Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

[b]Parafrazując klasyka: [i]It began in Gdynia[/i]. Wprawdzie wcześniej odbywały się zloty Amigowców w Krakowie, a jesienią 1990 w Gdańsku miała miejsce impreza o nazwie Atari Stars Party, niemniej pierwsze polskie amigowe copy party z prawdziwego zdarzenia, z konkursami na demo, grafikę i muzykę, odbyło się w dniach 16-17 listopada 1991 w Gdyni. Z okazji okrągłej rocznicy postanowiłem przypomnieć czytelnikom tę imprezę. Bo warto. Opisuję produkcje, moduły, rozmawiam z uczestnikami i wyrywam im z pamięci skrywane przez ćwierć wieku tajemnice! Jedni opowiadają ochoczo, inni dopiero pod wpływem tortur, ale wszyscy mówią ciekawie. Swoimi wspomnieniami dzielą się Sim, XTD, Mr. Root, Ninja, JKK, Raf, Atom i Pampam. Udało się nawet dotrzeć do jednego z organizatorów party – Black Conrada![/b]

[b]POLSKA SCENA – KRAJOBRAZ PRZED PARTY[/b]

W listopadzie 1991 na polskiej scenie było już dosyć tłoczno. Powstawało coraz więcej grup, dem i diskmagów, ale nadal wszyscy z szacunkiem spoglądali w górę, w kierunku Świętej Trójcy, którą stanowili [b]Quartet[/b], [b]Joker[/b] i [b]Katharsis[/b]. To była elita.

Szczeciński Quartet w lutym wydał ostatni numer [b]Kebaba[/b] i powoli szykował się na przedwczesną emeryturę. [b]Duddie[/b], główny amigowy działacz grupy, wyznał w Kebabie #5, że kończy z kodowaniem, bo poznał kobietę. Większość scenowców umierała z zazdrości, bo kobiety znała jedynie z fotografii. Wybranka Duddiego postawiła sprawę jasno – jeśli nie chcesz mojej zguby, z kodowaniem koniec, luby. I biedny Duddie nie miał wyboru… A pozostali Quartetowcy zajęci byli wydawaniem magazynu [b]64 plus 4 & Amiga[/b] i niestety ani na gdyńskim party, ani kiedykolwiek później Quartet już nic nie pokazał. Szkoda. Ich dorobek, mimo że skromny, jest jednak imponujący. To oni są autorami pierwszego polskiego megadema [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=62155]([b]Christmas'89 Demomix[/b])[/url], to Duddie jako pierwszy polski koder zrobił wypełnianą wektorówkę (w demie [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=48547][b]Fill the Power[/b][/url] wydanym pod szyldem grupy [b]Artemis[/b]), to Kebab był pierwszym polskim diskmagiem w historii, a [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=66902][b]Holidays in Moscow[/b][/url] to prawdopodobnie jedno z pierwszych polskich dem (o ile nie pierwsze). Szacun i prospekt! Jeśli istnieje gdzieś krajowe scenowe muzeum figur woskowych, podobizny członków Quartetu zajmują w nim miejsc zaszczytne. A zaraz obok stoją panowie z Joker Team. Powstała w 1990 roku trójmiejska grupa zdążyła wydać kilka całkiem niezłych produkcji jak np. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=65471][b]Unlimited Bobs, Art Demo, Lucky Luke[/b][/url] czy [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=54440][b]Robocop 2[/b][/url]. A [b]Rys[/b] uchodził za najlepszego grafika w kraju. Wydali również co najmniej dwa dyski muzyczne [b]Kadiego[/b] - jednego z niewielu scenowych grajków z wykształceniem muzycznym. Może dlatego robił głównie covery ;) Natomiast warszawski Katharsis był znany głównie za sprawą buńczucznego [b]S.S. Captaina[/b], który sprowadzał do Polski najnowsze gry, a w każdym intrze zapewniał, że jest po prostu najlepszy. Oprócz tego robili dema. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=18692][b]Megademo[/b][/url] wydane latem 1990 przez długi czas uchodziło za jedną z najlepszych polskich produkcji, podobnie zresztą jak dentro [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=66765][b]Let's Strip[/b][/url] z lipca 1991, gdzie [b]Raf[/b] i [b]Mac[/b] zaprezentowali świetne efekty na bazie plasmy i ciekawe stencil vectors. Raf to w ogóle ciekawy przypadek. Nie dość, że koder, to jeszcze grafik i muzyk. Jego music disk [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=52748][b]Best of Raf[/b][/url] długo zajmował pierwsze miejsce na krajowych chartsach. A oprócz tego znajdował czas na pisanie tekstów do [b]Magazynu Amiga[/b]. Prawdziwy gejzer twórczej energii. Przypuszczam, że w tamtym czasie nie miał dziewczyny…

