

Revision The Easterparty 2012 - 6-9 kwietnia 2012, Saarbrücke

Slayer

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

Mimo, że liczba demoscenowych imprez na mapie Europy wciąż jest imponująca, niewiele z nich - jeśli chodzi o prestiż, rozmach i klimat - może się dziś równać z Revision The Easterparty. Legendarne niegdyś "marki", takie jak Assembly czy The Gathering, zdominowane zostały obecnie przez wszechobecną komercję i graczy, ze sceną nie mając już prawie nic wspólnego, a rolę kluczowych scenowych eventów zaczęły przejmować te nieco bardziej kameralne spotkania pokroju szwedzkiego Datastorm czy duńskiego TRSAC.

Wyciągając z tego wszystkiego pierwiastek amigowy, sytuacja zaczyna wyglądać jeszcze mniej ciekawie. Mało to optymistyczne, ale dzisiaj dużym sukcesem jest fakt, gdy amigowe kompoty w ogóle się na jakimś party odbędą. Czasem produkcję na Amigę trafiają do kategorii łączonych (oldschool lub PC), a najczęściej nie ma ich tam po prostu wcale. Co ciekawe, ta indolencja twórcza zdaje się dotyczyć również scenę PC. Paradoksalnie pewne ożywienie widoczne jest natomiast na scenie 8-bitowej (szczególnie C64). Może więc następna w kolejce będzie amiscena?

Niemieckie Revision to zatem chyba jeden z ostatnich, dużych bastionów demosceny - również tej amigowej. Mimo, że impreza pod tą właśnie nazwą odbyła się po raz pierwszy dopiero rok temu, uznana została natychmiast za naturalną kontynuację wcześniejszego Breakpoint Party, które to trwało nieprzerwanie przez lata 2003 - 2010, a które z kolei - nieco upraszczając zamierzone już "party-scenowe dzieje" - było wypełnieniem luki po Mekka/Symposium.

Jak sama nazwa wskazuje, show odbywa się podczas wielkanocnego świątecznego weekendu. Fakt ten od lat skutecznie wyklucza obecność na imprezie co niektórych - truchlejących przed swymi matkami, żonami i kochankami (niepotrzebne skreślić) scenowców, dla których wyjazd "na święta" nie wchodzi nawet w rachubę. Dla innej grupy, w tym i piszącego te słowa, termin ten stanowi jednak doskonały wentyl bezpieczeństwa, dając znacznie lepszą alternatywę niż "święta po polsku" i widok oszalałego tłumu bijącego się z pianą na ustach o ostatni plaster krakowskiej suchej w pobliskim markecie.

Mimo, że wyprawa na Revision wiąże się z dość wysokimi dla kieszeni Polaka kosztami, można te obciążenia znacząco zminimalizować. Po pierwsze organizatorzy zdając sobie sprawę z faktu, że nie każdego stać na taką imprezę, oferują zniżkowe - czyli tańsze o 50% - wejściówki, o które można przed party aplikować. Z tego co wiem, wielu fanów dem ze wschodniej Europy takie bilety otrzymało. Po drugie wielu śmiałków zamiast wygodnego hotelowego łóżka może wybrać (i wybiera) bezpłatny nocleg na terenie party. I mimo, że po 3 dniach wyglądają wtedy jak statystyci z "Nocy Żywych Trupów" George'a Romero, to odnoszę wrażenie, że jakoś specjalnie im to nie przeszkadza (co więcej - wiem, że spanie na partyplacu dla pewnych osób ma wartość samą w sobie). Dodając do tego przyzwoite zaplecze sanitarne, a także tony wałówek zabierane przez co niektórych z domu - w tym nawet kultowe zupki chińskie - naprawdę da się tam przeżyć niskobudżetowo. My akurat etap spania na podłodze, tudzież innym stole do bilarda, mamy już za sobą, zatem jadąc na tak odległe party wybieramy zawsze opcję hotelu "mit Fruhstuck" - wychodząc z założenia, że nic tak nie regeneruje ciała i ducha po intensywnym dniu "partowania", jak wygodne hotelowe łóżko, a rano orzeźwiający prysznic i pyszne śniadanko. Jednocześnie może warto zdementować mit, że nie jest to wcale jakiś tam finansowy luksus. Rezerwując przyzwoity hotel 30 dni przed terminem, płaci się jedynie niecałe 25 euro za osobę ze śniadaniem. Często u nas w Polsce wydaje więcej za gorsze warunki i bez tej - jakże kluczowej - porannej dawki węglowodanów w bufecie.

