chip, jednak jakiś czas temu ukończona została wersja finalna, która bez problemu odpala się na standardowej Amidze 500 (512 KB chip/512 KB slow). W wersji tej dokonano wielu optymalizacji oraz wprowadzono szereg mniejszych i większych poprawek. Zaimplementowany został także, napisany w duchu GNU Rocket, całkiem nowy system do synchronizacji muzyki z efektami, czego rezultaty (mam nadzieję) widoczne są na ekranie. Skończona wersja dema zaprezentowana została pod koniec stycznia w Helsinkach na party Payback 2015 i została (zgodnie z naszym życzeniem) pokazana poza konkursem głównym.

"Sunglasses at Night" to demo osadzone w klimacie nocnego miasta. Kluby, pulsujące neony, rozmyte światła samochodów, drapacze chmur i muzyka w stylu deep-house. Warto wspomnieć, że to pierwsza produkcja na małe Amigi napisana przez wspomnianego już - Cahira, nowego członka grupy Ghostown, który po długiej przerwie powrócił do scenowego światka. Cały - napisany w języku C - kod źródłowy dema został udostępniony w serwisie GitHub: <http://github.com/cahirwpz/demoscene>.

Miejsce 3

Serenity; Elude

Kod: Kiero

Grafika: Ubik

Muzyka: Hoffman

platforma: Amiga 060 AGA

party: Revision 2014, drugie miejsce w Amiga Demo Compo

Link: <http://www.pouet.net/prod.php?which=62979>

Drugi (i zarazem ostatni) polski akcent w naszym rankingu, choć może raczej powinienem napisać, polsko-brytyjski, gdyż nowy muzyczny nabytek grupy Elude, czyli Hoffman to mieszkaniowiec Zjednoczonego Królestwa.

Elude zadebiutowali w 2008 roku świetnym demem Soliloquy, zajmując drugie miejsce na niemieckim party Breakpoint 2008. Od tego czasu ekipa regularnie dostarcza amiscenie dem na najwyższym światowym poziomie, a Kiero uważany jest za jednego z najlepszych (o ile nie najlepszego) współczesnego amigowego kódera. Po tych 7 latach działalności grupy wyraźnie widać, że wypracowali oni swój własny, unikalny styl. Najczęściej w demach Elude dominują więc, zaprojektowane z rozmachem, epickie scenki 3d, często mroczne i monumentalne z jakąś fabularną treścią. Czasem grupa tworzy jednak produkcję, w których dominuje forma wizualna, a treść schodzi na dalszy plan.

Po wydanym w 2014 roku ciężkim gatunkowo, scenkowym demie Machinist, które zawierało niemały ładunek emocjonalny, Serenity jest chwilą oddechu, reprezentującą ten drugi, bardziej abstrakcyjny nurt w twórczości Elude. Czarnobiała, monochromatyczna paleta kolorów, leniwie snujące się po ekranie efekty, stojące (jak zwykle) na najwyższym poziomie, wprowadzają w miły, relaksujący stan. Mimo, że demo pozbawione jest praktycznie grafiki 2d, jest spójne, stylowe i nowoczesne. Pojawiające się w produkcji fluidy, partikle czy transformujące się obiekty to właściwie głównie pokaz umiejętności koderskich naszego rodaka, nie

Najlepsze amigowe dema roku 2014

Slayer

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

mniej jedyn z najjaśniejszym punktów [i] „Serenity”[/i]/[b] jest muzyka. Po niezbyt udanym dźwiękowym eksperymencie w poprzednim demie [i][b]„Machinist”[/b]/[i];, tym razem muzykę skomponował Hoffman. Jego wysmakowany, doskonały ambient z delikatnymi kobiecymi wokalami idealnie prowadzi warstwę wizualną, napędzając całą prezentację. Koniec dema przynosi zaskoczenie. Oto pojawia się plansza informująca, że „Serenity” jest ostatnim demem grupy Elude. Pozostaje wierzyć, że podobnie jak w przypadku zapowiadanego już wcześniej końca grupy w demie [i]„Kakao”[/i]/[b] ([b]Revision 2012[/b]) koledzy z Elude i tym razem nie dotrzymają słowa.

[b]Miejsce 2[/b]

[b]„Emperor of the North Pole” Spaceballs[/b]

Kod: [b]Slummy[/b]

Grafika: [b]Slummy[/b]

Muzyka: [b]Lug00ber[/b]

platforma: [b]Amiga OCS/ECS[/b]

party: [b]Solskogen 2014, pierwsze miejsce w Oldskool Demo Compo[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=63769]http://www.pouet.net/prod.php?which=63769[/url]

Grupa [b]Spaceballs[/b] od początku lat dziewięćdziesiątych działa praktycznie bezustannie, stając się jednym z symboli Amigi. Chyba nie ma osoby, która nie znałaby kultowego [i]„State of the Art”[/i]/[b] (uważanego powszechnie za najlepsze demo wszechczasów na Amigę 500).

