Raport z Datastorm 2017

Sachy

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

W dniach 10-12.02.2017, w szwedzkim [b]Göteborgu[/b], po dwuletniej przerwie odbyło się bardzo wyczekiwane party dedykowane głównie scenom C64 i Amiga (choć zaproszone zostały również inne oldschoolowe platformy), organizowane przez konsorcjum w składzie: [b]Up Rough Soundsystem[/b], [b]Genesis Project[/b], [b]Divine Stylers[/b], [b]Pacif!c[/b] i [b]Tulou[/b]. Impreza ta zwykle obfitowała w ważne i udane produkcje, dlatego też cieszy się opinią jednej z najważniejszych w roku (wiele osób ocenia ją jako najważniejszą w 2017 dla środowiska commodorowo-amigowego). Atmosferę oczekiwania skutecznie podgrzewały dema-zaproszenia (tzw. invitk) wydane przez cenione grupy (C64: [b]Booze Design[/b], A500: [b]Zymosis[/b], A1200: [b]Pacif!c[/b], AtariST: [b]Genesis*Project[/b], NEC/PC Engine: [b]Up Rough[/b]).

Decyzję o wyjeździe na [b]Datastorm[/b] podjąłem niemal natychmiast po obejrzeniu na jakimś streamie invitki [b]"WE AR BACK!"[/b]. W zasadzie już w 2014 zastanawiałem się, czy by nie pojechać na tą imprezę, bo wszystkie relacje naocznych świadków były zachęcające. Smaczkiem edycji 2014 było hasło: "to ostatni Datastorm!", ponieważ budynek, w którym zazwyczaj odbywało się party miał zostać wyburzony. Traktowałem to jednak raczej jako chwytliwy slogan reklamowy niż faktyczną groźbę. I kiedy pojawiły się trudności z wyjazdem pomyślałem: "nie w tym roku to w kolejnym" i edycję 2014 odpuściłem. Jak się okazało zrobiłem błąd, bo party faktycznie zniknęło na 2 lata. Gdy więc powróciło i to w tym samym miejscu co poprzednie edycje, decyzja była jedna - trzeba jechać!

Organizatorzy skutecznie podgrzewali atmosferę wokół imprezy, podkreślając ograniczoną ilość miejsc, doradzając zawczasu zorganizowanie sobie szybkich serwerów na czas rejestracji i sugerując, że tylko "szybcy i wściekli" zdołają zaklepać sobie wejściówkę. Tą groźbą również za mocno się nie przejąłem i niespecjalnie pilnowałem "terminu otwarcia" rejestracji. Przypadek jednak chciał, że akurat byłem w domu i przy komputerze, kiedy przyszła wiadomość: [i]"dziś o 20 zaczynamy polowanie - bądźcie gotowi"[/i]. No, takiego napomnienia zignorować już nie mogłem, więc w okolicy 20 zacząłem obserwować stronę party. Jakież było moje zdziwienie, kiedy odświeżając ją równo o 20 zauważyłem, że z zapowiadanych 230 miejsc, 70 już się rozeszło. I to w jakieś 30 sekund! Szybko zabrałem się za wpisywanie swoich danych i tu kolejne zdumienie - trafiłem na pozycję 198... Jak się okazało, wszystkie wejściówki zostały zarezerwowane w ciągu zaledwie 3 minut i 15 sekund. Miałem więc naprawdę szczęście. Co prawda sporo osób dostało się później poprzez listę oczekujących, ale to była już czysta loteria. Ciesząc się zatem swoim fuksem zacząłem planować podróż do kraju sfermentowanego śledzia. Okazało się, że Polakom udało się trafić w sumie 10 wejściówek, jednak głównie ludziom z południa kraju. Jasne było więc dla mnie, że z [b]Gdańska[/b] wyruszam sam. Zdecydowałem się na połączenia lotnicze (inne opcje to samolot+pociąg, samolot+wynajęty samochód itp). Jako, że zaplanowałem zapakować się w bagaż podręczny (mały plecak z najpotrzebniejszymi rzeczami oraz A600 i 10"TV LCD w torbie od laptopa), połączenie lotnicze przez Kopenhagę okazało się najsensowniejsze. Bilety wykupiłem w połowie listopada i spokojnie mogłem czekać na początek lutego. Jako że na dobre party [u]NIE WOLNO[/u] jechać z pustymi rękoma, zapadła decyzja by zaprezentować tam OCS-owe invitation na [b]RK/LE2017[/b] - lepszego miejsca by zabiegać o wsparcie produkcjami do compos 8-bit/Amiga przecież nie będzie. Postanowiłem upiec dwie pieczenie na jednym ogniu (wykorzystując też i zaległą muzykę, jaka powstała w innej kooperacji [b]RSE&WT[/b]). Okazało się to nad wyraz kłopotliwe, ale to już niech pozostanie kwestią rozliczeń wewnątrz grupy. Tradycyjnie walka o ukończenie produkcji trwała do ostatnich godzin przed wylotem (kosztem snu i innych życiowych projektów), konieczna była też "dogrywka" na miejscu (party coding...), jednak zamierzenia udało się zrealizować (dzięki błyskawicznej pomocy [b]Slayera/Ghostown[/b] w ostatnim dniu przed wylotem). Koniec końców z jakąś tam działająca wersją beta invitki miałem na dyskietce (preferowana forma dostarczania prac na DS) i po kilku piwach w celu szybkiego zaśnięcia udało mi się złapać jakieś 3 godziny snu, a o 5 rano stawiłem się na gdańskim lotnisku. Żabi skok do [b]Kopenhag[/b]i, podobny stamtąd do Göteborga i o 9:05 rano melduję się na szwedzkiej ziemi.