W tym roku decyzję o wyjeździe na party, z różnych niezależnych przyczyn, podjęliśmy trochę późno. Co więcej, jeszcze tydzień przed imprezą, wszystkie produkcje i prace, nad którymi pracowaliśmy na Revision były w przeszku. Zapowiadało się więc - jak zwykle - kończenie ich w pośpiechu na party. Revision zaczęło się dla naszej czwórki (czyli mej osoby, JazzCata, Darklighta i Bodzia) już w piątek od małego before party w "siedzibie" grupy Ghostown, czyli mojej pracowni ulokowanej na strychu. Przy piwku i video relacji na żywo z Revision obejrzelśmy między innymi nominacje do "scenowych Oscarów" za rok 2011, czyli Scene.org Awards, z przyjemnością odnotowując, że w aż czterech kategoriach znalazło się tam nasze zeszłoroczne demo "Human Traffic". Któż z nas jeszcze rok temu mógł przypuszczać, że w nominowanej w kategorii "najlepsza ścieżka dźwiękowa" kompozycji JazzCata z dema, śpiewa oto przyszły wokalista Myslovitz - Michał Kowalonek? Ucieszyły nas także trzy nominacje dla amigowych kolegów z Elude, a także kilka innych dla Polaków ze scen C64 i PC.

W sobotę z samego rana jeszcze krótka chwila na uzupełnienie "zapasów" w sklepie i w drogie! Niestety, nasza podróż

Revision The Easterparty 2012 - 6-9 kwietnia 2012, Saarbrücke

Slayer

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

zaczęła się dość niefortunnie. Już przy wyjeździe z Wolsztyna zostaliśmy zatrzymani przez drogówkę. Na nasze szczęście pan policjant pechowo (dla niego) machając lizakiem, "skasował sobie przez pomyłkę" wynik na radarze i zasmucony mógł nas już tylko "pouczyć". I jak tu nie wierzyć dowcipom o policjantach? Dalsza trasa przebiegła już bez większych niespodzianek. Po ładnych "paru" godzinach i prawie 1000 przejechanych kilometrach jazdy dobrymi niemieckimi autostradami (z dzielnym Bodziem za kierownicą) dotarliśmy pod granicę niemiecko-francuską, czyli do celu naszej podróży: Saarbrücken, a dokładnie na Dr. -Tietz-Straße 14.

Cieężko wyobrazić sobie lepsze miejsce na scenową imprezę niż przemysłowa hala E-Werk. Ta zbudowana w 1908 roku fabryka żelaza i stali po odrestaurowaniu jest obecnie centralnym w mieście punktem organizowania wydarzeń związanych z szeroko pojętą kulturą i sztuką. Industrialna architektura i surowe piękno E-Werk stanowiły doskonale tło dla demoscenowej imprezy i starszych maszyn. W środku hali, jak i na zewnątrz (w zaimprovizowanym na czas party "ogródku" z miejscem na ognisko tudzież swobodne ustawianie swoich grilli) bawiło się już - mimo chłodu - całkiem sporo osób. Jak się później okazało przez całe Revision przewinęło się w sumie ponad 800 partyzantów, czyli rekord sprzed roku został pobity. Po uiszczeniu opłat, otrzymaniu opasek na ręce i specjalnych kodów, przeznaczonych do systemu głosowania w konkursach, mogliśmy zacząć chłonać ten specyficzny, scenowy klimat. Wizyta na takiej imprezie to jedna z ostatnich szans, aby zobaczyć i poczuć to, co dzisiaj pamiętają już tylko najstarsi stażem scenowi górale. Setki osób siedzących przy komputerach, kończących swoje produkcje, dyskutujących swobodnie o niuansach scenowego tworzenia, połączonych ideą specyficznej, podziemnej subkultury. Wśród rozmaitych komputerów na party Amigi były również dobrze widoczne, a zawołanie "Amiiiiigaaaah!!!" było, podczas tych kilku dni, chyba najczęściej słyszany okrzykiem podczas różnych - czasem całkiem zabawnych - sytuacji. Miłą ciekawostką był fakt, że wszystkim zapewniono praktycznie nieograniczoną ilość darmowej (a gwooli precyzji, to oczywiście wliczonej w cenę wejściówki) kawy, herbaty i ciasteczek. Niektóre osoby przeżyły party tylko i wyłącznie dzięki tym ostatnim. Zaplecze kulinarno-drinkowe było - rzecz jasna - również dostępne, ale tam już - naturalnie - należało sypnąć banknotami tudzież monetami (np. 2,5 euro za 1 kawałek pizzy). Fani gadżetów również nie mogli narzekać, obecnych było kilka stoisk z komputerowymi książkami, płytami, koszulkami i innymi retro-cudeńkami. Na uwagę zasługuje również całkowity brak, a raczej "niewidoczność" ochrony. Pamiętam, że często na polskich imprezach w jakimś ciasnym klubie, nie dało się nawet wejść do środka, bez dokładnej rewizji plecaka i kieszeni przez jakieś łysiego fana poezji śpiewanej. Tutaj nie dość, że można było wnieść na teren hali swoje ulubione trunki, grilla czy nawet węgiel drzewny, to ochrona pozostawała przy tym całkowicie transparentna. Może właśnie dlatego ani razu na Revision nie byłem świadkiem żadnego agresywnego incydentu?

