

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

Rok 2016 w księgach amiscenowych historyków (i histeryków) zostanie odnotowany jako rok chudszy. "Dobra zmiana" Anno Domini [b]2016[/b] nie odbiła się pozytywnie zarówno na demoscenie polskiej, jak i na zagranicznej. Niezłe - jak na amiscenie - lata 2014 i 2015 rozbudziły scenowe apetyty, dlatego zeszłoroczny zastój może wywoływać pewien niedosyt. Nie znaczy to jednak, że w 2016 nie było czego oglądać. Prezentujemy listę [b]10 najlepszych[/b] amigowych produkcji wg serwisu [url=http://www.pouet.net]pouet.net[/url] oraz uzupełniamy ją o swoje typy, które do pierwszej dziesiątki nie weszły, a które warto zobaczyć.

[b]Miejsce 10[/b]

[b]Party Elkstravaganza - Spaceballs[/b]

Kod, grafika: [b]Slummy[/b]

Muzyka: [b]Teis[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=67432]http://www.pouet.net/prod.php?which=67432[/url]

W roku 2016 [b]Slummy[/b] nieco zwolnił tempo, dzieląc swój czas twórczy pomiędzy nowy diskmag - [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68037]projekt "Irregular Review"[/url] (o czym dalej) oraz mniejsze produkcje, takie jak 40 - kilobajtowe intro [b]"Party Elkstravaganza"[/b]. Intro, będące invitką na norweskie [b>Solskogen 2016[/b] to króciutka, niespełna 2-minutowa prezentacja bazująca w zasadzie na jednym tylko efekcie. Ale ciężko z tego powodu o poczucie nudy tudzież nudności. Jak to u Slummy'ego bywa, jest nowocześnie, dynamicznie i soczyście, a zgranie z muzyką jest perfekcyjne. Dbłość o design i sprytnie wykorzystanie OCS-owych bebechów sprawiają, że oglądając "Party Elkstravaganza" zadajemy sobie pytanie, czy oby na pewno jest to produkcja na pocziwy OCS, a nie układy AGA. Żeby jednak nie było aż tak słodko, wydaje mi się, że rok temu (z uwagi na dużo silniejszą konkurencję) tak niewielka produkcja jak "Party Elkstravaganza" miałaby problemy, aby znaleźć się w amigowym top 10 serwisu pouet.net. [i](slay)/i]

Tak zwany one trick pony. Co jednak w ogóle nie przeszkadza, bo kucyk to niebywałej urody. Slummy’emu spodobała się pewna animacja i postanowił zrobić z niej efekt na OCS, za co mu chwała, szacunek, respekt i despekt! I to wszystko w 40 kilo. Warto przypomnieć, że Slummy poświęcił temu efektowi [url=https://codingwithballs.wordpress.com/2016/06/10/amiga-elkstravaganza/]wpis[/url] na swoim blogu. [i](jazz)/i]

Przykład na to, jak z jednego trójkąta zrobić dwuminutową produkcję, która się nie nudzi. OK - trójkąt jest multiplikowany i podkolorowany copperem, jest też świetny, mroczny kawałek ([b]Teis[/b]). Są tu pasujące do odważnej kolorystyki fonty, a nawet wizerunek łosia! Mimo wszystko to spore osiągnięcie i dowód na to, że praktyka czyni mistrza. Slummy nurza się w odmętach minimalizmu i wychodzi z tego cały i suchą stopą. No i jest to invitation norweskiego Solskogen, które jako takie spełnia swoją funkcję znakomicie. Trzeba zobaczyć! Złota kaczka. [i](jok)/i]

[b]Miejsce 9[/b]

[b]Retro Dentre - Revenge of 1990 - Rebels & Neural[/b]

Kod: [b]Hitchhikr[/b]

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

Grafika: [b]Alien, Kenet, Hitchhikr[/b]

Muzyka: [b]Chromag[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=67198]http://www.pouet.net/prod.php?which=67198[/url]

Założenie się tego dentra do pierwszej dziesiątki może świadczyć o dwóch rzeczach: wciąż bezdennych pokładach demoscenowej nostalgii u wielu oglądaczy dem oraz ogólnej miłośkości roku 2016 w kontekście amigowych prodek. [b]Retro Dentro[/b] nie jest złym demem. Ba, jest bardzo solidne i w swojej klasie wagowej całkiem niezłe. Wykonane zostało ze sporą dbałością o detale. Jest fajny duży logos na kilka ekranów, sprytnie kolorowany przez podmiany palety. Mamy dopracowane przejścia pomiędzy kolejnymi częściami, ładną grafikę, przyjemną trackerową pieśń [b]Chromaga[/b] itd., ale brakuje jakiejś iskry. Po tylu latach mnie już nie ruszają te wszystkie spleśniałe glenze, parchate plasmy i zgrzybiałe sinus scrollle. Rozumiem, że celowo wybrano taką konwencję retro, ale twórcy mogli pokusić się choć o mały współczesny akcent. Zastanawiam się, czy brak dynamiki i kilka dłużyzn pomiędzy efektami to również celowe nawiązanie do estetyki roku 1991. Nawiasem, nie mam pojęcia, dlaczego autorzy dema nie zdecydowali się na jego wydanie na [b]Revision 2016[/b] i zrobili to "chwilkę" po party, bez okazji. [i](slay)/i]