Lotnisko [b]Landvetter[/b] znajduje się ok. 25 - 30km od centrum miasta. Należy więc odszukać specjalną linię autobusów [b]Flyggbussarna[/b] (z charakterystyczną tęczą na burtach) i za 105 SEK (ok. 46zł) kupić bilet do centrum, czyli do [b]Nils Ericson Terminal[/b] (stacja końcowa linii lotniskowej, czas przejazdu ok. 30 min.). Bilety można nabyć

wyłącznie kartą (nie gotówką) u kierowcy lub też w odpowiednio oznaczonym automacie na lotnisku (jest nawet polska opcja językowa). Terminal autobusowy w centrum jest dość mały, warto po przyjeździe zapoznać się z nim, żeby nie błądzić w drodze powrotnej. O ile dobrze pamiętam, autobusy na lotnisko wyjeżdżają ze stanowiska nr 29, ale oczywiście warto sprawdzić to na rozkładzie. Następnie wychodzimy przed terminal i kierujemy się w stronę centrum handlowego [b]Nordstan[/b]. Tam łapiemy autobus nr 16, w stronę [b]Lindholmen[/b]. Kłopot jest taki, że inaczej niż w większości miast w Szwecji, akurat w Göteborgu nie kupimy miejskich biletów autobusowych u kierowcy. Trzeba odszukać odpowiedni automat (mnie się nie udało) lub też we wspomnianym centrum handlowym zapytać w informacji turystycznej gdzie je zdobyć. Mnie skierowano do kiosku [b]Pressbyran[/b] i tam faktycznie były. Kupujemy bilet jednoprzejazdowy za 29 SEK (ok. 13zł), który uprawnia nas do jazdy komunikacją (z przesiadkami) przez 90 minut (czas liczony jest od momentu przyłożenia kartonika biletu do czytnika w pojeździe). Jako, że planowałem powrót w niedzielę dość wcześnie, przezornie zakupiłem również bilet na powrót, gdyż w niedzielę rano w okolicy party place raczej mogłyby być trudności z takim zakupem. Po kilku minutach pojawił się oczekiwany pojazd i po kolejnych 8-10 min. wysiadłem na przystanku Lindholmen, po czym udałem na zasłużonego kebaba w [b]Lindholmen Kebab[/b], tuż obok przystanku :) Po spełnieniu tego scenowego obowiązku zwiedziłem pobliskie nabrzeże i kawałek znajdującego się tam uniwersytetu. Później udałem się na samą już imprezę. Moje wędrówki krajoznawcze spowodowane były tym, że bilety lotnicze kupiłem zanim organizatorzy podali plan imprezy i nie wiedziałem, że bramy otworzą dopiero o 15, a wcześniej nikogo nie zamierzają wpuszczać. Moje połączenia lotnicze wymusiły przyjazd "trochę” za wcześnie i jakoś trzeba było sobie pozostały czas zagospodarować… Ostatecznie na party place dotarłem godzinę przed czasem. Najpierw "odbiłem się od drzwi", jednak powracająca z miasta grupa organizatorów (po chwilce rozmowy) postanowiła nagiąć trochę swoje reguły i zaoszczędzić mi dreptania po śniegu. O tak wczesnej godzinie dane mi było zająć dobre miejsce (jak się później okazało - dla całej polskiej ekipy) i posłuchać brylującego w towarzystwie Dave’a Hayniego, opowiadającego jakieś historyjki czekającym na otwarcie organizatorom.

Niepozornie z zewnątrz wyglądający budynek mieścił w środku całkiem solidne party place.