Revision to - w scenowych realiach - spora impreza, której przygotowywanie rozpoczyna się zawsze na ponad pół roku naprzód. Organizatorzy (jest ich około sześćdziesięciu) zapewniają sporo atrakcji. Seminaria i wykłady na ciekawe tematy związane z szeroko pojętym tworzeniem, prowadzone przez prawdziwych fachowców i "scenowych magików", koncerty, projekcje, zabawne przerywniki, no i oczywiście "competitions". Podczas party przewidziane było prawie 20 konkursów na rozmaite maszyny.

W sobotę zdążyliśmy załapać się jeszcze na konkurencje "Executable Music Oldskool" i "Oldskool Graphics", w których to zaprezentowano sporo ciekawych prac. Trzeba przyznać, że "orgowie" potrafią stworzyć odpowiednią oprawę i klimat. Każdy konkurs poprzedzała zapowiedź (coraz słabiej trzymającego się na nogach) "konferansjera" Okkiego, gra światła i oficjalny muzyczny jingiel - hymn Revision. Po pierwszej dawce scenowych potyczek część ludzi wyszła na zewnątrz w celu kontynuowania scenowej integracji przy zimnym piwku, a reszta dała się porwać legendarnemu Romeo Knightowi, który wraz z kolegami dał naprawdę niezły koncert. Mogliśmy posłuchać - między innymi - kultowego "amigowego standardu" "Cream of the Earth" sprzed 22 lat, który zaaranżowany na żywą gitarę zabrzmiał świetnie i nabrał dodatkowej mocy.

Około godziny 23 nadszedł czas na pierwszy czysto amigowy kompot, czyli Amiga Intro. Z konkursu warto wspomnieć "Leap of Faith" grupy Moods Plateau, czyli kolejną udaną wyprawę do krainy OCS. Intro zawiera całkiem zaawansowane efekty, jak na Amigę 500, choć może trochę zgrzyta kolorystycznie. Bez wątpienia jest to jednak kawał solidnej roboty. "Quotation Marks" grupy Dekadence to zaś przede wszystkim nieco oldschoolowy, ale elegancki design i grafika oraz trochę sztuczek z zapomnianym już nieco raytrace'ingiem. A wszystko to podane zgrabnie i nowocześnie.

Revision The Easterparty 2012 - 6-9 kwietnia 2012, Saarbrücke

Slayer

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

Kolejny raz Britelite udowodnił, że jest obecnie jedną z najjaśniejszych koderskich gwiazd na amiscenie. Największe wrażenie na wszystkich zrobiła jednak produkcja "Hot Dots" połączonych sił formacji Focus Design i Unstable Label. Podczas pokazu na bigscreenie intro wywołało zasłużony aplauz i gromkie oklaski. Faktycznie, jest to jedna z lepszych sześćdziesięcioczwórek, jaka pojawiła się w ostatnich latach na Amidze. W końcu panowie z FD popracowali nad designem, idealnie zgrali całość z muzyką, a świeże nowoczesne efekty braci Coriala i Optimy okraszone zostały niezłą ścieżką Hoffmana (który na imprezie miał też swojego DJ Seta). Zdecydowanie jedna z najlepszych produkcji tegorocznego Revision.

Z racji ograniczonego miejsca, nie mogę sobie pozwolić na opisanie przebiegu wszystkich konkursów, skupię się więc tylko na tych bardziej "okołoamigowych" kompotach, raz po raz czyniąc jakiś wyjątek. Oto i jeden z nich. Następne bowiem w kolejności - PC 4k - miło zaskoczyło luźnym amigowym akcentem. "Hartverdrahtet" grupy Akronyme Analogiker, zostało zaanonsowane na bigscreenie jako "interpretacja amigowego dema "Hardwired" na rok 2012 w 4096 bajtach" i zdmuchnęło konkurencję. Niepokojąco piękne fraktalowe światy, jak z obrazów Beksińskiego. To po prostu trzeba zobaczyć. Kolejny klasyk z niemieckiego party.

