Decrunch 2016 - party raport, 20 - 22 maja 2016, Wrocław

slay

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

[b]Wrocław nigdy nie był jakimś specjalnie istotnym punktem na mapie demoscenowych imprez. Rok temu, z inicjatywy kilku osób związanych z PPA, coś się jednak w tym temacie zaczęło zmieniać. Narodził się wówczas pomysł eventu łączącego - z jednej strony - świat retro/gier, a z drugiej środowisko demosceny.[/b]

Pierwsza edycja [b]Decrunch Party[/b], odbyła się na początku maja [b]2015[/b] i zebrała dość przychylne opinie dotyczące części retro i nieco mniej przychylne w części demoscenowej. Jak mówią plotki, organizatorzy party świadomi błędów jakie wtedy popełnili, wyruszyli w ramach pokuty do [b]Lichenia[/b], a następnie spędzili tydzień na medytacji w hercegowińskim [b]Medziugorie[/b]. Tam, po hydrokolonoterapi doznali demoscenowych objawień. Miało to zaowocować drugą, znacznie ulepszoną, edycją party zaplanowaną na[b] 20 - 22 maja 2016[/b].

CZY TOTU?

Tegoroczne Decrunch zorganizowano, tak jak rok temu, na ulicy Hubskiej, we wrocławskim klubie ToTu (wcześniej działał tam, dość kultowy w pewnych kręgach, klub muzyczny Madness). Ten należący kiedyś do PKP, położony nieco na uboczu, surowy, industrialny budynek stanowi bez wątpienia doskonałą miejscówkę. Demoscena wszak od zawsze lubi takie przemysłowe klimaty.

W tym roku impreza została wydłużona i wystartowała już w piątek po południu. Był to dzień typowo rozruchowy, bez zaplanowanych części konkursowych. Wieczorną atmosferę rozpoczętego scenowego weekendu rozkręciły koncerty i sety ([b]AceMan[/b], [b]MarioDJ[/b], [b]Katod[/b] i [b]Skipp[/b]).

Wraz z [b]JazzCatem[/b] przyjazd do Wrocławia zaplanowaliśmy na sobotę. Najpierw tradycyjnie czekało nas zalogowanie się w pobliskim hotelu, pozostawienie samochodu na hotelowym parkingu, a następnie spacer na partyplace (który z naszego miejsca noclegowego zajmował jedyne 10 minut). Gdy dotarliśmy do celu, przed klubem panowała prawdziwie piknikowa atmosfera. Orgowie naprawdę się postarali i tym razem załatwili (pewnie we wspomnianym Medziugorie) doskonałą pogodę na czas trwania całej imprezy. Nie pamiętam już dawno scenowego party, podczas którego mieliśmy tak wakacyjną i letnią aurę. Część osób niemal cały weekend spędziła przed budynkiem, na swobodnych rozmowach, integracji i leniwej degustacji (albo drzemce po tejże).

Po pierwszych powitaniach i zubożeniu kieszeni o garść monet (65 pesos za wszystkie dni) weszliśmy do środka. W klimatycznie zaciemnionej sali głównej rozstawiono całkiem sporo retro maszyn. Z ich trzewi wydobywały się – jakże miłe dla ucha każdego retrofana – oldskulowe dźwięki i ujmujące popierdywania. Wewnątrz znajdowało się też kilka stoisk z fajnymi retro - gadżetami (koszulki, kubki itd.). Trochę żałuję, że nie zrobiłem tam zakupów od razu, bo gdy sobie przypomniałem o nich w niedzielę rano, nie było już po nich śladu.

Pod bigscreenem (tym razem usytuowanym znacznie lepiej niż rok temu) zobaczyliśmy [b]Cahira[/b], prowadzącego wykład o narzędziach do tworzenia dem na Amigę. Kodowanie jest dla mnie czarną magią, ale Krystiana naprawdę miło się słucha. Facet ma sporą wiedzę i potrafi przekazać ją w przystępny i ciekawy sposób. Widać, że akademickie doświadczenie robi swoje, a studenci z uczelni na której pracuje to prawdziwi farciarze.