To niesamowite, że są ludzie, których nadal fascynuje plasma, glenze czy scroll po sinusie i inne efekty rodem z [b]1990[/b] roku... Co dalej? Druciane wektory?... Jedyną interesującą dla mnie rzeczą w tym demie jest początkowy efekt na logosie oraz fajna grafika i przyzwoita muzyka. [i](jazz)/i]

Produkcja totalnie oldschooolowa. Mamy więc szachownicę, starfield, glenz, plazmę, latające fonty... Do tego fajne efekty nakładane copperem na grafikę plus kilka logosów. Najślabsza jest chyba „flaga” z dotsów, a najlepsza muzyka - kawałek Chromaga wynosi to dentro na inny poziom. Oczywiście wszystko ładnie wyczasowane, przyjemnie się ogląda. Nie ma nic powalającego, ale jest solidnie, starszokolnie i jest na czym oko zawiesić. Szkoda, że najlepszy logos to Photoshop, do tego niestarannie skonwertowany. [i](jok)/i]

[b]Miejsce 8[/b]

[b]Chiperia issue #5 - The Chiperia Project[/b]

Kod: [b]Blueberry, Bonefish[/b]

Grafika: [b]Lunix, Malmix[/b]

Muzyka: [b]2pac, ALPAidUS, Bex, Buzzer, Curt Cool, Cytron, Dascon, Jerry, Juice, Mygg, Notorious, Optic, Punnik, Slash, Tecon, Triace, Vedder, Wiklund, WOTW, Xyce[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=67615]http://www.pouet.net/prod.php?which=67615[/url]

W ostatnim czasie dyski muzyczne na scenie są prawdziwą rzadkością. Tymczasem [b]The Chiperia Project[/b], nie patrząc na trendy, konsekwentnie robi swoje, wydając coraz to nowe czipowe kolekcje. W piątą część Chipperii zaangażowanych zostało więcej osób niż zdołała pomieścić sala na zeszłorocznym wielkopolskim spotkaniu amigowców w [b>Kamieńcu[/b]. Całość otwiera intro napisane w - coraz popularniejszym narzędziu - [b]Rose[/b], a później wita nas spory zestaw muzyki. Ciut nostalgicznie, ale miło. [i](slay)/i]

Krótkie, ale świetne intro [b]Blueberry’ego[/b] udowadnia, że przy pomocy tak prostego narzędzia jak Rose można osiągnąć niesamowite rezultaty. W życiu bym nie pomyślał, że da się na przykład narysować gałęzie! Dodajmy

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

do tego efektowne synchro i nic więcej nie potrzeba. Kolekcja zawiera 20 Protrackerowych chipów naśladowujących brzmienie popularne w pierwszej połowie lat 90. Ciekawostka; wśród autorów jest [b]WOTW[/b] z nowym modulem. Największą bolączką Chiperii jest według mnie zbyt duży rozstrzał jakościowy pomiędzy poszczególnymi utworami. Moim faworytem jest kawałek [b]Wiklunda[/b]. [i](jazz)/i]

Chippack z niezłą oprawą. Muza [b]Optica[/b] chyba za cicho ;) [i](jok)/i]

[b]Miejsce 7[/b]

[b]Thanktro - Ghostown[/b]

Kod: [b]Sachy[/b]

Grafika: [b]Slayer, Darklight, Codi[/b]

Muzyka: [b]JazzCat[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=67141]http://www.pouet.net/prod.php?which=67141[/url]

Nieczęsto scenariusze do demoscenowych produkcji pisze życie. [b]"Thanktro"[/b] powstało na bazie feralnych wydarzeń z Revision 2015

([url=http://scena.ppa.pl/scena/najdluzszy-scenowy-weekend-raport-z-revision-2015.html]opisałem je zresztą szczegółowo w swoim raporcie[/url]), które zapamiętamy na długo. Opisywane dentro, wydane dokładnie rok później, na Revision 2016, było naszym podziękowaniem za wsparcie od scenowej braci, dzięki któremu udało nam się bezpiecznie wrócić do domu, minimalizując straty finansowe. Technicznie; Thanktro; jest prostą produkcją, która opowiada całą historię w nieco komiksowy sposób, okraszony efektami. Tym razem za koderskimi sterami Ghostown stanął gościnnie [b]Sachy[/b] i wywiązał się z tego zadania doskonale. Dobrze przyjęcie na party, trzecie miejsce w compo, oraz wysoka lokata (szczerze mówiąc, moim zdaniem za wysoka) w rankingu każą przypuszczać, że scenowy friendship to wciąż jeden z najważniejszych fundamentów sceny. [i](slay)/i]

Tak wysoka pozycja dowodzi niestety, że ubiegły rok był dla sceny raczej słaby. Co oczywiście nie oznacza, że Thanktro to kiepska produkcja. Wręcz przeciwnie. Tyle że nie jest to demo sensu stricto, a raczej niewielka produkcja zrobiona w jednym konkretnym celu: żeby podziękować scenowcom za pomoc okazaną nam na Revision 2015. Jednym słowem; thanktro! Wielkie podziękowania dla Sachy;ego, bo odwalił kawał dobrej roboty, a przy tym nie narzekał, nie skarżył się i pracował szybko i wydajnie! Dopiero po paru miesiącach wydało się, że praca z Ghostown zdewastowała go psychicznie i fizycznie. Do dziś cierpi na zlewne nocne poty, częściową amnezję i zanik pigmentu na pośladkach. [i](jazz)/i]