Jako ostatnie tego dnia, już po północy, odbyło się Oldskool Demo Compo. Jest to konkurs, w którym można zaprezentować demo na dowolny komputer 8- lub 16-bitowy. Każda produkcja tradycyjnie zostaje poprzedzona planszą informacyjną, na jaką platformę została stworzona, co daje punkt odniesienia przy późniejszym głosowaniu. Wśród prac konkursowych przeważały te dla C64. Największe wrażenie z pośród tych "komodorkowskich" dem zrobiło chyba "Krawall Deluxe" kolejnej starej legendy, która zaktywizowała się na party, czyli grupy Tristar & Red Sector Inc. Nie zabrakło też tych bardziej egzotycznych maszyn. Amstrad CPC został wywołany do tablicy przez połączone siły ekip Benediction & Sector One w produkcji "Wake up!" - niezłe kodersko demo, które jednak znużyło nieco "scenową gawiedź" swoją długością (12 minut!). Nawiasem jestem ciekaw, czy nazwa dema to przejaw autoironii i dystansu twórców, czy tylko nieszczęśliwy zbieg okoliczności... Ciekawostką była też produkcja na Gameboy'a Color. Mowa o demie "Cenotaph" znanej wcześniej z Amigi grupy Dual Crew & Shining, za którego kod odpowiadał nasz rodak Dox (który prowadził na Revision także jedno z seminariów dotyczące prac nad emulatorem MAME). Prawdziwa niespodzianka w konkursie miała jednak dopiero nastąpić... Nie ukrywam, że nieco niezręcznie mi o niej pisać, gdyż byłem jedną z osób za nią odpowiedzialnych, ale cóż, muszę jakoś wybrnąć z tego niewdzięcznego zadania. Otóż jako ostatnie w konkursie pokazane zostało demo na Amigę 500 o nazwie "Boogietown", nad którym pracowaliśmy ciężko przez ostatnie tygodnie. Nasz fiński kolega Britelite, znów stanął na wysokości zadania. Nie ukrywam jednak, że nie spodziewaliśmy się aż tak owacyjnego przyjęcia tej produkcji. Lekkość, zamierzony luz i bezpretensjonalność, o którą nam chodziło, a do tego ponadczasowy kult Amigi 500 przyniosły najwidoczniej rezultat. Wiele osób dziękowało nam później, że tchnęliśmy ducha w ten nieco zapomniany (niesłusznie) scenowo komputer. To prawda, Amiga OCS/ECS to bez wątpienia doskonała platforma do scenowania. I tak też zakończył się dla nas ten intensywny, sobotni, pełen emocji dzień w hali E-Werk. Tej nocy nadszedł czas już tylko na trzy ostatnie słowa-klucze: taxi, hotel i sen.

Jak już wspominałem wcześniej, poranny prysznic plus pyszne śniadanie w hotelu na rozpoczęcie nowego dnia to dla nas niepisana "święteczna tradycja". Nowy dzień powitał nas słońcem, jednak temperatura znów oscylowała w granicach 10 stopni Celsjusza (co ciekawe - rok temu mieliśmy tu "lato" i prawie 25 stopni). Na partyplacu kręciło się już całkiem sporo osób, niektórzy z nich tradycyjnie przez całą noc nie wstali nawet od swoich komputerów. Nasze dobre humory popsuł jednak kolega z Polski, Nitro, który sprzedał mi newsa, że usłyszał od kogoś, że mój rysunek, który wczoraj tak dobrze został przyjęty w Oldskool Graphics Compo, został w nocy zdyskwalifikowany przez organizatorów z nieco "mglistych" powodów. Postanowiłem sprawę jak najszybciej wyjaśnić, udając się do osób odpowiedzialnych za konkursy graficzne na party. Ich stanowisko było następujące. Twierdzili, że tenże sam rysunek konkursowy, został już wcześniej wystawiony przeze mnie na łódzkim party Riverwash 2011, gdzie zajął pierwsze miejsce. Nie było to prawdą. Grafika z Revision była bowiem "od zera" ręcznie pikselowaną (co zajęło mi zresztą około 100 godzin) wersją mojej truecolorowej grafiki z Riverwash, co - dla każdej osoby znającej się trochę na grafice - oznacza całkowicie "nowe dzieło". Porównując to do muzyki, to coś jak zrobienie np. syntetycznej, AHX-owej wersji własnego utworu z wersji MP3 lub - w analogii koderskiej - intra 4k z dema. Jako więc, że racja była po mojej stronie, spokojnie poprosiłem, aby "orgowie" zadali sobie trud porównania obu grafik, a także obejrzenia struktury pikseli mojej grafiki konkursowej na dużym powiększeniu i

Revision The Easterparty 2012 - 6-9 kwietnia 2012, Saarbrücken

Slayer

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

przeanalizowania dołączonych do archiwum faz jej powstawania. Obiecali, że tak zrobią.