O tym, że trafiłem we właściwe miejsce upewniło mnie zaparkowane przed budynkiem customowe Volvo kolegi Mad Maksa :)

To, że była to słuszna koncepcja, okazało się na miejscu. Impreza organizowana jest w dość kameralnym, ale klimatycznym klubie (o wystroju dobrze wpisującym się w skandynawski metal ekstremalny) i po prostu większa ilość uczestników nie zmieściłaby się. Do dyspozycji były więc dwie większe, postindustrialne sale, przerobione na artystowsko-satanistyczny klimat. Dwa duże ekrany, scena do wykładów, solidne nagłośnienie, reżyserka – wszystko jak na typowym party. Na miejscu bar serwujący zarówno ciepłe przekąski (kebaby, falafele, hummus-rolle) jak i zimne piwo. Kawa i herbata była przez całą imprezę za darmo. Dodatkowo w cenie wejściówki (300 koron szwedzkich = ok. 130zł) sympatyczne 2 śniadanka i lekkie danie obiadowe przed sobotnimi konkursami (ma to o tyle znaczenie, że eliminowało potrzebę szukania tzw. „spożywki” poza miejscem imprezy, więc dało się funkcjonować na miejscu praktycznie cały weekend). Obsługa była bardzo miła, co chwilę ktoś sprzątał śmieci, a toalety były czyste przez całą imprezę (co w [b]Skandynawii[/b] jest raczej standardem). Muzyka na takim poziomie głośności, by można było i porozmawiać, i bawić się. Mnie osobiście irytuje konieczność wrzeszczenia do ucha rozmówcy, bo organizatorzy zamierzają porwać wszystkich na siłę do zabawy poprzez nieustanne masakrowanie uczestników decybelami.

Widok na salkę główną z miejsca łączącego dwie sale

Główna sala widziana od strony sceny

Raport z Datastorm 2017

Sachy

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

Równie wypełniona, acz trochę bardziej kameralna salka przy barze...

...oczywiście z własnym, tej samej wielkości bigscreenem.

Jakąś godzinę po mnie na party pojawił się [b]Kiero/Elude[/b], który dojechał przez [b]Berlin[/b], następnie ok. 17 zawitał samochód w składzie: [b]Fei/RR[/b], [b]Jok[/b] i [b]Wino[/b] z grupy [b]Dreamweb[/b] w asyście [b]Sebaloza/Lepsi.de[/b].

"Polish Corner" i jego słynna scenowa gościnność.

Po jakimś czasie dołączyła solidna reprezentacja grupy [b]Elysium[/b] ([b]Brush[/b], [b]Cresh[/b], [b]Digger[/b] i [b]Gryf[/b]). O ile koledzy komodorowcy (całkiem słusznie) wynajęli sobie gdzieś nocleg w okolicy, to reszta ekipy sposobem studenckim zagospodarowywała sobie spanie na miejscu, polując na wolne kanapy (których było kilka) lub też stosując metodą „krzesełkową” (na party sen przecież nie jest rzeczą najważniejszą). Po przywitaniu się oczekiwaliśmy na rozpoczęcie właściwej części programu, a była ona pełna atrakcji!

Zgodnie z planem, kilka minut po godzinie 19 nastąpiło oficjalne otwarcie i występ artysty o pseudonimie [b]MASKINPOP[/b]. Był to człowiek odziany w stylu [b]emo/pop punk[/b], który do własnych kompozycji (mocno inspirowanych brzmieniami scenowymi i 8bit) serwował piosenki zapewne w jakiś sposób związany z demosceną, bo publika reagowała dość żywo.

Czasem przebijały się znajome słowa, jednak jako że wszystkie teksty były po szwedzku niewiele zrozumiałem. Występ trwał ok. 40 minut. Po nim rozpoczęło się dość wyczekiwane przeze mnie seminarium prowadzone przez legendę sceny - [b]Mahoneya[/b], współtwórcę wielu intr, muzyk (-dysków) i dem na C64 i Amigę, zazwyczaj w duecie z przyjacielem o ksywie [b]Kaktus[/b], który (ku mojej radości) również zaszczycił imprezę.

Mahoney opowiadający o NoiseTrackerze

Mahoney opowiedział o swoim dzieciństwie, realiach życia dzieciaka i nastolatka w Szwecji w latach 80. Okazuje się, że tez mieli tylko 2 kanały telewizyjne, zazwyczaj zresztą przeraźliwie nudne i może właśnie dlatego ówczesne dzieciaki tak chętnie szukały wrażeń w świecie komputerów? Tak przynajmniej było w przypadku Mahoneya. Jego występ był naprawdę świetnie zaplanowany i przeprowadzony. Przetykany był filmikami i małymi quizami (w stylu: kto jest na zdjęciu, a byli to np. dziadkowie Mahoneya, którzy pomogli mu w rozwoju zainteresowań muzyczno-komputerowych). Nie sposób było się nudzić, a salwy śmiechu wybuchały na sali co chwilę. Mahoney nie zanudzał szczegółami technicznymi, skupiał się na anegdotach i odwołaniach do ciekawej przeszłości, szybko przeskakując swoje osiągnięcia (ogromna ilość zakodowanych intr na C64) do ciekawszych opowiastek. Po wykładzie chętnie rozmawiał z uczestnikami. To bardzo sympatyczny, otwarty i uśmiechnięty człowiek, dla mnie jedna z największych postaci wczesnej sceny amigowej.