Sympatyczna mała produkcja. Fajny koncept z nagłówkami ([b>Melba, Trybuna Loda[/b]) + prosty pixelart dobrze się łączą z rytmicznym soundtrackiem [b>Jazzcata[/b]. Dobra intencja i ciekawe wykonanie. Krótko i na temat. [i](jok)/i]

[b]Miejsce 6[/b]

[b]Dolor Sit Amet - Lorem Ipsum[/b]

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

Kod: [b]Kiero[/b]

Grafika: [b]UbiK[/b]

Muzyka: [b]Chaser[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=67182]http://www.pouet.net/prod.php?which=67182[/url]

[b][i]“Oszukać przeznaczenie”[/i]/b] - ponoć tak brzmiało zalecenie, które członkowie [b]Elude[/b] usłyszeli od [b]Wrózbity Macieja[/b]. A pytali go o to, jak wygrać [b]Amiga Demo Compo[/b] na Revision. Kto by pomyślał, że wystarczy tylko zmiana nazwy, aby - za piątym razem - ta sztuka im się w końcu udała. Oczywiście żartuję, bo [b]“Dolor Sit Amet”[/b] pierwsze miejsce się po prostu w tym roku należało. Panowie z Elude znaleźli chyba w końcu złoty demo-środek, czyli coś pomiędzy abstrakcyjnym [b]“Serenity”[/b] a scenkowym [b]“Machinist”[/b], choć wciąż jest tu trochę patosu. Wszystkie składowe produkcji są na swoim miejscu, a niezła bombastyczna muzyka świetnie napędza flow. Podobać może się kolorystyka i te fajnie “zaszumione” tekstury. Jak dla mnie chyba najlepsze amigowe demo roku 2016. [i](slay)/i]

Elude mieli dość zajmowania ciągle drugiego miejsca, więc postanowili coś zmienić. I wyszło na dobre! Efekty [b]Kiera[/b] tym razem prostsze niż zazwyczaj, ale za to można puścić sobie to demo na Amidze bez obaw, że usmaży nam się Motorola. Sporo przezroczystości i zabawy światłem. Najbardziej podoba mi się efekt przed creditsami, a najmniej zdecydowane nadużycie mirrora. Palety są spójne i spokojne, choć, jak widać po komentarzach, te szarości nie każdemu odpowiadają... Trudno. Oglądałem to demo dzisiaj i naszła mnie podobna refleksja jak wtedy, kiedy widziałem je po raz pierwszy – cwaniacko kroczący w deszczu szklanych odłamków robot faktycznie mógłby robić coś więcej. Co na przykład? Bo ja wiem, wymachiwać błyszczącym dildem i rozwalać nim creditsy, prowadzić na smyczy psa albo może generować jakieś partikle z dowolnego otworu? "Anthemiczna" muzyka dużo dodaje całości. [i](jazz)/i]

Fajna jest scenka otwierająca, z przezroczystością i dorysowującymi się z przodu ściankami odbitego w iksie obiektu. Fajne są wędrujące ochoczo w mistyczne “prawo” sześciiany. Nieźle pasują brudne dithery do scenki miasta – tej nawiązującej trochę do [b]“Incepcji”[/b] (trochę bolą w oczy niezamierzone interferencje). Fajnie, że demo ma “spójną kolorystykę” - czyli jest kolor niebieski i brudnobrazowy. OK. Wiemy, czego się spodziewać po... Lorem Ipsum. Demo jest pompatyczne jak zwykle, muza jest megaepicka do przesady (ale też bardzo dobra), jest sporo nazbieranych przez lata efektów (i nowych też), znów łązi (ślizgając ślicznie nóżkami w powietrzu) kulawy ludzik. Kiero dobrym koderem jest. Demo działa nawet szybko. 1. miejsce. W końcu. [i](jok)/i]

[b]Miejsce 5[/b]

[b]Subside - Unique[/b]

Kod: [b]Dodke[/b]

Grafika: [b]Chemic, Dodke[/b]

Muzyka: [b]Duo[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=67140]http://www.pouet.net/prod.php?which=67140[/url]

[b]"Subside"[/b] stoczyło na ostatnim Revision zażartą walkę o zwycięstwo z "Dolor Sit Amet" i choć finalnie przegrało ([b]1007 VS 1142 głosy[/b]), w rankingu uplasowało się oczko wyżej. Panowie z [b]Unique[/b] znowu zaskoczyli. Po

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

bardzo dobrym demie na Amigę 500 z poprzedniego Revision, tym razem postawili na klasyczną newschoolową konfigurację, czyli 060 + AGA i demo z kolorowymi efektami C2P w trybie HAM8. To bardzo solidne demo z epickimi scenkami 3D, doskonałym soundtrackiem i zapomnianym już nieco klimatem z końcówki XX wieku w stylu [b]"Relic"[/b] czy [b]"Rise"[/b]. [i](slay)/i]