I faktycznie, po kilku godzinach dostałem informację, że organizatorzy pragną mnie przeprosić za ten niefortunny incydent. Niestety stwierdzili jednocześnie, że rysunek został już usunięty z systemu głosowania i nie może być dodany do niego z powrotem. Zobaczywszy jednak, że powolnym ruchem sięgam do kieszeni po swój plastikowy pistolet na wodę rzekli, że może jednak da się coś zrobić, ale to okaże się za parę godzin. Dało się. Niestety przez to całe zamieszanie, moja grafika konkursowa nie była obecna w systemie do głosowania przez prawie dobę, a gdy wróciła już do systemu, nie pojawiła się tam żadna stosowna informacja na ten temat. Tym samym rysunek bezpowrotnie stracił szansę na otrzymanie większości głosów. Finalnie uplasował się na czwartym miejscu. Cóż, nie była to potrzebna sytuacja i popsuła mi ona nieco humor na party. Tym bardziej że, jak się później okazało, moja praca została usunięta na podstawie jakiegoś fałszywego "donosu", a organizatorzy w zamieszaniu nie zadali sobie trudu, aby dokładnie to sprawdzić i mnie o tym fakcie poinformować. Cóż, jak widać, nawet ta perfekcyjna, niemiecka machina czasem zawodzi... Na szczęście kilka łyków Salmiakki, którą przywiózł nam Britelite, dawka nieodłącznej wśród członków Ghostown tabaki oraz dużo dobrej zabawy przy skręcaniu naszego grilla za 19 złotych przywiezionego z Polski, pozwoliły kontynuować imprezę w zacnym gronie i nadal dobrym samopoczuciu.

Tymczasem party nabierało rozpędu. Mijały kolejne konkursy, koncerty i seminaria, a obsługa baru prawie nie nadążała z dowozem kolejnych beczek piwa. Nie sposób opisać wszystkiego, co się działo w niedzielę, więc wynotuję tylko kilka losowych ciekawostek. W Wild Compo grupa LFT przedstawiła dziwaczne demo "Parallelogram", uruchamiające się - jeśli dobrze zrozumiałem - na stworzonej płycie FPGA Commodore One. Coraz ciekawiej prezentowały się również produkcje w stosunkowo nowych kategoriach na scenie, czyli Web Browser Demo i Web Browser Intro. W tej pierwszej warto zwrócić uwagę na napisane w Javascriptcie demo "Radiotherapy" znanych teamów Alcatraz i Scoopex zawierające dużo ładnej, rysowanej ręcznie grafiki. Oldskool 4k Intro wśród interek na C64, Atari, Amstrada i Spectrum przyniosło również kolejną amigową niespodziankę. "Purple Eggs" grupy BooZombies, o którym mowa (i które zajęło finalnie drugie miejsce), nie jest może czymś wyjątkowym, ale cieszy fakt, że BooZombies w końcu zaczęli robić coś porządnego. Pecetowe 64k Intro Compo także zaowocowało w co najmniej dwie pozycję, o których warto coś więcej napisać. Przewrotnie nazwane intro "The Scene Is Dead" to perełka kolejnej znanej niegdyś z Amigi formacji Razor1911. Świetny przykład na nowoczesne efekty, oblane nostalgicznym "retro-sosem". Założę się, że u niejednego amigowca pierwsze sekundy "The Scene..." wywołają bardzo miłe wspomnienia. Więcej nie zdradzę - trzeba obejrzeć samemu. Jednak prawdziwym party-killerem okazał się zdobywca pierwszego miejsca w konkursie, czyli intro "Gaia Machina" grupy Approximate. Dla większości piękne, dla nielicznych malkontentów nieco kiczowate, ale bez wątpienia robiące spore wrażenie. "Gaia Machina" to błoga "3d podróż" przez łąki, pola truskawek i sielskie świąty. Wyciszająca, kojąca produkcja, którą warto obejrzeć/posłuchać. Tymczasem w Saarbrücken zbliżała się północ, a wraz z nią najważniejsze konkursy, czyli Amiga Demo i PC Demo Compo. Zanim do nich dojdę, muszę nadmienić o jeszcze jednej sprawie.