Pewnym mankamentem Decrunch było zaplecze gastronomiczne, a raczej jego brak. Jak wiadomo, żołądki partyzantów mają magiczną zdolność do powiększania swojej objętości wprost proporcjonalnie do czasu trwania imprezy. Za dostawcę węglowodanów robił tu jeden samotny foodtruck z bułami, którego zapasy skończyły się znacznie

Decrunch 2016 - party raport, 20 - 22 maja 2016, Wrocław

slay

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

szybciej niż oficjalne punkty programu imprezy w sobotę. Sytuację podratował nieco [b]Sebaloz "Kebaloz" Gessler[/b], urządzając grillowe rewolucje przed budynkiem party (jak podsumował później jeden z uczestników: [i]„Twoja kiełbaska uratowała mi życie.”[/i]). Brakowało też jakiegoś kranika z zimnym piwem. Na szczęście we wszystko co niezbędne, można się było zaopatrzyć relatywnie blisko w okolicznych sklepach i stacji paliw. Jako, ze wspomniany foodtruck nie do końca przypadł nam do gustu, postanowiliśmy wraz z Cahirem, [b]Tygrysem[/b] i JazzCatem przekąsić coś w okolicy. [b]Jenot[/b] polecił mi jakaś tajska knajpę przecznice dalej, która okazała się – jak dla mnie – strzałem w dziesiątkę, choć JazzCat tradycyjnie narzekał, że nie mieli tam pierogów ruskich, a jego wołowina przypomina w smaku i konsystencji meduzę z rodziny stułbiopławów z głębin Morza Czarnego.

W pierwszej części soboty odbyło się też kilka konkursów dla graczy. Nie jestem jakimś wytrawnym fanem łamania joysticka, ale połupania w [b]Sensible Soccer[/b] - w tak zacnym gronie - nie mogłem sobie odmówić. Jako, że moja radość z gry w SWOS zdecydowanie przewyższa umiejętności, miałem nadzieję, że tak jak rok temu, turniej zostanie rozegrany systemem ligowym, dzięki czemu będą sobie mógł pograć (i przegrać) wiele razy. Niestety, tym razem wybrano system pucharowy, gdzie, już w pierwszym meczu, [b]Davka[/b] pokonał mnie 2:1 kończąc moją zabawę z najlepszą grą na Amigę. Ponadto, rok temu Amiga w rozgrywkach w SWOS była podłączona do dużego ekranu, co podnosiło atrakcyjność widowiska, a tym razem większość pojedynków odbyła się na małym ekranie. To kolejny minus. Ciekawostką był konkurs w [b]International Karate[/b], w którym do sterowania postaciami wykorzystano maty do tańca, obsługiwane przez Rysia MKII z najnowszym softem.

KOMPOTY

W ramówce Decrunch 2016 zaplanowano sporo konkursów scenowych, które miały się odbyć w dwóch blokach. Trzeba przyznać, że jak na tak „nieopierzone” party i dopiero drugą jego edycję wystawiono całkiem sporo prac. Poziom [b]Amiga Pixel Graphics[/b] i [b]Amiga Tracked Music[/b] był pierwszoligowy. Inne kompoty nie okazały się już tak soczyste, ale nadal „nie było wstydu”. Tak jak na gdańskim [b]LOAD ERROR[/b], tak i tutaj oprócz głównego bigscreena, na sali był też mniejszy infoscreen, na którym wyświetlano numery prac, tytuły itd. To bardzo dobry pomysł. Odpalony kilka dni przed party, system uploadu produkcji konkursowych (i jednocześnie system do głosowania) na Decrunch również zasługuje na pochwałę.