Po spotkaniu z Mahoneyem i małej przerwie odbyło się [b]music compo[/b]. Nie zachwyciło mnie specjalnie, ale też trzeba przyznać, że oddaliśmy się raczej integracji i konsumpcji w naszym narożniku niż kontemplacji dostarczonej

muzyki. Sam też, na swojej podróżnej A600 kończyłem invitkę na RK/LE 2017, którą zamierzałem opublikować na tym party, więc dostępny czas musiałem dzielić na zwiedzanie, integrację i kodowanie.

Mantronix (z lewej) i Firefox (obaj z Phenomeny) - zdjęcie pozowane: "robimy następnego legendarnego moda" :)

Datastorm okazał się niesamowitą okazją, by spotkać i porozmawiać z legendami sceny, które przybyły odbyć czysto sentymentalną podróż do dawnego hobby i lat dzieciństwa, jak też i takich, którzy nadal czynnie udzielają się w całej tej zabawie. Miałem kilka takich spotkań i nie sposób opisywać ich wszystkich (końcowe obrazki trochę przybliżą zainteresowanym niektóre z nich). Niesamowite było jednak pogadać sobie z takimi osobami jak [b]Firefox[/b] i [b]Mantronix[/b] z legendarnej [b]Phenomeny[/b]. Bardzo fajni goście, chętnie dzielący się zarówno opowiastkami z przeszłości, jak i aktualnymi spostrzeżeniami na temat sceny czy imprezy. O ile Mantronix traktuje scenę jako zamknięty rozdział, a na party pojawił się, żeby spotkać starych znajomych, to ku mojej radości Firefox nadal chce coś robić. Co więcej, uczestniczył w [b]Amiga Tracked Music Compo[/b]. I zajął pierwsze miejsce utworem Generation stworzonym wraz z kolegami[b] Danko[/b], [b]dLx[/b] i [b]pROPER dISCO[/b].

Podobnie fajnym spotkaniem była możliwość uściśnięcia graby [b]Photonowi[/b] i [b]Notoriousowi[/b] z grupy [b]Scoopex[/b]. Swego czasu Photon udzielił mi pozwolenia na wykorzystanie materiałów z jego kursu [b]Amiga Hardware Programming[/b] do serii komentarzy (do tego właśnie kursu), które opublikowałem w kilku numerach polskiego magazynu [b]RETROKOMP[/b]. Miałem okazję więc mu podziękować i wręczyć egzemplarz tego czasopisma. Ucieszył się bardzo z takiej pamiątki i mimo, że pismo wydawane jest po polsku, przejrzał dość dokładnie zawartość. Pozdrowił przy okazji grono czytelników kursu (które wg moich szacunków zamyka się w liczbie podobnej do ilości trofeów zdobytych w sumie przez wszystkie polskie drużyny piłkarskie w rozgrywkach Ligi Mistrzów). Miło było pogawędzić i dowiedzieć się, że kurs będzie poruszał coraz bardziej ciekawe sprawy i opisywał coraz bardziej zaawansowane efekty koderskie.

Od prawej: Notorious i Photon (obaj Scoopex)

O ile Photon to pan pod pięćdziesiątkę i raczej stroniący od innych "pięćdziesiątek" czy "seteczek", to kolega Notorious jest przesympatyczny. Bardzo polecał mi inne party często ostatnio odbywające się w Göteborgu: jesienno-zimowe [b]Compushere[/b]. Party jest w centrum miasta, ma trochę "mniej elitarny" klimat, przez co uczestnicy jeszcze lepiej się integrują (wykorzystując również okoliczną dobrą infrastrukturę barową). O ile Datastorm opisał słowem [i]"big hype"[/i], to Compusphere ma bardziej kameralną atmosferę. Jest to party bardziej lokalne; dla sceny południa i zachodu Szwecji. Odwiedza je ok. 100 osób, a ilość i poziom produkcji zawstydzić może niejedno party po naszej stronie Bałtyku i w naszej części Europy. Prawdę mówiąc - mnie przekonał i chętnie bym się tam kiedyś wybrał.

Błądząc po obu połączonych salach łatwo nawiązywało się kontakty, a wytwory lokalnego przetwórstwa chmielu, zbóż i ziemniaków znacząco to wspomagały. Na salach można było spotkać ludzi z Genesis Project, [b]TRIAD[/b] czy [b]Fairlight[/b], swój kącik w okolicach toalet wymościli koledzy z Insane.