Otóż, niedziela - w międzyczasie - przyniosła dla naszej grupy jeszcze jedną kiepską wiadomość. Nasza główna produkcja na party, czyli demo na Amigę 060 AGA, którym mieliśmy "bronić" złota zdobytego rok temu w Amiga Demo Compo i nad którą pracowaliśmy od miesiący (tym razem z naszym duńskim kolegą Blueberryem), wciąż nie była ukończona. Mimo sporych chęci (w tym tygodniowego, koderskiego maratonu oraz specjalnej "demo-wizyty" Blueberrego u nas w Polsce dwa miesiące wcześniej) nie udało się ukończyć dema na party. A może to założony przez nas plan był zbyt ambitny? Po burzliwej grupowej konsultacji postanowiliśmy nie puszczać więc tym razem nieskończonego dema w konkursie, podejmując trudną decyzję o wycofaniu go z Revision 2012. Doprawdy, ukończenie jakiegokolwiek dema na party to dziś nie lada wyczyn - tym bardziej gratuluję wszystkim zespołom, którym udało się tej trudnej sztuki dokonać. Dla nas dwa dema na jednym party okazały się niestety założeniem nie do realizacji.

Pozostając jeszcze w temacie amigowych dem i grup, wspomnę o kularowych plotkach, zasłyszanych na party. Najbardziej elektryzująca wiadomość, mówiła, że nad amigowym demem pracuje także grupa... The Black Lotus. I faktycznie, napotkany na party Kalms potwierdził te rewelacje. Pierwsze po sześciu latach demo, miało się zresztą ukazać na Revision właśnie, ale z różnych przyczyn także i ono zostało przesunięte na czas późniejszy. Gdźieniedzie

Revision The Easterparty 2012 - 6-9 kwietnia 2012, Saarbrücke

Slayer

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

słysząc było także plotki o zapowiadanych produkcjach ekip Desire, Powerline, Scarab, a także powrocie dwóch polskich grup. Te informacje nie dziwiły, zważywszy na fakt, że wielkanocne party w kontekście amigowym często przynosiło różne miłe zaskoczenia. Ot, chociażby Breakpoint 2010, gdzie po latach milczenia swoje demo zaprezentowała między innymi hiszpańska grupa Ozone i niemiecki Haujobb albo Revision 2011, gdzie po dwunastu latach absencji powróciła zacna grupa Skarla z doskonałym demem "Massive". Jedno jest pewne, jak podsumował po party z5 (admin portalu ADA): "Amiga group is never 100% dead it seems. There have been some remarkable and totally unexpected comebacks." I ciężko się z tym zdaniem nie zgodzić. W tym roku doszło do ciekawego precedensu. To nie PC Demo było ostatnim (w domyśle najważniejszym) kompotem na party, ale Amiga Demo właśnie. Stało się tak chyba za sprawą - dobrze znanego wszystkim scenowcom - Charliego - sympatycznego Węgra, fana starych modeli Skody i Amigi, który na party odpowiada za produkcje amigowe. Charlie co roku zbiera cięgi od reszty "orgów" za przesuwanie deadline'u na oddanie amigowych dem, idąc na rękę grupom, które kończą produkcję na party. Tym razem przesunięcie było maksymalne.

Pecetowe demka rozczarowały. Zabrakło mocnych pozycji. Wyróżniłbym jedynie produkcję polskiej grupy Flopi, na którą miło było popatrzeć. Ogólnie jednak podczas kompo miałem wrażenie, że oglądam wciąż to samo - długie demo z jednostajną muzyką, śladową ilością rysowanej grafiki i zagęszczeniem nudnych scenek 3d. Dość późna pora i owa nużąca jednostajność powodowały, że co niektórzy popadli podczas tego konkursu w niespokojną drzemkę. Gdy obróciłem się w stronę siedzącego obok JazzCata, zauważyłem, że mimo głębokiego snu, na twarzy ma wyraźny grymas i cedzi przez sen przekleństwa po czesku. Najgorsze miało jednak nastąpić. Końcówka konkursu miała przynieść niezły szok. Mowa o "Variform 2" grupy Kewlers, które sprawiło, że ludzie wybiegali z sali zakrywając rękoma uszy, a JazzCat przebudził się nagle z bardzo niecenzuralnym okrzykiem, twierdząc później, że "Kewlers obrazili go tym demem". Po tej projekcji przestał nawet działać stream z party i amigowego konkursu nie obejrzał już na żywo w sieci nikt. A co zawierało to nieszczęsne "Variform 2"? Zobaczcie sami. Pamiętajcie tylko, że na party głośność była ustawiona prawie na maxa, a w sali było ciemno i wszystkie błyski były wielokrotnie spotęgowane.