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

Elita była trochę znudzona i rozleniwiona brakiem sensownej konkurencji. Ale ta się w końcu pojawiła. W Świdnicy w 1990 roku powstała grupa [b]Hell Order Team[/b] ([b]H.O.T.[/b]), znana wówczas przede wszystkim za sprawą obu części [b]Prezydema[/b] (przy czym [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=62803][b]druga[/b][/url] zawierała już bardzo zaawansowaną wektorówkę). Oprócz tego zdążyli wydać [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=62804]musicdisk[/url], interka [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=62806][b]3d Show[/b][/url] i [b]Mega Intro[/b], a także pierwszy numer diskmaga o wdzięcznej, staropolskiej nazwie [b]Hot Dog[/b]. Całkiem nieźle. Ale tego, co H.O.T. pokażą w Gdyni, nikt się chyba nie spodziewał. To był szok. Jak leciało ich demo, na sali słychać było jedynie szelest spadających gaci! A koder [b]Musashi[/b] natychmiast stał się idolem polskiej sceny. Tuż obok [b]Violetty Villas[/b], [b]Zbigniewa Wodeckiego[/b] i [b]Rocco Siffridiego[/b].

Na południu kraju, pod szczelną kopułą wrocławskiego smogu działał też [b]Zack Team[/b]. Specjalizowali się w lekkich, żartobliwych produkcjach z długimi, jajcarskimi scrollami. Warto wspomnieć, że to właśnie w Zack Team zaczynał [b]Scorpik[/b]. W Gdyni H.O.T. i Zack Team postanowili zawrzeć małżeństwo z rozsądku (o czym niżej wspomina [b]JKK[/b]) i utworzyć grupę [b]Deform[/b], która to kilka miesięcy później zachwyciła scenę wypuszczając [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=51805][b]Deformations[/b][/url] - przez długi czas najlepsze polskie demo.

Jeszcze do niedawna wydawało mi się, że produkcje Zack Team zaginęły bezpowrotnie. Niczym miedziane knefle z zimowego mantla. Ale okazuje się, że w przyrodzie nic nie ginie – nadludzkim wysiłkiem i ogromnym kosztem (wybity ząb, porażenie prądem, jedno rozbite małżeństwo, dwa rozbite auta) kilka z nich udało się odzyskać. Oto one: [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68750][b]Teleexpress Demo[/b][/url], [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68751][b]Obraz kontrolny[/b][/url], [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68753][b]Zajawka (Anty wojna)[/b][/url].

W Szczecinie działała też [b]WFMH[/b] - spadochroniarze z ośmiobitowego Atari, zwani pieszczotliwie Wiejską Fabryką Młotów Hydraulicznych. We wrześniu 1991, po kilku średnich interkach, wydali całkiem przyzwoite jak na polskie warunki trackmo [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=14652][b]With Vectors to Heaven[/b][/url]. Demko prezentuje głównie sprawnie zakodowane, wypełniane wektory, choć czyni to niestety z finezją walca drogowego. Największym atutem dema jest świetna muzyka [b]Dr. Cloo[/b]. Swoją drogą zawsze mnie zastanawiało, dlaczego WFMH nie zaczekali i nie wypuścili tego dema na party?

No i diskmagi! Po Kebabie na scenie pojawiła się pustka, która jednak natychmiast zaczęła się wypełniać dobrymi chęciami. Między lutym a listopadem 1991 wyszły trzy numery magazynu [b]Ala Ma Kota[/b]/[b]Luzers[/b], dwa numery [b]Zig Zaga[/b]/[b]Action Direct[/b], cztery [b]Fat Agnusy[/b] grupy [b]Investation[/b], a także po jednym numerze wspomnianego wcześniej Hot Doga/H.O.T i [b]Next Life'a[/b] [b]Future Revolution[/b].

Ale tym, czego najbardziej potrzebowała scena było prawdziwe copy party. [i]Hej ludziki![/i] - pisał Cloo w jednym z modułów. - [i]Zróbcie jakieś party w najbliższej przyszłości, bo pragnę obejrzeć wszystkie sławne polskie twarze[/i].

[b]MIEJSCÓWKA[/b]

W Gdyni były dwa miejsca, gdzie co niedzielę, na przemian, odbywały się giełdy komputerowe:

- [b]Dom Kolejarza[/b] na ul. Jana z Kolna (Zainteresowanym polecam [url=http://savethefloppy.com/2015/10/06/gielda-komputerowa-w-kolejarzu-czyli-pociag-do-mikrokomputerow-w-gdyni.html]świetny tekst autorstwa Bachoo[/url].),
- [b]Dom Stoczniowca[/b] na ul. Śląskiej.