Rowdy (jako dr. Red) i Bacchus (jako mr. White) z Fairlight

Liczna i oflagowana reprezentacja "Popularyzatorów Jakościowego Oprogramowania" dla C64 oczywiście.

Raport z Datastorm 2017

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

Integracji, rozmów, zgniecionych puszek i innych opakowań było naprawdę wiele i nie sposób tego wszystkiego opisać. Opisywanie zresztą wielkiego sensu nie ma, bo na party trzeba po prostu jeździć, a najbliższe okazje już całkiem niedługo i to w naszym kraju. Zachęcam! :)

Przytulny kącik Insane przy kibelkach

Po bloku konkursów muzycznych (które również inni uczestnicy określili jako niezbyt imponujące) odbył się zapowiedziany dj set [b]Hoffmana[/b], który wyciągnął na parkiet kilka osób (w tym Kiero/ELD) i na tym zakończyła się piątkowa część oficjalna. Bo nieoficjalna dla mnie po 4, a dla wielu innych o 6 rano w okolicach baru.

Hoffman w swoim żywiole

Mnie udało się wstrzelić w wolną kanapę i mimo niezbyt sprzyjających warunków złapać w śpiworze 3-4 godziny regeneracji przed kolejnym wypełnionym atrakcjami dniem.

Sobota rozpoczęła się od skromnej toalety (na solidne szorowanie szans nie było, gdyż knajpa udostępnia jedynie kilka małych zlewików) oraz kilku kubków kawy. Niemal dokładnie o 10 zaserwowano małe, ale pożywne śniadanie (bułki, ser, pomidor, itp). Do śniadania, na sali głównej, z C64 przygrywał ambientowe dźwięki kolega Goto80, radując kilkunastu słuchaczy i nie burząc za bardzo spokoju poranka. Przed południem klub znów zaczął się zaludniać. Powracali ludzie nocujący w hotelach. O 12 odbył się wykład [b]Andreasa Tadika[/b], człowieka kiedyś związanego ze scena (i grupą Phenomena), a później pracującego w firmach [b]Code Masters[/b] i [b]Team17[/b], gdzie uczestniczył w tworzeniu takich gier jak [b]Alien Breed[/b], [b]Alien Breed: Special Edition 92, Alien Breed II: The Horror Continues, Alien Breed: Tower Assault, Project-X, X2: No Relief, Superfrog, Full Contact[/b], [b]Miami Chase[/b], [b]Just Cause 3[/b], [b]Mad Max[/b], [b]Renegade Ops[/b], [b]Just Cause 2[/b], [b]Zen Gems[/b] czy [b]Worms[/b]... Andreas opowiadał zarówno o realiach gamedevu w złotych czasach, jak i trickach koderskich, tak więc był to również ciekawy wykład dla zainteresowanych szczegółami technicznymi.

Kolejną prelekcję przeprowadził [b]Spelpappan[/b] czyli autor książki [i]„Generation 64”[/i] (wydanej po szwedzku i angielsku), w której opisuje jaki wpływ miały Commodore 64 i scena na niego i jego rówieśników w latach 80. i 90. Miał szczęście chodzić do jednej szkoły (czy nawet klasy) z wieloma znanymi postaciami sceny, więc wiele anegdot znał z pierwszej ręki.

Spelpappan (kolega szkolny m.in. Celebrandila/PHA&FLT), opowiada anegdoty z życia sceny i gamedev.

O 14 w programie wpisane było [i]"TRSI the story"[/i], ale tu akurat zawiodłem się. Człowiek, który prowadził spotkanie zaserwował wykład światopoglądowy (może i wartościowy, ale w sumie nijak mający się do sceny i TRSI, co mnie głównie interesowało). Zorientowawszy się, że treścią będzie raczej społeczno-polityczna ewangelizacja (i mając tego za dużo w naszym kraju na co dzień) opuściłem wykład, by więcej czasu spędzić wśród uczestników. O 15 wróciłem jednak pod scenę by posłuchać opowieści "z wewnątrz Commodore" jak zawsze medialnego [b]Dave’a Hayniego[/b]. Chętnie opowiadał o korporacyjnej atmosferze w Commodore czy niekompetencji managerów, podkreślając jednak, jak wspaniały był to czas dla niego (zaczął pracę w C= w wieku 22 lat przy projekcie C128 i przepracował tam 11 lat), jak wielu wspaniałych inżynierów tam napotkał, z iloma cięciami budżetowymi się zmagał itp.