Spodziewałem się, że Unique pokażą coś w stylu "[b]Cathode"[/b] z 2009, które również bardzo lubię, tymczasem zaprezentowali iście epickie demo. Co za rozmach! Uwagę zwraca przede wszystkim bogata kolorystyka, co jest zasługą wykorzystania trybu HAM8. Zazwyczaj kiedy koderzy mają do dyspozycji taką mnogość kolorów, wariują ze szczęścia i używają wszystkich naraz, a to sprawia, że oglądający krzyczą, mdleją albo dostają natychmiastowej katarakty. [b]Dodke[/b] natomiast dobiera paletę z wyczuciem. Znowu dużo świetlistości i przezroczystości. Początek i końcówka dema to jedne z najlepszych rzeczy jakie ostatnio widziałem. I jeszcze ten rozbłysk światła zestrojony z warknięciem basu... Miodzo! Mniej za to podobają mi się scenki - za bardzo cofają całość do późnych lat 90. [i](jazz)/i]

Starszkolne demo „highendowe” – jest 18 bit, są „węgorze” w kanalizacji ;), dużo kolorów, flary, transowa muza. Czyli to, do czego przyzwyczały nas w końcówce lat 90. grupy [b]Mellow Chips[/b], [b]Nerve Axis[/b], czy [b]TBL[/b]. Albo trochę później [b]Maturefurk[/b]. Mamy solidny engine (świetna scena pozdrowień!), dobre agowe efekty, ale też brak spójności i kiczowate kolory. Trzeba przyznać, że niektóre części są bardzo ładne, ale inne niestety znacznie słabsze (jak scena z górami). O dziwo lepiej chyba wypadły osobne efekty niż „flyby” na silniku 3d. Może poza wspomnianą sceną z greetingsami czy początkową. Solidna produkcja, ale trochę bez konceptu. Mniej kolorów, więcej designu, panowie! [i](jok)/i]

[b]Miejsce 4[/b]

[b]Neonsky - Ephidrena[/b]

Kod, grafika: [b]Loaderror, Evilryu[/b]

Muzyka: [b]Frequent[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=67789]http://www.pouet.net/prod.php?which=67789[/url]

Demoscena, zwłaszcza ta amigowa, ma pewną unikatową cechę, która czyni to hobby jeszcze ciekawszym. Otóż praktycznie nie da się nigdy jednoznacznie stwierdzić, że jakaś amigowa grupa jest martwa na wieki wieków, amen. Czasami pojawia się niespodziewany comeback, robiąc nieco scenowego fermentu. [b]Ephidrena[/b] ostatnie swoje amigowe demo wydała w 2011 roku i właściwie nic nie wskazywało, że kiedykolwiek wyda kolejne. [b]"Neonsky"[/b] może początkowo nieco rozczarowywać, bo nie jest to produkcja w ich starym dobrym stylu, ale po odpaleniu jej na Amidze (koniecznie w wersji final, który wyszła niedawno) i poczytaniu dołączonego pliku tekstowego, wypada zmienić zdanie. [b]Loaderror[/b] po raz pierwszy korzysta w swoim demie z dobrodziejstw amigowego hardware'u. Mamy zatem i podwyższoną rozdzielczość w efektach (zainspiowaną intrem z pozycji #3), i sprytne użycie efektów na palecie, i neonowe copper bary. Na kościach AGA i dużych Amigach raczej nie było dotychczas takiego trendu - a to się ceni. [i](slay)/i]

Bardzo mi się podobają neonowe coppery i wszystkie te świetlne efekty, które wyglądają jak OCS na sterydach. Voxel też bardzo przyjemny. Muzyka w drugiej części przesycona jest aurą takiej nieokreślonej, krzemowej melancholii, kojarzącej mi się trochę z [b]Kraftwerk[/b] – szkoda, że efekty w żaden sposób nie korespondują z tym klimatem. Nigdy nie byłem fanem tych Ephidrenowych zabaw ze zdjęciami i Neonsky też mnie do nich nie przekonało

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

niestety… Duży minus, że nawet w wersji finalnej nazwa naszej grupy została zapisana błędnie ;) Za to fraktale super! [i](jazz)[/i]

Długo wyczekiwany powrót Ephidreny. Co prawda w niepełnym składzie, a samo demo dość oszczędne w porównaniu do dawnych produkcji grupy, jednak powrót udany. Demo bardzo ładne. Musiałem zobaczyć całość ponownie, na spokojnie i bez oczekiwań, by dojść do takich wniosków. Bardzo spójne, stonowane i konsekwentne dzieło. Minimalistyczna muzyka [b]Frequenta[/b] doskonale komponuje się z transowymi efektami, serwowanymi powoli, ale z chirurgiczną precyzją przez kodera (Loaderror). Demo jest oszczędne – prawie nie ma elementów designu, za który robi kilka dość niewyraźnych w klimacie zdjęć z Chin - ale mimo to „się ogląda”. Efekty nowatorskie, np. świetnie zaprezentowane fraktale. Da się też wytrzymać zalewanie nas feerią barw z rozmaitych wariantów tuneli (znów piękne użycie hiresa). „Ataki” są tonowane zresztą cyklicznie się zmieniającymi, spokojniejszymi zestawieniami kolorów. Hipnotyczna produkcja – polecam! [i](jok)[/i]

[b]Miejsce 3[/b]

[b]Higher State of Resolution - Dekadence[/b]

Kod: [b]BriteLite[/b]

Grafika: [b]Bracket[/b]

Muzyka: [b]Response[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=67115]http://www.pouet.net/prod.php?which=67115[/url]