No i w końcu się doczekaliśmy. Amiga Demo Compo poprzedzone zostało tradycyjnie długim, rytmicznym skandowaniem "A-miiii-gaaaah!!". Przez chwilę czułem się jak jakiś - nie przymierzając - ultras Siarki Tarnobrzeg. Mimo problemów, o których wspominałem wcześniej i które uniemożliwiły nam skończenie demo, mimo wycofania się z konkursu TBL-i, a także niezrealizowania (nieoficjalnie zapowiedzianych dem) przez grupy Unique, Tulou i Desire katastrofy nie było. Przynajmniej trzy z pokazanych amigowych dem można było uznać za mocne pozycje. "Teobstrrofarfeia" sygnowane przez Focus Design to koderski powrót zza światów Boostera. Jak sam stwierdził, wygodne konsumpcyjne życie w końcu zaczęło go nudzić i tak oto na powrót zajął się amigowym kodowaniem. Demo nie zawiera przełomowych efektów, ale świetnie "płyne", jest idealnie zgrane z muzyką i cieszy oko grafikami Farfara, który - jak zawsze - jest w wysokiej formie. Do tego zdrowa dawka humoru i garść fajnych "świetlistych", kosmicznych efektów. Bardzo udany powrót. A Booster już zapowiada, że to dopiero początek. Demo o swojsko brzmiącej nazwie "Kakao" naszych rodaków z grupy Elude to z kolei produkcja nieco większego kalibru. Znowu porywające kodersko efekty, epicki rozmach, zabójczy smok 3D, ale i znowu trochę jakby brak pomysłu na "sprzedanie i opracowanie" tego świetnego kontentu. Wiem, że to nieco niesprawiedliwe i gdyby demo było sygnowane inną niż Elude etykietą, pewnie nikt by nawet nie mrugnął okiem. Ale tak, oczekiwania w stosunku do Elude są dziś tak duże (może nawet za duże), a poprzeczka ustawiona (przez nich samych) wisi tak wysoko, że nawet dobre demo, takie jak "Kakao", powoduje u niektórych odbiorców pewien niedosyt. Ale tak to już jest, jeśli team w składzie Kiero, Ubik, Substrate i Chaser wciąż ma na amigowej scenie chyba największe szanse i potencjał na to, aby zdezonizować w końcu "Starstucka", uważanego za najlepsze amigowe demo wszechczasów na duże Amigi. Kolejną niespodzianką w konkursie było "Kioea" grupy Madwizards. Dobra to wiadomość, że Azzaro, po pięciu latach amigowego milczenia, wziął się znowu do roboty. Nie skończyło się na odświeżeniu loga Mawi, ale na zapędzeniu całkiem sporej grupy utalentowanych osób do pracy nad demem. To chyba największe pozytywne amigowe zaskoczenie na Revision. Demo może nie zawiera nowatorskich killer efektów, ale ci, którzy uważnie śledzą scenowy rozwój Britelite'a (to była jego trzecia produkcja na tym party!) zgodnie stwierdzą, jak duże poczynił postępy jako koder. Po raz kolejny dopracował silnik 3D, który - mimo, że wciąż ustępuje najlepszym silnikom na amiscenie - został tu ładnie "oprawiony" przez spójną, estetyczną grafikę i klimatyczną

Revision The Easterparty 2012 - 6-9 kwietnia 2012, Saarbrücke

Slayer

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

ścieżkę dźwiękową Raidena i Yolka. I tak też zakończyła się ta pełna wrażeń niedziela.

Na deszczowy i wietrzny poniedziałek zapowiedziano już tylko jedno, ostatnie wydarzenie: ogłoszenie wyników i ceremonię wręczenia nagród. Na rozgrzewkę przedstawiono zebranym zabawną planszę pokazującą statystykę sprzedaży napojów na partyplace. Nie było zaskoczenia: po lewej stronie, bardzo blisko zera, pozycja o nazwie "sok pomarańczowy", po prawej zaś wysokie słupki (razem kilka tysięcy litrów) dwóch marek piwa. Cała ceremonia przypominała uroczystą "galę" ze statuetkami, przemowami i nagrodami, a dla większego napięcia - ogłoszenie wyników każdego konkursu było (jak zawsze) zwizualizowane w postaci animowanych słupków, które symbolizując ilość zebranych punktów rosły i ściagały się na ekranie. Sporo nagród zebrali Polacy. W amigowych demach, pierwsza nagroda dla Mawi, druga dla Elude. W Oldskool Demo pierwsza nagroda dla naszego "Boogietown", a w PC Demo trzecia dla Flopi. Dwa drugie miejsca w konkursach muzycznych wywalczył też JazzCat, miejsce pierwsze w Modern Graphics zajął Darklight, a mi udało się uplasować na pozycji trzeciej. Jeszcze ostatnie, szybkie rozmowy, uściski dłoni i w drogę.