Raport z Datastorm 2017

Sachy

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

Zachęcał do zadawania pytań i barwnie na nie odpowiadał. Dowiedzieliśmy się, że inżynierowie mieli świadomość istnienia demosceny i czasem oglądali dema, jednak kadra zarządzająca zupełnie ten fakt ignorowała. Najbardziej sceną interesował się oddział niemiecki (np. organizując scenowe konkursy podczas targów [b]CeBIT[/b]), jednak niestety to było wszystko w tej materii. Commodore zaprzepaścił wielką szansę na stanie się marką podobną do takiej, jaką aktualnie dla swoich użytkowników jest Apple, co skończyło się wiadomo w jaki sposób. Podczas wykładu uczestnicy donosili Dave'owi piwo, by nie zaschło mu w gardle, a sam Dave stwierdził, że Amiga przeliterowana od tylu brzmi jak "piwo", więc "wszystko się zgadza". Po prelekcji Dave chętnie rozmawiał z uczestnikami, przypominając sobie kolejne anegdoty ze starych dobrych czasów.

Publika dbała, by Dave'owi w gardle nie zaschło, a odwdzięczał się nieskończonym potokiem anegdot z samego wnętrza Commodore. Po wykładzie Dave'a zaproszono wszystkich na obiadokolację.

Kolejnym wykładem była prezentacja Prowlera, którą niestety opuściłem (miałem okazję porozmawiać z nim przy jego stanowisku, gdzie sprzedawał swoje świetne albumy grafik scenowych), po czym rozpoczął się bogaty blok pozostałych konkursów. Opisywać go dokładnie w magazynie raczej nie ma sensu (zrobił to już [b]Tfardy[/b] z RK/LE Team na swoim blogu), zaproponuję więc czytelnikom odwiedzenie [url=http://www.pouet.net/party.php?which=1526&when=2017]tej strony[/url] i samodzielne zapoznanie się ze wszystkimi pracami.

Na wysokim poziomie stało (zgodnie z przewidywaniami) graficzne compo na C64. Poziom niektórych prac mnie osobiście (zatwardziałego OCS-owca) zadziwia od dawna. A C64 ma tylko 16 kolorów i to stałej palety... Scena C64 jest jednak bardzo dojrzała i widujemy tam prawdziwe cudeńka. Część z nich jest możliwa dzięki koderskim trickom na hardware "komody", ale tym bardziej zyskują u mnie ogromny szacunek.

Miejsce #3: Winter Girl, praca: Hammerfist / Desire

Miejsce #2: Incarnations, praca: Twoflower/Triad

Zdjęcie pierwszej sali w trakcie C64 Gfx Compo.

Jeśli chodzi o C64, to ze swojej strony polecę zwycięskie demo grupy TRIAD ([url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68868][b]Neon[/b][/url]) oraz piękne i rozbudowane demo grupy SHAPE ([url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68869][b]The Shores of Reflection[/b][/url]), które graficznie tworzyli: znany ze sceny amigowej [b]Archmage/Andromeda[/b] oraz... nasz rodak [b]Carrion[/b] (znany głównie z grypy [b]Elysium[/b], ale również i z debiutu kodersko-graficznego na A500 na gdańskim RK/LE 2015). Warto obejrzeć też [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68874][b]The Last Hope[/b][/url] - demo poświęcone pamięci [b]Carrie Fisher[/b] i jej roli księżniczki [b]Lei[/b] w [b]Gwiezdych Wojnach[/b] z wieloma odwołaniami to tej roli. Drugim polskim akcentem w commodorowskim demo compo jest małe intro [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68876][b]Surdataströmming[/b][/url] zaprezentowane przez polską grupę Elysium po kilku latach scenowej ciszy. Miło, że panowie znów angażują się w scenowanie, a ich wizytę i udział w compo na [b]DS17[/b] przyjmuję jako zapowiedź wznowienia większej aktywności. Na pewno też warto odnotować 4k intro [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68873][b]Belong[/b][/url], autorstwa legendy sceny C64 i Amigi - Mahoneya, który zaprezentował zupełnie nowoczesną i całkiem zaskakującą produkcję.

Raport z Datastorm 2017

Sachy

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

C64 demo compo czas zacząc...

Koledzy z Elysium nie przyjechali z pustymi rękoma - good job!

Przyjemna produkcja Atlantis

Świetne demo grupy SHAPE...

...przy którym graficznie udzielał się znany z Amigi Archmage/Andromeda...

...jak i polski grafik Carrion

I jak to na party bywa - demo zajmuje miejsce #2 (pamiętacie sprawę Hardwired?)

Choć demo TRIAD też dobrą produkcją jest...

...niezaprzeczalnie (cóż, głosowanie na party to inna sprawa niż ocena "na zimno" i z pozycji domowej kanapy).