Co prawda [b]Britelite[/b] nie wydał w 2016 żadnej większej produkcji, ale 64k intro [b]"Higher State Of Resolution"[/b] wystarczyło, aby zajął brązowe miejsce na podium. Jeśli się mylę, to mnie poprawcie, ale jest to prawdopodobnie pierwsza scenowa produkcja na kości AGA zaprojektowana dla podwyższonej rozdzielczości 640 x 240. I trzeba przyznać, że widać to od razu. Obiekty są dokładniejsze, linie gładziej, a efekty wyjątkowo płynne. Nie ma tu zbyt skomplikowanych wizualnych wodotrysków, ale hires robi swoje. Nawet design jest wyjątkowo "lekki" jak na [b]Dekadence[/b]. Jedyną rzeczą, która trochę mi nie pasuje jest nieco zbyt oldschoolowa ścieżka muzyczna. [i](slay)[/i]

Kiedy Britelite ma wenę i nie recykluje, potrafi zaskoczyć. Tak było chociażby w przypadku [b]"Eighteen"[/b] - intrze „udającym” starszokolne trackmo. Albo [b]Ämpäri[/b], gdzie na jednej dyskietce zmieścił 3-minutowy utwór w jakości 22kHz/16 bit. I tak też jest w "Higher State". Jako pierwsze intro w historii działa w trybie hires (640x240). Efekty i muzyka nie robią na mnie jakiegoś wielkiego wrażenia, niemniej za sam aspekt techniczny należy się Britelite’owi nagroda w postaci okładu z młodej piersi! [i](jazz)[/i]

Respect. Wreszcie ktoś zmierzył się z powodzeniem z hiresem. Nie pamiętam kiedy ostatnio widziałem coś sensownego w tym trybie. Bardzo solidna produkcja, zasłużone 1. miejsce. Bardzo dobra muzyka ([b]Response[/b]), która rytmicznie „prowadzi” intro w swoim powolnym nieco tempie przez kolejne odsłony. Doskonałe przejścia, dobre schematy kolorystyczne i rozwiązania designu. Nie ma się do czego przyczepić. Efekty bardzo solidne albo przynajmniej świetnie sprzedane :) I to wszystko w intrze 64k. Brawa za konsekwencję i spójność. Muza ma słabsze momenty, ale świetnie wpada w ucho i buduje atmosferę. Całość dopieszczona do ostatniego piksela. Nagroda Filmwebu. [i](jok)[/i]

[b]Miejsce 2[/b]

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

[b]Everyway - Hoffman & Blueberry[/b]

Skrypt, grafika: [b]Hoffman[/b]

Engine: [b]Blueberry[/b]

Muzyka: [b]Hoffman[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=67790]http://www.pouet.net/prod.php?which=67790[/url]

Jedno z największych zeszłorocznym zaskoczeń. O tym, że [b]Hoffman[/b] obok muzykowania i amatorskich sesji kolonoskopii ma ciągoty do programowania, kodowania i skryptowania wiedzieli dotychczas nieliczni. [b]Everyway[/b] to kolejna produkcja na A500, która w całości powstała w Rose - języku skryptowym zaprojektowanym specjalnie do tworzenia atrakcyjnych wizualnie - choć stosunkowo prostych - interek. Bez wątpienia jest to - jak na razie - najlepsza rzecz jaka przy użyciu Rose kiedykolwiek powstała i świetna reklama tegoż narzędzia. Uczeń Hoffman przerósł tutaj samego Mistra - Blueberry;ego - czyli twórcę języka. Wielotygodniowe eksperymenty zaowocowały jedną z najciekawszych produkcji na małe Amigi w ostatnim czasie. Efekty nie są skomplikowane, ale dynamika, flow i sposób ich podania naprawdę cieszą oko. Może tylko kolory są trochę zbyt "koderskie". Całość uzupełnia doskonała ścieżka muzyczna (nie mogło być zresztą inaczej) i fenomenalna synchronizacja audiowizualna - a to wszystko w jedynie 64 kilobajtach. [i](slay)/i]

Przed tym intrem chyba nikt do końca nie traktował Rose poważnie. Wszyscy myśleli, że to prościutki engine, który nadaje się do robienia 4-kilówek i w zasadzie niczego więcej. Tymczasem okazało się, że wcale nie. Oglądając "Everyway" tak naprawdę trudno się domyślić, w czym zostało zrobione; sporo skomplikowanych kształtów, bogata kolorystyka, dynamika i przede wszystkim brak wrażenia skrajnej prostoty, która psuła mi odbiór wszystkich wcześniejszych produkcji w Rose. A możliwości tego engine'u są naprawdę niewielkie. Dlatego wielki szacun dla Hoffmana - jak by to powiedział czcigodny [b]Mułła Nasreddin[/b]: intro po prostu urywa dupę. Do tego oczywiście doskonale synchro i dobra muza. Jedyne drobny minus to rozmiar; gdyby muzyka nie zajmowała tyle pamięci, całość spokojnie zmieściłaby się w 4 kilobajtach i tym samym robiła jeszcze większe wrażenie. [i](jazz)/i]

Demo zrobione w Rose (demotool). Dobra muza, dobre zgranie. Z drugiej strony; koderskie (sic!) kolory + czysta abstrakcja, żadnego spajającego pomysłu, klimatu, sensu. Do tego brak grafiki 3d. Co mogłoby być całkiem dobre, ale w tym przypadku; nie jest. Dzięki temu jednak jest co prawda bardziej spójne w swojej estetyce;. Intro fajnie się ogląda, jest to przyjemny blanker, ale nie chciałbym, żeby scena poszła w tym kierunku. Nie traktuję tego jak pełnoprawne demo (intro64k). Trochę jak temat Unity na PC. [i](jok)/i]