Co prawda, parę lat temu SPB mieli okres nieco mniejszej aktywności i wydawało się wtedy, że ta zasłużona grupa odejdzie do historii, ale w 2010 roku w głównego kodera tej formacji – [b]Slummy'iego –[/b] wstąpiła jakaś nowa kosmiczna siła (jak mówią plotki, został on wtedy uprowadzony przez Obcych) i znów zaczął zadziwiać, zarówno jakością, jak i produktywnością (zrealizował ponad 10 produkcji od roku 2010). Nic więc dziwnego, że Slummy to jedyny programista, który "umieścił" aż dwa swoje dema w naszym rankingu. Mimo, że tworzy dzisiaj rzeczy zupełnie inne, od tych, które tworzyli jego koledzy z czasów „State of the Art”, zaryzykuję tezę, że te obecne produkcje Spaceballs również zapiszą się złotymi zgłoskami w historii amisceny.

Slummy porzucił niedawno Amigę z układami AGA i procesorem 060. Skupiwszy się niemal wyłącznie na starej, pocziwiej pięćsetce, pokazuje, że jej potencjał wciąż nie został przez te wszystkie lata wyczerpany. Nie interesuje go jednak pisanie sinus-scrolli, czy też innych efektów wyjętych żywcem z początku lat 90-tych. To prawdziwy koder wizjoner, starający się wycisnąć 110% z zakurzonych amigowych skalaków, korzystając przy tym z wielu hardware'owych sztuczek (zarówno zapomnianych, jak i nowych). Z tego też powodu nowe dema SPB najlepiej oglądać na prawdziwym sprzęcie, a nie na emulatorze, czy youtube.

„Emperor of the North Pole” to trzecia część „koderskiej trylogii” (poprzedzonej demami [i]"Vold"[/i]/[b] i [i]"Straff"[/i]/[b]), zawierająca rozwinięcia i wariację wcześniej pokazanych efektów. Świetny dynamiczny, kod, szybkość efektów i synchro pod niezłą, klubową ścieżkę muzyczną, za którą stoi lug00ber, sprawiają, że zastanawiamy się, czy to na pewno demo na "pięćsetkę", a nie na duże Amigi. Zresztą pokonało ono na party Solskogen 2014 - opisywane wcześniej - „We Are The Scene” na układy AGA i silny procesor. Niektórzy

Najlepsze amigowe dema roku 2014

Slayer

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

twierdzą nawet, że „Emperor”; przypomina nieco dzisiejsze, minimalistyczne dema na PC. Artystycznie, demo określić można by mianem wizualnego formalizmu - zabawa formą, bryłą, barwą, linią. Brak treści, fabuły, czy nawet jakiegokolwiek rysowanej grafiki, sugerującej temat, to kierunek, w którym Norweg czuje się najlepiej. Ciężko jednak nazwać produkcję „demem koderskim”; z koloarmami w stylu RGB, Slummy posiada bowiem i żyłkę do niezłego designu i doboru palet. Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że ten - nieco chłodny - minimalizm (mimo, że przez niektórych krytykowany), nadaje się wprost idealnie, jako współczesny środek wyrazu dla tak ograniczonej platformy jaką jest Amiga 500. Efektem są szybkie, nowoczesne, abstrakcyjne dema, w których odbiorca prawie nie dostrzega - niemałych przecież - ograniczeń sprzętowych małych Amig. Jedno jest pewne, Cesarz Bieguna Północnego jest w życiowej formie.

[b]Miejsce 1[/b]

[b]„Rift”; The Black Lotus[/b]

Kod: [b]Dep, Emoon, Erique, Kalms, Rubberduck[/b]

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]

[b]The Black Lotus[/b] „”; trzy (a właściwie dwa) słowa, które mówią same za siebie. Grupa legenda. Chyba nie sposób znaleźć jakiegoś prawdziwego Amigowca z krwi i kości, który nie zna produkcji[i]

[b]„Starstruck”;[/b][i]. To wydane w 2006 roku na fińskim party [b]Assembly[/b] demo, dokonało wówczas rzeczy „”; na pozór zdawałoby się niemożliwej. Otóż, jako jedyne amigowe demo wystawione w głównym wielopatformowym konkursie, pokonało 13 produkcji na - dziesiątki razy szybsze i mocniejsze od Amigi - pecety, zdobywając ponad 10 tysięcy głosów. „Starstruck”; do dziś „”; według większości rankingów, podsumowań i plebiscytów uważane jest za najlepsze demo na Amigę z układami AGA i procesorem 060.