Jako pierwsze poleciały utwory muzyczne. Jednym z dwóch dźwiękowych kompotów było [b]Executable Music[/b] czyli muzyka wykonywalna na dowolna platformę sprzętową 8-16 bit dostarczona jako plik nie większy niż 32 kB. Usłyszeliśmy 6 kawałków na C64, Atari i Amigę. W platformach 8 bitowych najciekawiej wypadł [b]MotionRide[/b] ze skocznym, oldskoolowym [b][i]„4Fun4Ever”[/i][/b] na małe Atari, a na Amidze JazzCat. Jego [b][i]„Automatic”[/i][/b] czyli electro - chip z wokoderami a’la [b]Daft Punk[/b] to utwór, jakiego na tej platformie jeszcze nie było. Użyty jest w nim [b]Cinter[/b] – świetny synth napisany przez [b]Blueberry’ego[/b] na małe Amigi. Nowością było wykorzystanie specjalnej funkcji, którą nasz duński kolega specjalnie na tę okazję zaimplementował, umożliwiającą dodanie do brzmień wygenerowanych przez Cintera zwykłych sampli.

W Tracked Music wystawiono aż 16 prac. Warto by było przemyśleć wprowadzenie ograniczenia co do ilości utworów na jednego muzyka (rekordzista wystawił tu aż 4 swoje kawałki) – nie zawsze idzie to bowiem w parze z ich jakością. Dominowały pieśni elektroniczne, najczęściej typowo „amigowe” w brzmieniu. Warto odnotować zarówno powroty do muzykowania po latach [b]Voicera[/b], [b]Opala[/b] i [b]Grogona[/b], jak i pojawienie się całkiem nowych osób w trackerowym świecie ([b]Creonix[/b]). Ciekawy był kawałek [i][b]„Future's Malfunction„[/b][/i] duetu [b]Corny[/b] i [b]Jakim[/b] z dobrymi brzmieniami, mogący robić za niezły soundtrack do

Decrunch 2016 - party raport, 20 - 22 maja 2016, Wrocław

slay

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

dema, jednak największe owację zebrał (ponownie) JazzCat. Po tuzinie, mniej lub bardziej elektronicznych modków, jego wyróżniający się stylistycznie od reszty [i][b]„Call Me Mr. Cox”[/b][/i] zabrzmiał jak balsam dla uszu. Żywa trąbka, gitara, tłusty bas, soczysty klimat i doskonała melodia nie pozostawiały żadnych wątpliwości co do tego, kto wygra. Nikt się wówczas nie spodziewał, że na następny blok konkursowy będziemy musieli poczekać aż do północy.

Na imprezach tego typu zawsze jest za mało czasu, aby choć chwilę pogadać z każdym znajomym, ale robiłem co w mojej mocy. Czas poza kompotami, spędzony na zewnątrz upływał szybko i przyjemnie. Przy świetnej pogodzie i sączeniu produktu destylacji zacieru zbożowego dojrzewającego w dębowej beczce mieliśmy (Ghostown) w końcu okazję, aby pogadać o przyszłych planach. Udało mi się też nieco dłużej porozmawiać z dawno nie widzianymi znajomymi (Grogon) i tymi widzianymi całkiem niedawno ([b]V-12[/b], [b]Mccnex[/b], [b]Sachy[/b]). Na Decrunch pojawił się również [b]Michał Barański[/b], który nagrywał materiały do filmu dokumentalnego o demoscenie, przeprowadzając wywiady z - co bardziej trzeźwymi - scenowcami. Nie ukrywam, że z pewnym niepokojem czekam na finalny efekt jego prac ;) Nie chodzi mi wcale o brak kompetencji Michała (bo jest wręcz przeciwnie - to profesjonalista), ale o to, czy „stan” indagowanych we Wrocławiu scenowców pozwolił mu zebrać „wystarczająco wartościowy” materiał filmowy.

Gdy w końcu, po paru godzinach, wystartował drugi blok konkursowy partyzanci padali już ze zmęczenia. Z powodu różnych niesprzyjających czynników, konkursy zakończyły się około 3 nad ranem, przy prawie pustej sali. „Położony” w wielu aspektach drugi blok kompotów to niestety największa i najbardziej frustrująca wpadka organizacyjna tegorocznej imprezy.