[b]Miejsce 1[/b]

[b]e255 - Bomb & Sanity & Dreamdealers[/b]

Kod: [b]Pib, JF Gallant[/b]

Grafika: [b]Made, Novitcz[/b]

Muzyka: [b]Moby[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=67956]http://www.pouet.net/prod.php?which=67956[/url]

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

No i miejsce pierwsze. Przyznam, że z komentarzem do [b]e255e221[/b] mam pewien problem. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda wspaniale. Powrót [b]Sanity[/b] (wow!), powrót [b]Bomb[/b] (wow!), pierwszy soundtrack [b]Moby’ego[/b] w amigowym demie od lat, podobnie jak grafika [b]Made’a[/b], której dawno na Amidze nie widzieliśmy (choć, szkoda, że to nie pixel art). Zapierające dech efekty, design i epicki jak na A500 rozmach produkcji. Ale jest mały zgrzyt. Otóż demo to nie odpali się na standardowej Amidze 500. Jak piszą autorzy: [i]demo runs on a A500 with 1MB of Chip RAM and 1.5MB of Slow RAM“[/i], a do tego wymaga jeszcze dysku twardego. Jak dotychczas nie ukazała się finalna wersja z mniejszym apetytem na zasoby. Nic dziwnego, że produkcja wywołała na scenie sporo kontrowersji. Krytycy zarzucają jej, że to przykład typowego dema“pod emulator”, na sprzęt, który nie istnieje. Mimo wszystko, jest to kawał dobrej roboty i jakość, jakiej dawno na OCS nie widzieliśmy. Najważniejszy scenowy comeback 2016. [i](slay)[/i]

Demo wywołuje podobne odczucia co twarz [b>Krzysztofa Ibisza[/b] – z jednej strony podziw, z drugiej konsternacja. Bo owszem, jest to jedno z najlepszych dem na OCS w ostatnich latach, tyle że tak naprawdę to produkcja na emulator... Ale po kolei. Metablobs, skomplikowane, wypukłe obiekty 3D i rozbijanie brył z zastosowaniem algorytmu Woronoja to zdecydowanie jedno z najciekawszych rzeczy jakie kiedykolwiek oglądałem na OCS! Jeśli idzie o efekt z bryłami to koder, jak sam twierdzi, zainspirowało nasze demo [b>Last Train to Danzig[/b]. Niestety produkcja wymaga ponad 2mb chipu i jeszcze więcej fastu (czy raczej "slowu")... Póki co. Bo podobno trwają prace nad wersją działającą na A500 z 1mb chipu. Na uwagę zasługuje też świetna grafika i niezła muzyka. Kawałek Moby’ego nawiązuje do soundtracku z [b>Arte[/b], chociaż czuć, że autor wyszedł z wprawy jeśli chodzi o pisanie 4-kanalówek. Poza tym chyba brzmiałby lepiej bez solówki i oldskulowych sampli. Nie podoba mi się też, że efekty pojawiają się i znikają bez żadnego sensu i bez przejść; przelatują sobie po prostu jeden po drugim, a w przerwach pojawia się statyczna grafika. [i](jazz)[/i]

Produkcja, która zrobiła duże zamieszanie po zeszłorocznym [b>Evoke[/b]. W pewien sposób dzieląc odbiorców na dwa obozy: oldschool-oldschool i newschool-oldschool ;). Nie jestem wielkim fanem tego dema mimo, że raczej zaliczałbym się właśnie do drugiego obozu. Jest bardzo fajne, ale parę rzeczy psuje hype wywołany nagromadzeniem legendarnych„marek” demosceny. Wszyscy się zachwycają, to ja pomarudzę :)

a) Nie pasuje mi muza Moby’ego. Raz, że jest jakaś taka smętna i nieco bez wyrazu (technicznie też współcześni muzycy wyciskają z Pauli więcej). Dwa– co ważniejsze– nijak się ma do dema. IMHO podstawa, by demo„działo”, to nie tylko dobre synchro, ale i zgranie muzyki zarówno klimatem jak i dynamiką z efektami. W e255 tego brakuje.

b) O ile nowoczesny design mi się podoba (tu duży plus), to konwertowana (chamsko momentami) grafika z 24 bitów już mi w demie na OCS nie pasuje. Po mistrzu, którym dla wielu grafików jest Made (w końcu ikona lat 90’) oczekiwałbym jednak więcej.

c) Efekty to często animacje, przynajmniej te ważniejsze– o ile nie jest to jakiś ból (bo wizualnie jest bardzo ok), to jednak porównując do tego, co robią np. Slummy, [b>Axis[/b] czy Britelite, można wydusić z pięćsetki więcej w realtime.

d) Te kolory na ramce. Ok, nie trzeba robić efektów na overscan, ale tom co jest, brzydko wygląda. Co za problem dać czarne tło, wtedy oceniamy całość, która generalnie jest super, a nie jakieś„beżowe kołnierzyki”.