Powrót - po 8 latach milczenia - grupy TBL był, bez wątpienia, najważniejszym wydarzeniem ubiegłorocznej edycji wielkanocnego party Revision, a pewnie i całego roku 2014, patrząc w globalnym kontekście demosceny. Od lat krążyły plotki o kolejnym amigowym projekcie grupy, jednak niewiele osób brało je na poważnie. Tym większe było więc zaskoczenie, gdy (bez szczególnych zapowiedzi i przecieków) „”; jako ostatnie w konkursie Amiga Demo Compo na [b]Revision 2014[/b] „”; zaprezentowane zostało demo „Rift”;.

Zespół „pod batutą”; - stojącego wcześniej nieco w cieniu wielkich ksyw swoich kolegów -[b]Emoona[/b] wykonał kawał solidnej roboty. W prace nad projektem zaangażowanych zostało ponad 10 osób (co już samo w sobie jest ewenementem). Produkcja, gorączkowo kończona w niemieckim hotelu podczas trwania party Revision, mimo że zawierała trochę niedociągnięć (choć uczciwie trzeba przyznać, że w większości zostały one poprawione w finalnej wersji[i][b] „Rift”;[/b][i], która wyszła kilka tygodni później), odbiła się sporym echem w demoscenowym światku. Jak przystało na TBL demo zaprojektowano z dużym rozmachem. Poszczególne części zawierają więc skomplikowane sceny 3d, zaawansowane efekty i nowatorskie rozwiązania. Niezwykle dopracowana oprawa graficzna i kolorystyka również stoją na najwyższym poziomie, a nowoczesna ścieżka muzyczna harmonijnie uzupełnia całość. W

Najlepsze amigowe dema roku 2014

Slayer

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

Rift; zobaczmy między innymi sceny nocnego, deszczowego miasta, trójwymiarowy posąg / rzeźbę (z teksturą 1024 x 1024) na tle burzowego nieba, trójwymiarowe fraktale, doskonałą część z pojawiającymi się pozdrowieniami dla grup w stylu graffiti w tunelu metra czy tańczącą baletnicę w fabryce.

Rift; ma jednak także i pewną grupę krytyków, twierdzących że po 8 latach przerwy - po tak genialnej formacji jak TBL - spodziewali się znacznie więcej. Malkontenci oczekiwali produkcji, która przebiję; opisywany już wcześniej Starstruck; a tak się nie stało. Nawet jeśli jest w tym nieco prawdy i Rift; nie jest najlepszą produkcją The Black Lotus, to nie ma co kręcić nosem, bo wciąż jest to jedno z najlepszych dem na Amigi z procesorem 060 jakie ukazało się w ciągu ostatnich lat. Być może; faktycznie - w Rift; brakuje nieco spójności, a muzyka jest zbyt dynamiczna w stosunku do części wizualnej, ale... gdyby takie demo, wydała dziś dowolna grupa o nazwie innej niż TBL, założy się, że zachwytem nie byłoby końca. Co ważne, do zespołu dołączyło sporo nowych, utalentowanych osób, co być może zaowocuje kolejnym; jeszcze lepszym demem; w przyszłości.

Na koniec ciekawostka. Na ubiegłorocznej edycji atarowskiego party [b]Silly Venture[/b], który odbyło się w grudniu w Gdańsku zaprezentowano port dema Rift; działający na Atari Falcon 060.

[b]Słowo na niedzielę[/b]

Biorąc pod uwagę raczej pesymistyczne nastroje i oczekiwania, rok 2014 okazał się być naprawdę niezły dla amigowej sceny. Dało się zauważyć kilka wyraźnych trendów i tendencji. Najbardziej widoczny jest prawdziwy renesans, który zaczyna przeżywać scena Amigi 500. W ubiegłym roku wydano najwięcej produkcji na; małe Amigi; od ładnych paru lat. Drugą wartą odnotowania kwestią, jest fakt, że na demoscenowej mapie coraz częściej dają o sobie znać mniejsze imprezy, które zaskakują ilością i jakością wydanych nań amigowych produkcji (patrz[b] Compusphere[/b], [b]FAP[/b], [b]Gerp[/b] czy [b]Solskogen[/b]).