Amigową ucztę rozpoczęły dwie prace w [b]Color Cycling Compo[/b] (czyli konkurs bazujący na rotacji palety kolorów). Pierwszym [i]killerem[/i] okazało się bootblock intro [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68863][b]Fluid Fire[/b][/url] na konfigurację AGA/060, które popełnili [b]Blueberry/Loonies[/b] i H0ffman/Unstable Label, będące rozwinięciem efektu o nazwie [i]chaos zoomer[/i] lub po porostu [i]distort[/i]. To 1-kilobajtowe intro (tak, 1kB!), zawierające ciekawy efekt w kilku modyfikacjach oraz muzykę mogłoby spokojnie wygrać intro compo, a i solidnie namieszać w kategorii demo. To kolejny dowód jakim mistrzem kodu jest Blueberry i jaki potencjał nadal tkwi w Amidze. Samo Amiga 64k intro compo raczej nie zachwyciło, choć głównie ze względu na małą ilość prac, które były tylko dwie (grup [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68909][b]Insane[/b][/url] i [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68911][b]T.E.K.[/b][/url]). Obie przyzwoite, ale po obejrzeniu zostawał pewien niedosyt. Zdaje się, że ta arcyciekawa kategoria ostatnio nie jest zbyt poważnie traktowana. Aa szkoda. Podobnym rozczarowaniem była również kategoria [b]A1200 Demo[/b], gdyż zaprezentowano tylko jedną pracę pt. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68906][b]Storm Rider[/b][/url]. [b]Focus Design[/b] jednak nigdy nie zawodzi, więc było co pooglądać i czego posłuchać, bo choć osobiście rapu nie lubię, to jednak tutaj wykorzystany w ścieżce H0ffmana dobrze się sprawdza. Jako drugie miało wystartować demo [b]Dekadence[/b], jednak [b]Britelite[/b] mimo kodowania niemal całą imprezę nie zdążył go dokończyć (na czym zapewne skorzysta [b]Revision 2017[/b] czy jakieś inne fińskie party).

Sporą atrakcją dla Amigowców było compo graficzne. Choć również dość skromne ilościowo to zagwarantowało sporo pozytywnych wrażeń. Warto zwrócić tu uwagę na kolejny polski akcent i pracę graficzną (pt. [url=https://demozoo.org/graphics/168097/][b]Ad Astra[/b][/url]), którą dostarczył [b]Jok/Dreamweb[/b].

Raport z Datastorm 2017

Sachy

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

Cukierkowa praca z miejsca 1.

Oklaskiwana gromko praca Joka/Dreamweb (pozdrawiamy PikkuMyy w wersji StarWars!)

Główną atrakcją okazało się być [b]Amiga 500 Demo compo[/b], gdzie zaprezentowano 7 prac. Dodatkowym smaczkiem był fakt, że o konferansjerkę podczas compo poproszono samego Dave’a Hayniego, który zapewne dopiero teraz (lub niedawno) miał szansę zorientować się, że efekty graficzne na Amidze to coś więcej niż [b]Boing Ball[/b] i [b]The Juggler[/b]. Jego charakterystycznie żywiołowe reakcje dodały kolorytu całej prezentacji.

Co do samych zaprezentowanych prac - dwie z nich to invitki. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68902]Pierwsza[/url] zapraszała na słynne, odbywające się w Wielkanoc Revision. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68914]Druga[/url] zaś na nasze krajowe party: RetroKomp/LOAD ERROR 2017, które odbędzie się pod koniec października. Pozostałe pięć produkcji to dema typowo już konkursowe na wysokim poziomie i choć różne stylistycznie, to każde warte obejrzenia. Oczywiście na szczególną uwagę zasługuje zwycięskie demo SPACEBALLS o tytule [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68878][b]Makt[/b][/url] (czyli „Moc” - z kolejnymi, niesamowitymi pomysłami Slummy'ego), ale każde z nich zawiera w sobie coś interesującego. Mnie osobiście cieszy różnorodność stylistyczna - od dopieszczonego oldschoolu grupy Pacif!c ([url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68891][b]Monomateria[/b][/url]) i spokojnego, ale nowoczesnego stylu Unique ([url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68893][b]Coco[/b][/url]), przez niejako filmowe sceny The Electronic Knights ([url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68903][b]Dandelion[/b][/url]) czy żartobliwe Five Finger Punch & Insane ([url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68884][b]Ideograph[/b][/url]), po wspomniany wcześniej brutalny norweski newschool. Naprawdę jest co oglądać.

"Już za chwileczkę, już za momencik..." (

"Coco" grupy Unique walczy w compo atakując tunelami.

Five Finger Punch & Insane na pewno kochają DATASTORM 2017

Demo grupy Pacif!c usiłuje wskoczyć wysoko na podium...

...ale przychodzi Slummy i pokazuje MOC (nor. MAKT) - niekwestionowany #1!