Żeby nie było niejasności– ja się bardzo cieszę, że taka nowoczesna produkcja się ukazała. Zrobiła i pewnie zrobi jeszcze wiele dobrego scenie, na której duet starfield & kara-fonts scroll pojawia się wciąż za często ;P Fajnie się ogląda. Trzeba zobaczyć. [i](jok)[/i]

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

[b]EXTRAS[/b]

[b]Aulun baulund - Focus Design[/b]

Kod: [b]Corial, Optima, Kollaps[/b]

Grafika: [b]Optic[/b]

Muzyka: [b]Esau[/b]

Link: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68065]http://www.pouet.net/prod.php?which=68065[/url]

Duńska (w większości) grupa Focus Design (ponoć Duńczycy jej nazwę wymawiają: "foka dsløshedsunderstøtelse") jest dzisiaj jedną z najważniejszych amiscenowych formacji. Dość długo i ciężko pracowali jednak na ten status i jeszcze kilka lat temu mieli pewne problemy z wypracowaniem własnego stylu. Największym przełomem na tej drodze było - wydane w 2015 rok - doskonałe demo [b]"Be Kool Fool"[/b]. [b]"Aulun Baulund"[/b] z [b]Gerp 2016[/b] idzie w tym samym kierunku. Pozyskanie do współpracy świetnego grafika [b]Optica[/b] i jednego z najlepszych amigowych muzyków ([b]Esau[/b]) przyniosło wymierne efekty. Pozwoliło to FD postawić w końcu na design i flow, sprawiając, że ich dema po prostu zaczynają cieszyć gałki oczne. Nie ma tu mocarnego kodu, ale pozostałe składowe po prostu robią robotę. [i](slay)/i]

Focus Design długo próbowali odnaleźć własną ścieżkę, ale chyba im się w końcu udało. Demo jest nieco zwariowane, ale zarazem bezpretensjonalne. Wypełnia je bardzo dobra grafika, natomiast zadanie kodera polega tutaj raczej na scaleniu tego wszystkiego w całość, a nie olśniewaniu zaawansowanymi routinkami. Bardzo ciekawa i nowoczesnie brzmiąca muzyka! A to prawdziwa rzadkość dzisiaj. Przynajmniej jeśli idzie o [b]Protrackera[/b]. Mój ulubiony fragment dema to zsynchronizowana z pstryknięciem palcami zmiana palety – prosty patent, a jakże efektowny! [i](jazz)/i]

Niby doskonały przepis – bardzo dobry grafik, muzyk, do tego trzech koderów. Design, dużo designu, 3d, 2d. Wypróbowane narzędzia, sprawdzona formuła. A jednak. Demo po prostu nie działa. Jest nudne, nic ciekawego się nie dzieje. Mimo tego bogactwa assetów efekt wygląda dość mizernie. Jeszcze te przygnębiające zestawienia kolorów - skale szarości z np. RGB czerwono-niebieskim twisterem… A jak już coś jest ciekawe to... jest za ciemne. Nie sposób nie docenić części składowych. Choćby bardzo dobrej grafiki Optica, ręcznie rysowanej czy przynajmniej retuszowanej (z 3d i 24bit). Wszystko też działa płynnie, jest dopracowane i się nie sypie. Nie wiem, zabrakło chyba energii, dynamiki – naprawdę ciekawych efektów i obiektów. Czy soundtracku, który by to spoił i porwał za sobą jak w [b]"Jesus Christ Motorcross"[/b]. Wolę chyba debiut z 2. miejsca. Co mnie szczególnie martwi, bo jestem fanem tej formacji (FD). Na szczęście w demie z [b>Datastorm[/b] wrócili do formy i mimo recyklingu dostaliśmy prostą, ale za to solidną produkcję. Najlepsza jest grafika z samego końca z zahibernowanymi postaciami w kapsułach. [i](jok)/i]

[b]Rotz - AttentionWhore[/b]

Kod: [b]Losso[/b]

Muzyka: [b]Bitch[/b]

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

Link: [\[url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68668\]](http://www.pouet.net/prod.php?which=68668)<http://www.pouet.net/prod.php?which=68668>[\[/url\]](http://www.pouet.net/prod.php?which=68668)

[b]“Rotz”[/b] to prawdziwa perełka. [b]Losso[/b] staje się w ostatnim czasie coraz ważniejszym graczem na amigowej scenie. Tutaj - w jednym kilobajcie - udało mu się pomieścić i ciekawy wizualnie efekt (interesująca mutacja zoom rotatera) i muzykę, która nie jest typowym pierdzeniem. Spory wyczyn na Amidze 500. [i](slay)/i]

Czasami jeden ciekawy efekt wart jest więcej niż 10 oldskulowych „craptr” powielających po raz milion pięćsettyśięczny starfielda, kule z dotów i wypełniane wektory… Tak właśnie jest w przypadku tego 1-kilobajowego bootblock intra. Efekt to połączenie plasm i zoomrotatora, ale pokazany w sposób świeży. Losso napisał w dodatku prościutki syntezytor, dzięki któremu wygenerował sample. Zajebiste! [i](jazz)/i]

Bootblock, coders' porn. Nie jest to [b]"Fluid Fire"[/b], ale jest muza, kręci się plazma, jest fajnie. Ja jednak liczę raczej na kolejne demo tej grupy – z tego co wydali do tej pory widać, że potencjał mają duży. [i](jok)/i]

[b]Data Delight - Nature[/b]

Kod: [b]Malmix[/b]

Grafika: [b]Malmix[/b]

Muzyka: [b]D-Vibe[/b]