Do solidnego pelotonu grup niezłomnie tworzących dema, takich jak [b]Dekadence[/b], [b]Elude[/b], [b]Focus Design[/b], [b]Ghostown[/b], [b]Loonies[/b], [b]Software Failure[/b], [b]Spaceballs[/b] czy [b]Up Rough[/b] dołączają całkiem nowe ekipy takie jak [b]Code Red[/b], [b>Five Finger Punch[/b] czy [b>Pacific[/b]. Dostrzegalna jest również seria; powrotów po latach; z których; obok wspomnianego już; najgłośniejszego comeback'u [b>The Black Lotus[/b], warto wymienić [b>Lemon[/b], [b>Insane[/b], [b>Reality[/b], [b>Planet Jazz[/b], [b>Scoopex[/b] czy [b>Sonik Clique[/b]. Innym trendem jest tworzenie bardzo dobrych amigowych dem, przez grupy, które dotychczas aktywne działały na scenie PC jak choćby [b>Australian Drug Foundation[/b] czy [b>Traction[/b].

Jaki będzie rok 2015? Z uwagi na podziemny, nieformalny i nieco anarchistyczny wręcz charakter demosceny, ciężko coś przewidzieć, ale może być lepiej niż się spodziewamy. Ilość scenowych imprez, które w swoim programie zawierają amigowe konkursy jest coraz większa. Po okresie defetyzmu, w obliczu coraz większego zainteresowania retro platformami wydaje się, że amiscena powoli budzi się z letargu; choć tak naprawdę dopiero przyszłe lata zweryfikują, czy to faktycznie oznaka ożywienia, czy też może; przedśmiertne drgawki; (choć amiscenę; grzebie się; regularnie od 20 lat; wciąż bez powodzenia).

A jak było w Polsce? Po gigantycznej zapaści na polskiej amiscenie, także i u nas coś powoli zaczyna się zmieniać. W ostatnich latach na rodzimym placu boju pozostały już praktycznie tylko dwie grupy tworzące dema: [b>Elude[/b] i [b>Ghostown[/b]. Niedawno dołączyła do nich również; reaktywowana po latach przez [b>Azzaro[/b]; grupa [b>Mawi[/b], a w 2014 roku pierwsze swoje demo (po serii mniejszych produkcji typu cracktro) wypuścili także koledzy z [b>Wanted Team[/b]. W zeszłym roku amigowy znak życia dała formacja [b>Lamers[/b], a nieco wcześniej zawiązała się także całkiem nowa grupa [b>Broken Cube[/b]. [b>Dinx Project[/b]; po powrocie w 2013 roku z

Najlepsze amigowe dema roku 2014

Slayer

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

wciąż niedokończonym demem [b][i] „Sepulka”[/i]/b] także zdaje się, że nie powiedziała jeszcze ostatniego (a w sumie to właściwie pierwszego :) słowa. W ubiegłym roku „demowo” zaktywizowali się kolejni polscy scenowi koderzy: [b]Cahir[/b], [b]Sachy[/b] i [b]Enter[/b]. A z tego co nieoficjalnie wiem (ale nie powiem :), kilka kolejnych grup planuje w najbliższym czasie swoje powroty, a nawet (co ciekawe) amigowe debiuty. Być może w roku 2015 zobaczymy kilka z nich. Prócz [b]Revision 2015[/b] doskonała ku temu okazja nadarzy się w Gdańsku podczas październikowego [b]Retro Komp / LOAD ERROR[/b]. Będzie to party, na którym ma się odbyć pierwszy - od roku 2003 - konkurs na najlepsze amigowe demo w Polsce. Jak wynika z informacji, otrzymanych od Sachy'iego - głównego organizatora imprezy - odbędzie się ona najprawdopodobniej w dniach 17-18. października. Organizatorzy nie ukrywają, że pierwsze od lat amigowe party w naszym kraju to swego rodzaju test. Od odzewu twórców, zależy czy impreza o amigowym charakterze będzie kontynuowana. Namawiam więc wszystkich niezdecydowanych na wsparcie RK/LE swoimi amigowymi produkcjami (oprócz konkursu na najlepsze demo, można będzie też wziąć udział w amigowych konkurencjach graficznych i muzycznych), tym bardziej, że atrakcyjne nagrody czekają. Na pewno do tego ważnego - dla polskiej amisceny - wydarzenia jeszcze na łamach [b]Amigazynu[/b] powrócimy.

Artykuł oryginalnie pojawił się w trzecim numerze papierowego [b]Amigazynu[/b], który nadal (w formie papierowej) można nabyć na [url=http://amiga.net.pl/index.php?lng=pl&kw=10010&tms=9]stronie wydawcy[/url] lub [url=http://amiga.net.pl/index.php?lng=pl&kw=10010&tms=24]pobrać za darmo[/url] w wersji elektronicznej.