W graficznych konkurencjach dojrzeć można było pewne ułomności bigscreena (nasycenie kolorów, źle ustawiony overscan), ale tragedii nie było - widywałem już gorszej jakości ekrany. W dość ciekawej kategorii [b]Amiga 500 Raytraced Gfx[/b] wystawiono tylko dwie prace, obie zawodowe ([b]Codi[/b] i [b]Jubi[/b] jak zwykle dali radę). Konkurencja ta jest dość trudna i stanowi nie lada wyzwanie, każdy ray musi być wykonany na amigowym sofcie, na konifguracji zgodnej z A500 1MB. Natomiast wspomniane [b]Amiga Pixel Gfx Compo[/b] było prawdziwym highlight’em party, jeśli chodzi o jakość grafik. Zgłoszono 12 rysunków na bardzo wysokim poziomie. Po gdańskim LOAD ERROR, było to kolejne pikselowane kompo na polskim party, którego mogą nam pozazdrościć scenowcy spoza kraju. W konkurencji świetnie zaprezentowali się nie tylko starzy wyjadacze ([b]Jok[/b], [b]Darklight[/b]), ale i młodsi stażem artyści tacy jak [b]Koyot[/b] czy [b]PikkuMyy[/b]. Dla tej drugiej było to zresztą pierwsze odwiedzone party w życiu (i pewnie nie ostatnie). Warto też wspomnieć o pracach całkiem nowego „narybka” w świecie pixel artu ([b]Rogal[/b], [b]Nata[/b]). Przyjemność z odbioru konkursu zepsuło jednak słabe jego poprowadzenie (błędy w wyświetlaniu, kolorach, pomylone ksywy). Czasem naprawdę zdumiewa mnie, dlaczego tak banalna czynność, jak wyświetlenie kilkunastu obrazków przerasta niektórych organizatorów.

[b]Wild Demo Compo[/b] tradycyjnie zdominowały animacje. [b]„Riverwash Welcome To!”[/b] było zdjęciową invitką na, mające odbyć się na początku września w Katowicach, party [b]Riverwash[/b], a nasz [b]„RYJbook”[/b] typowym crazy demem, w którym bawimy się w szukanie pośród scenowców ich celebryckich sobowtórów.

Największą niespodzianką w kompocie było jednak demo [b]„You Ate Red”[/b] (kod: [b]Maq[/b], grafika: [b]Def[/b], [b]Slizgi[/b], Muzyka: [b]X-Ceed[/b]) grupy [b]Floppy[/b], czyli pierwsza amigowa produkcja tej formacji od

Decrunch 2016 - party raport, 20 - 22 maja 2016, Wrocław

slay

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

niemal 15 lat, która – z nieco niejasnych przyczyn – została pokazana w Wild, a nie Demo Compo. To króciutkie dentro na Amigę 1200 zawiera tylko kilka efektów, ale za to całkiem ciekawych (np. promienie światła). Jest dynamiczne, a przyjemna muzyka w klimacie drum & bass przenosi nas gdzieś na koniec drugiej połowy lat 90-tych.

Po zakończeniu konkursu, okazało się, że organizatorzy zapomnieli o dwóch produkcjach [b]Pixel Nation[/b]. Mimo, że zostały one puszczone po kompo, pewien niesmak pozostał. Szczególnie całkiem dopracowana animacja [b]„Moon Raiders”[/b] zasługuje tu na wzmiankę.

Najważniejszym i najbardziej prestiżowym konkursem każdej imprezy jest [b]Demo Compo[/b]. Niestety ten punkt programu rozczarował. Zapowiedzi było sporo (także od organizatorów party – grupy [b]Dreamweb[/b]), ale wyszło z tego niewiele. Finalnie w głównym konkursie imprezy, w szranki stanęły tylko trzy malutkie intra. Mieliśmy więc raczej do czynienia ze swoistą ”scenową paraolimpiadą” niż compo z prawdziwego zdarzenia. Nie mniej słowa uznania należą się choć dla tych kilku osób, któe brały udział w tworzeniu tych produkcji.[b] „Decrunch compo - filler (cracktro style)”[/b] grupy [b]Wanted Team[/b] (kod: [b]Sachy[/b], grafika: [b]Sim1[/b], muzyka: [b]Mccnex[/b]) to, jak sama nazwa wskazuje, typowy compo filler. Proste - jedno ekranowe - intro / cracktro panowie wykonali jednak z dużym smakiem i dbałością o detale (ładne logo, fonty i przyjemna ścieżka dźwiękowa). Nostalgiczny, amigowo - oldschoolowy klimat produkcji cofa nas dwie dekady wstecz.