Cieszy również ilość aktywnych grup. Pokazuje ona, że amigowa scena ewidentnie dźwignęła się z pewnej zapaści sprzed kilku lat (a przecież wiele zacnych grup nie uczestniczyło w konkursie). Compo udowodniło też, że Datastorm to jedna z najważniejszych imprez ostatnich lat i jej pozycja raczej będzie się nadal umacniać, warto więc polować na wejściówki. Jako ostatnie zostało zaprezentowane [b]True Wild Compo[/b], gdzie uwagę z wróciłem głównie na produkcję grupy [b]Genesis Project[/b], która pokazała demko [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68862][b]Hires Invasion[/b][/url] na egzotyczną platformę[b] ABC80[/b].

Raport z Datastorm 2017

Sachy

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

Po atrakcjach konkursowych (około północy) rozpoczął się występ muzyczny znanego na scenie C64 kodero-grafiko-muzyka [b]lft[/b], a po nim dj set [b]Magnara[/b], który jednak przegapiłem, skupiając się na rozmowach z uczestnikami i wymianie wrażeń pokonkursowych.

Commodorowy człowiek-orkiestra lft zaraz zacznie koncert....

(od lewej) Koderzy Britelite (DKD), Bifat (TEK) i Slummy (SPB) próbują znaleźć odpowiedź na pytanie: "jak TO się robi"...

(od lewej): Kiero/Elude, Blueberry/Loonies i Todi/Tolou grają mentalnie "w mariaszka" - kto zajmie ostatnią wolną kanapę ;)

Po zakończonych konkursach dało się również zauważyć dość szybki i znaczący odpływ uczestników, którzy mieszkając niedaleko lub mając wynajęte lokale udali się na zasłużony odpoczynek. Impreza zaczęła wyraźnie dogasać. I choć sporo ludzi jeszcze integrowało się, to co chwilę jednak ku wyjściu kierował się ktoś spakowany. Około 2-3 nad ranem impreza w zasadzie wygasła, co pozwoliło nam złapać trochę snu i zregenerować siły przed podróżą powrotną do domu.

Pobojowisko niedzielnego poranka i polegli partyzanci...

Opustoszałe centrum dowodzenia party, w niekorzystnym świetle niedzielnego poranka...

Ok. 7 rano odjechała polska ekipa samochodowa (Fei, Jok, Sebaloz, Wino), a ja parę minut po 10 złapałem autobus do centrum Göteborga i po przesiadce w kolejny - już na lotnisko. Dwa lądowania i osiem godzin później zawitałem szczęśliwie do domu, po drodze stwierdzając, że było to jedno z najlepszych party, na których byłem. I to pod każdym względem. Datastorm jest z jednej strony imprezą bardzo ważną w scenowym kalendarzu, a z drugiej w sumie dość kameralną. Można spodziewać się sporej ilości świetnych produkcji najlepszych grup i przy tym niemal domowo-przyjacielskiej atmosfery. Nagromadzenie legendarnych postaci scen C64 i Amigi może trochę onieśmielać, ale daje też niecodzienną możliwość porozmawiania z nimi w kameralnej atmosferze. Mając rozpracowaną już logistykę dojazdową, myślę, że będę próbował wracać w to miejsce. O ile znów dopisze mi szczęście i załapię się na listę wejściową. Trochę więc zmniejszając swoje szanse - Datastorm bardzo polecam, tym bardziej, że po ostatnim compo organizatorzy ogłosili chęć zorganizowania letniej edycji imprezy.

Pamiątkowe "trofea" na mojej podróżnej A600 (party coding beast) - koderzy

Muzycy...

Magicy...

Raport z Datastorm 2017

Sachy

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

Strona www imprezy:
[url=http://winter-2017.datastorm.party/]http://winter-2017.datastorm.party/[/url]

Wszystkie produkcje z party w serwisie demozoo.org:
[url=https://demozoo.org/parties/2989/]https://demozoo.org/parties/2989/[/url]

Dema z party w serwisie pouet.net:
[url=http://www.pouet.net/party.php?which=1526&when=2017]http://www.pouet.net/party.php?which=1526&when=2017[/url]

Pełne wyniki kompotów:
[url=http://www.pouet.net/party_results.php?which=1526&when=2017]http://www.pouet.net/party_results.php?which=1526&when=2017[/url]

Mahoney - wykład:

Wybrane amigowe produkcje z party w serwisie YT:

[b]Resistance & Wanted Team - RetroKomp & Load Error 2017 Party Invitation[/b]

[b]Pacific - Monomateria[/b]

[b]Unique - Coco[/b]

[b]The Electronic Knights - Dandelion[/b]

[b]Focus Design - Storm Rider[/b]

[b]Loonies & Unstable Label - Fluid Fire[/b]

[b]Spaceballs - Makt[/b]

www.ppa.pl