Podsumowując, bilans party oceniam nad wyraz pozytywnie, a parafrazując klasyka, "pogłoski o śmierci amigowej sceny są (nadal) przesadzone". Tak, jak się spodziewałem, z każdym kolejnym miesiącem Revision 2012 - niczym dobre wino - zyskuje, obrastając w coraz to lepsze wspomnienia. Nie wiem, co przyniesie nowy rok, ale jeśli będzie ku temu sposobność, postaramy się zjawić w Saarbrücken ponownie. Wszystkim niezdecydowanym już dziś polecam taki wyjazd, tym bardziej, że niewiele mamy już okazji, aby poczuć ten jedyny w swoim rodzaju scenowy i amigowy "feeling". Może, przy większej ilości chętnych, można by się nawet pokusić o zorganizowanie specjalnego busa na party z Polski? Czas pokaże.

Na zupełny koniec chciałbym jeszcze serdecznie pozdrowić wszystkich rodaków i rodaczki, którzy zjawili się na tegorocznym Revision (niestety było nas mniej, niż rok temu), w kolejności alfabetycznej (wybaczcie, jeśli kogoś pominąłem), byli to: Argasek, Azzaro + Pani (coś czuję, że po party chwyciła scenowego bakcyła), Blackdot, Bodzio, Darklight, Dox, Fredu, Hakon, Jazzcat, Kiero, Kbi, Maq, Michu, Nitro, Sebaloz, Silent, Substrate, Ubik - dzięki za dobry klimat, a wszystkim, którzy coś na party wystawiali dodatkowo ściskam dłonie. Mam nadzieję, że za rok będzie nas w Saarbrücken jeszcze więcej.

Revision 2012 - wybrane wyniki z party

AMIGA DEMO

1. "Kioea" - Madwizards (1247 pkt.)
2. "Kakao" - Elude (1169 pkt.)
3. Teobstrrofarfeia" - Focus Design (880 pkt.)

OLDSKOOL DEMO

1. "Boogietown" - Ghostown & RNO (1038 pkt.)
2. "Krawall Deluxe" - TRSI (1003 pkt.)
3. "Wake up!" - Benediction & Sector One (681 pkt.)

AMIGA INTRO

1. "Hot Dots" - Focus Design & Unstable Label (1050 pkt.)
2. "Quotation Marks" - Dekadence (910 pkt.)
3. "Leap of Faith" - Moods Plateau (781 pkt.)

OLDSKOOL 4K INTRO

Revision The Easterparty 2012 - 6-9 kwietnia 2012, Saarbrücken

Slayer

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

1. "Stella Lives!" - Tjoppen (640 pkt.)
2. "Purple Eggs" - BooZombies (592 pkt.)
3. "Stop that nyan cat!" - Benediction & Hooy-program (552 pkt.)

STREAMED MUSIC

1. "Break The Cycle" - h0ffman/Unstable Label (436 pkt.)
2. "There Is No Need To Panic" - T-101/Darklite (422 pkt.)
3. "Toybox Adventures" - Xerxes/Brainstorm^Darklite (385 pkt.)

EXECUTABLE MUSIC OLDSKOOL

1. "Hyperdragon" - Reed/Fairlight (526 pkt.)
2. "Jaded Lights" - Jazzcat/Ghostown (414 pkt.)
3. "Spring is Coming" - Factor6/Hooy-Program^AY Riders (401 pkt.)

TRACKED MUSIC

1. "The Hunter" - h0ffman/Unstable Label (766 pkt.)
2. "Boogie Town (compo)" - Jazzcat/Ghostown (532 pkt.)
3. "XM8" - glxbt (526 pkt.)

MODERN GRAPHICS

1. "Escape from 'PARADISE'" - Darklight/Ghostown (1153 pkt.)
2. "Cadae" - Made/Bomb (1139 pkt.)
3. "Trapped in Time" - Slayer/Ghostown (1088 pkt.)

OLDSKOOL GRAPHICS

1. "Eye of the Storm" - Veto (1111 pkt.)
2. "Hawk Hard Corporated" - AMN (940 pkt.)
3. "Hide and Seek" - Leon (839 pkt.)

Artykuł oryginalnie pojawił się w ósmym numerze Polskiego Pisma Amigowego. Zdjęcia: Thomas Findeisen (Viscid/Neoplasia)