Link: [\[url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68073\]](http://www.pouet.net/prod.php?which=68073)<http://www.pouet.net/prod.php?which=68073>[\[/url\]](http://www.pouet.net/prod.php?which=68073)

[b]Malmix[/b] kodował dotąd jedynie w Amosie, ale w trakcie kontemplacji średniowiecznych rycin przedstawiających wizerunki [b]św. Hildegardy z Bingem[/b] coś mu powiedziało, że powinien wziąć się za Asm-One. Tak też uczynił, a efektem tego jest więcej niż przyzwoite demo. Bardzo mi się podobają te zblurrowane sześciany i efekt z creditsów. W życiu bym nie pomyślał, że to czyjaś pierwsza produkcja! Dobrze dobrane palety i fajna grafika (co nie dziwi, wszak Malmix jest również dobrym pixellerem) powodują, że jak dla mnie to jedno z lepszych dem zeszłego roku. Muzyka to oldskulowe amigowe disco, ale brzmiące bardzo dobrze. [i](jazz)/i]

Demo pokazujące, że “nie święci w garnki leją”. Okazuje się, że kodowania w assemblerze na AGAtowe Amigi, przy odrobinie samozaparcia i dwóch paczkach [b]Stoperanu Forte[/b], może podjąć się nawet grafik. Tak właśnie zrobił Malmix. I cóż, że ze Szwecji, skoro, jak na koderski debiut jest naprawdę nieźle. Efekty są proste, ale ładnie opracowane. Z racji swej głównej profesji Malmix potrafi przypudrować swe niedoskonałości koderskie odpowiednią grafiką. Demo zaczyna się nieco sennie - ponad minutowe, powolne intro przypomina mi dramaturgię (a raczej jej brak) niektórych dem na C64, podczas kontemplacji których zdarza mi się czasem zapadać w małe, niespokojne drzemki. Ogólnie jednak jest nieźle. Szacun za podjęcie koderskiego wyzwania. [i](slay)/i]

Dobry debiut. To demo po prostu dobrze się ogląda, a to nieczęsta sprawa na naszym poletku. [i](jok)/i]

[b]PODSUMOWANIE[/b]

O czym jeszcze warto wspomnieć w kontekście roku 2016? Zupełnie niespodziewanie - po latach przerwy - znów na scenie pojawiły się magazyny dyskowe. Zaczęło się od czwartego numeru polskiego maga [b]Karmelia[/b]. Później grupa [b]Spaceballs[/b] wypuściła [b]"Irregular Review"[/b] (w zeszłym roku ukazały się dwa numery), który skupia się na recenzowaniu ukazujących się scenowych produkcji. A w grudniu wyszedł jeszcze siódmy numer chartsów

Najlepsze amigowe dema roku 2016

Slayer & Jazzcat & Jok

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

[b]Versus[/b].

A jak było u nas? Polska amiscena nie przemęczała się w roku 2016 za bardzo. Oprócz wspomnianej Karmelii #4 oraz wymienionych produkcji z miejsc 6 i 7, które wyszły na niemieckim Revision ukazało się tam jeszcze (częściowo polskie) intro [b]"mOmento"[/b] grupy [b]Nah-Kolor[/b]. Zakodował je [b]Phibrizzo[/b], a muzycznie opisał [b]Voyager[/b], co zaowocowało czwartym miejscem w Amiga Intro Compo. Na wrocławskim party [b]Decrunch[/b] wydano natomiast dwie amigowe pchełki ([b]“Je Suis Rose”[/b] i [b]“Ghostown[/b] i [b]“Decrunch compo filler “[/b] [b]Wanted Team[/b]) oraz - co było chyba największą niespodzianką tej imprezy - krótkie demo na Agę [b]"You Ate Red"[/b] będące comebackiem zasłużonej formacji [b]Floppy[/b]. Na Decrunch 2016 miała się jeszcze ukazać [b]“Hydrozagadka” Decree[/b], ale zaginęła na party w niewyjaśnionych okolicznościach (ujrzała światło dzienne później).

Pozostając jeszcze w temacie tej imprezy, warto wspomnieć, że wydane tam intro Wanted Team posłużyło kilka miesięcy później za cracktro do głośnej gry [b]Bundesliga Manager Professional *LIMITED EDITION*[/b]. Ta “odnaleziona” po latach gra, to bowiem prawdziwy rarytas - sprzedawana była tylko 2 miesiące, między 15.11.1992 a 15.01.1993) i zawierała bogaty kontent (2 dyski gry oraz 3 dyski dodatków - edytory, dodatkowe drużyny, animacje bramek).

Na jesiennej edycji [b]Riverwash[/b] małą czterokilówkę dołożył jeszcze raz Phibrizzo ([b]“Sober Test” Broken Cube[/b]) i w zasadzie “to by było na tyle”. Liczymy, że w tym roku będzie u nas znacznie lepiej. Czekają nas wszakże kolejne edycje [b]Amiparty[/b], Decrunch, Riverwash, a także gdańskiego [b]LOAD ERROR[/b], na którym to ostatnio (2015) mieliśmy wysyp amigowych produkcji i pierwsze Amiga Demo Compo w Polsce od 2003 roku. Oczekiwania co do tegorocznej edycji są więc spore. Pozostaje mieć też nadzieję, że dobra amigowa passa obejmie w tym roku także pozostałe demoscenowe imprezy nad Wisłą.