Jeszcze dalej w przeszłość przeniosła nas ekipa [b]Speccy.pl[/b]. Ich 4 - kilobajtowe [b]„MemberTro„[/b] (kod: [b]Tygrys[/b], grafika: [b]at0m[/b], muzyka: [b]Ziutek[/b]) to kolejny compo filler, tym razem na platformę [b]ZX Spectrum[/b] 48kB + AY. W intrze znajdziemy wypełniane plasmą logo, powiewający na wietrze scroll z punktów i fajną muzykę.

Niewiele większe (16 kB) było z kolei nasze interko [b]„Je Suis Rose”[/b] (skrypt/grafika: [b]Codi[/b], [b]Slayer[/b], muzyka: [b]JazzCat[/b], engine: [b]Blueberry[/b]) na Amigę 500. To również compo filler, choć nieco bardziej rozbudowany niż poprzednie. Intro stanowi raczej eksperyment niż poważną produkcję. Chcieliśmy w nim przetestować w praktyce ciekawe amigowe narzędzia, które napisał i udostępnił Blueberry/Loonies. Wspomniany już Cinter do muzyki oraz język skryptowy Rose, który pozwala na Amigach OCS rysować i animować proste kształty. Myślę, że ten duet może być ciekawą alternatywą dla osób, które chcą coś na scenie tworzyć, a nie czują się mocne w programowaniu i kodowaniu.

Konkurs na kodowaną produkcję mógł wyglądać znacznie atrakcyjniej, gdyby demo Floppy na Amigę 1200 nie poleciało w Wild. Nie przekonał mnie argument, że orgowie z uwagi na koszerność kompotu nie chcieli połączyć w jednej kategorii produkcji na A500 i A1200, skoro jednocześnie dopuścili w niej ZX Spectrum. Największym jednak niedopatrzeniem konkursu było „zagubienie” przez orgów dema [b]Decree[/b]. Inspirowana filmem o tym samym tytule, zaprogramowana w Amosie [b]„Hydrozagadka”[/b] (programowanie: [b]Aszu[/b], [b]Asman[/b], grafika: [b]Aszu[/b], muzyka: [b]X-ball[/b]) na pewno dodała by konkursowi nieco kolorytu.

Decrunch 2016 - party raport, 20 - 22 maja 2016, Wrocław

slay

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

OUTRO

Na słoneczny niedzielny poranek zaplanowano już tylko ogłoszenie wyników i wręczenie nagród. Na rozstawionych w sali krzesłach spoczęli zmęczeni, ale uśmiechnięci partyzanci. Odczytano ksywy zwycięzców, wręczono im stylowe statuetki i nagrody rzeczowe, które ufundowali sponsorzy. Poszło szybko i sprawnie, choć zabrakło może trochę bardziej uroczystej oprawy, większego „show” i pokazania / odegrania zwycięskich prac.

Podsumowując, Decrunch było udanym party. Bawiłem się w dechę. Odwiedziło je w sumie ponad [b]150[/b] osób, co jest całkiem dobrym wynikiem. Sama idea imprezy, czyli ukierunkowanie jej na Amigę (głównie OCS) i oldschool bardzo mi się podoba. Taka praca u podstaw, jest na naszej rodzimej scenie bardzo potrzebna. Edycję z roku 2015 oceniłem na [b]3[/b] punkty w skali 1 – 10. Tegorocznej daje mocne [b]6[/b]. Jeśli ten rosnący trend się utrzyma, za rok będziemy mieć [b]9[/b] punktów na 10. Aż strach się bać!