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

Jak twierdzi Sim, ludzie woleli "Kolejarza", [i]bo większa, przestrzenna sala i łatwiej dostępna. "Stoczniowiec" był ciemny, a sama giełda była "pod ziemią". Chyba nawet wjazd był droższy...[/i]

Giełdy w tamtych czasach stanowiły punkt kontaktowy dla scenowców. A i wielu scenowców to dawni handlarze.

[i]Na giełdach[/i] - wspomina Sim - [i]często w barze, gdzie można było kupić kotlety, bigos, czy klasyczne zimne nóżki, dyskutowało się o demach, tendencjach, nowościach. Grupy pokazywały nowe efekty, przyjmowało się członków albo ich ochrzaniało.[/i]

Raf wspomina: [i]Przed 1991 rokiem spotykaliśmy się "scenowo" też w Warszawie, głównie na giełdzie komputerowej przy Grzybowskiej, gdzie, oprócz handlu, kwitła scena na praktycznie każdy komputer, od Atarynek, przez Spectrum, na ST i Amidze kończąc. Tamże raczkowała też scena PC, w 1990 roku praktycznie jeszcze nieistniejąca. Ludzie z różnych stron Polski przyjeżdżali na Grzybowską, zwabieni legendą tego miejsca, jako swoistej mekki komputerowej. Spotykaliśmy się też poza Warszawą, głównie w Krakowie, przy okazji różnych wydarzeń - jak choćby zlot ACC. Mieliśmy całkiem fajne relacje z Quartetem i chłopaki ze Szczecina byli u mnie dwa-trzy razy, a i warszawska scena spotykała się na różnych "domówkach" w mieście, no i obowiązkowo co sobotę na Grzybowskiej.[/i]

Gdyńskie party odbyło się w Domu Stoczniowca w klubie [b]Fregata[/b] (zwanym też przez tubylców „Fragetą” lub „Frażitą”).

[i]Do budynku[/i] - mówi Atom - [i]wchodziło się od strony parkingu, a potem schodziło się po schodach do takiej salki klubowej w piwnicy. Jeśli dobrze kojarzę to w tej sali miał też przez pewien czas siedzibę gdyński klub fantastyki.[/i]

Dzisiaj miejsce to wygląda tak (foty zrobione przez Michała Skurzyńskiego w styczniu 2017 - dzięki wielkie!). I pewnie nikt, kto dzisiaj mija ten budynek nie zdaje sobie sprawy, że 25 lat temu działa się tam historia...

[b]JAKA FREKWENCJA, KENNETH?[/b]

Niestety w trakcie prac nad tym materiałem upadł z łoskotem pewien mit. Otóż autorzy raportów wspominają o 180, a nawet 200 uczestnikach, co zawsze wydawało mi się liczbą imponującą. Jednak okazuje się, że wiele osób, być może nawet więcej niż połowa, trafiła na party przypadkowo.

[i]Byłem tam przez przypadek[/i] - mówi Atom - [i]bo poszedłem na giełdę. Okazało się, ze giełdy nie ma w tym tygodniu, bo jest jakieś "party". Tyle pamiętam. Nie byłem wtedy jeszcze na scenie. Wpadłem do Klubu Stoczniowca w niedziele na giełdę, żeby nagrać sobie jakieś gry, ale okazało się, że giełda jest przeniesiona do Kolejarza. Pokręciłem się chwile po sali, prawie nikogo nie było, stały komputery, ale nikt nic nie nagrywał, wiec sobie poszedłem. Nie widziałem żadnych kompotów, prawie z nikim nie rozmawiałem. W tamtym czasie nie miałem pojęcia co się tam działo. Dopiero później jak przeczytałem raport w jakimś magu to dowiedziałem się co to w rzeczywistości była za impreza.[/i]

Słowa Atoma potwierdza Ninja.

[i]Nie przypominam sobie, żeby jakoś szczególnie dużo ludzi było. Mówisz 200, ale nie jestem pewien, czy to nie było podkręcone trochę... Wydaje mi się, że góra 5 osób siedziało z komputerami. Część ludzi przyszła po prostu na giełdę po nowe gierki, a scenowców było poniżej setki, a przynajmiej tych, którzy głosowali.[/i]

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

[b]WSPOMNIENIA[/b]

Zaciszny gabinet, kozetka, na sofie pacjent. W tle cicho lecą moduły z party.

Po chwili Sim jest gotów.