Szkoda, że organizacyjne potknięcia i sprzętowe awarie najmocniej dotknęły tą najbardziej wrażliwą materię, czyli demoscenę. Ludzi i ich prace, które specjalnie na to party przygotowali i dostarczyli. Mimo wpadek, warto podkreślić, że masa rzeczy została udoskonalona w porównaniu z edycją poprzednią. Na nowy rok zasugerował bym powiększenie ekipy robiącej party o 2-3 nowe osoby, aby wesprzeć – przede wszystkim - prowadzenie części scenowej. Zabrakło też „człowieka od mediów”, czyli kogoś od nakręcania klimatu przed party, robienia pozytywnego pijaru i zamieszania na forach i mediach społecznościowych. Przydałby się także jakiś konferansjer do prowadzenia imprezy (szkoda, że legendarny mistrz konferansjerki - [b]Stony[/b] - nie mógł wystąpić w tej roli). Warto rozważyć też wprowadzenie muzycznych jingli przed konkursami, aby znajdujący się na zewnątrz ludzie wiedzieli, gdy w środku coś się zaczyna dziać. Wiem, że organizowanie imprez to ciężki i niewdzięczny kawałek chleba, dlatego serdecznie dziękuje wszystkim orgom za czas i wysiłek który włożyli w Decrunch 2016. [b]Wino[/b], [b]Grxmrx[/b], [b]Gumboy[/b], [b]Jokov[/b] i reszta – szacun! Do zobaczenia za rok!

Wyniki z [b]Decrunch 2016[/b] (trzy pierwsze miejsca w poszczególnych konkursach):

[b]COMBINED DEMO & INTRO[/b]

1. „Je Suis Rose” - Ghostown (087 pkt.)
2. „Membertro” - Speccy.pl (072 pkt.)
3. „Decrunch Compo Filler” - Wanted Team (057 pkt.)

[b]AMIGA TRACKED MSX[/b]

1. „Call Me Mr. Cox” – Jazzcat / Ghostown (173 pkt.)
2. „L4 CD1-Brakebeat” – AceMan (139 pkt.)
3. „Back on Track” – Voicer (133 pkt.)

[b]EXECUTABLE MSX[/b]

1. „Automatic” - Jazzcat / Ghostown (159 pkt.)
2. „4Fun4Ever” - MotionRide (135 pkt.)
3. „The Scrollermaker” – AceMan (115 pkt.)

Decrunch 2016 - party raport, 20 - 22 maja 2016, Wrocław

slay

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

[b]AMIGA PIXEL GFX[/b]

1. „Drowned Lullabies” - Slayer / Ghostown (134 pkt.)
2. „Xenos” - Jok / Dreamweb (112 pkt.)
3. „Lighthouse” - Oni / Poo-Brain (100 pkt.)

[b]EXECUTABLE GFX[/b]

1. „Rust” - Jok & Vino (089 pkt.)
2. „Ghostland” - Slayer & Blueberry (088 pkt.)
3. „C64POWER” - Raf / Vulture Design (030 pkt.)

[b] RAYTRACED GFX[/b]

1. „Amiga vs PC in 1994” – Jubi (099 pkt.)
2. „Sofa Scener” – Codi / Ghostown (070 pkt.)

[b]WILD DEMO[/b]

1. „RYJbook” - Ghostown (142 pkt.)
2. „You Ate Red” - Floppy (083 pkt.)
3. „Riverwash Welcome To!” - Decrunch (078 pkt.)

[b]OLD DEMO[/b]

1. „Sunglasses at Night” - Ghostown & Whelpz (104 pkt.)
2. „The girl with the sun in her hair” - MadWizards (072 pkt.)
3. „Mruwa” - PSB magic (046 pkt.)

[url=http://www.pouet.net/party_results.php?which=1719&when=2016]Pełne wyniki z party[/url].

[url=http://www.pouet.net/party.php?which=1719&when=2016]Produkcje z party na pouet.net[/url].

[url=https://demozoo.org/parties/2867/]Produkcje z party na demozoo.org.[/url]

[b]Video relacja z party okiem Pixel Nation:[/b]

Zdjęcia z party: Kosma Moczek
Zdjęcie grupowe: Michał Barański

www.ppa.pl