[i]Z racji, że nie miałem maszyny i znając zachowanie scenowców z giełdy, poszedłem na party sam. Trochę się obawiałem, że szybciej wyjdę niż wejdę. Nie wiedziałem, kto jest kto. Nikogo ze znajomych nie spotkałem. Zapłaciłem za wstęp, jak się potem okazało Mr. Rafowi i Mr. Rootowi, którzy to siedzieli przy stoliku "wejściowym". Chciałem kupić bilet jednodniowy, ale się nie dało… Z bijącym sercem i lżejszym portfelem wszedłem na party, a raczej zszedłem po schodach do większej sali z kwadratowymi kolumnami. Niebywałe to było. Koderzy, muzycy, graficy... I ja - Atarowiec z magnetem, który rysował pod "Fun with Art" na czarno-białym monitorze Neptun. A tutaj huczały moduły, wszędzie Amigi z brzęczącymi stacjami, demka… I to w większości na kolorowych monitorach. Podjar jaki trudno dzisiaj wytłumaczyć. W jednym rogu kodujący w pocie czoła koderzy, w innym zawody w Lotusa II (pamiętam jak dziś - poziom z miastem!). Rozmowy, że mało dobrych muzyków, że grafików jeszcze mniej... Nie opisałem jak wyglądała dokładnie sala. Bordowa czy ciemno-czerwona wykładzina, a na ścianach albo boazeria, albo żółto-pomarańczowawe coś. Sala dzielił się na dwie części. Pierwszą stanowili ci, co siedzieli pod ścianami, i których oświetlały lampy na ścianach. Tu siedzieli muzycy z Trójmiasta i kilka innych osób. Drugą tworzyli ci, co siedzieli na środku, jakby w "kwadratowym kółku", ale umieszczeni między czterema bądź ośmioma kolumnami. Tak siedział Zack Team i kodujący PamPam. I można było obchodzić całą salę dookoła, mając po jednej i drugiej stronie scenowców. Sala naprawdę nie była duża. O wiele mniejsza niż ta na Retrokomp/Load Error. Na party prowadził korytarz z białymi ścianami i szarą wykładziną. Takie linoleum ułożone z kwadratów. Jak w szkole. Mr. Raf i Root siedzieli przy szkolnym stoliku, z kartonowym pudelkiem, gdzie mieli bilety. Chyba pytali mnie z jakiej grupy jestem, aby wpisać na listę. Ale tego nie pamiętam. Bardzo się wstydziłem, ze nic jeszcze nie umiałem na Amidze.[/i]

To niesamowite, ale Sim nadal ma licealny zeszyt do polskiego, w którym zapisał sobie na marginesie datę party!

[i]Nie miałem wtedy jeszcze własnej Amigi, ale była to moja absolutna pasja. Świata nie widziałem poza Amigą, jej muzyka i grafika. Tego nie da się opisać... Dzień party to była sobota, jednak odpracowywało się ten dzień w szkołach w Trójmieście (w Gdyni na pewno) za jakiś dzien wolny. Miałem gdzieś jeszcze bilet, ale nie wiem, gdzie włożyłem...[/i]

JKK odmówił poddania się hipnozie. Na pewno nie bez powodu! Kiedy jednak wyjąłem omszałą butlę, oczęta mu się zaiskrzyły i po paru łykach zaczął opowiadać.

[i]Z samego party najlepiej pamiętam chyba to, że nasz członek Zack Team musiał złamać regulamin i zagłosować na nasze „demo”, aby choć jeden głos dostało ;-) Oczywiście najmilej wspominam słowa i decyzje Musashiego o połączeniu H.O.T. z Zack. Stwierdził, że oni potrafią kodować i robić grafikę, ale my robimy show ;-) Więcej wydarzyło się przed party w pociągu. W nim to upiliśmy Musashiego i wygadał się jak zrobił kulki z 250 punktów, a potem konduktor pozabierał prawie wszystkim (poza mną) legitymacje ;-)[/i]

Zadzwoniłem jeszcze do Mr. Roota: [u][b]POSŁUCHAJ[/b][/u]

A później do Ninji: [u][b]POSŁUCHAJ[/b][/u]

[b]DEMO COMPO[/b]

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

Produkcje zostały zaprezentowane na małym monitorze, wokół którego ciasno skupili się głodni sensacji scenowcy. Było 5 dem, intro i music disk. Wszystkie te produkcje poleciały w demo compo. „[i]Śmialiśmy się[/i] – wspomina [b]Ninja[/b] – [i]że niektóre produkcje powinny chyba iść do innego konkursu[/i]”.

1. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=62775][b]The Return/Joker[/b][/url]

Kod: [b]GBH[/b]
Grafika: Rys, [b]RAFII[/b]
Muzyka: [b]Peters[/b]

Przez wiele lat myślałem, że to jednodyskowe demko. Prawie wszyscy tak zresztą myśleli. Wprawdzie krążyły plotki o drugim dysku z mityczną animacją Rysa, ale nikt ze znajomych tego nie miał. Ale cuda się zdarzają! Minęło 20 lat i okazało się, że dysk drugi jednak się zachował. Faktycznie całą jego powierzchnię zajmuje znakomita, zapierająca dech animacja, która trwa niestety zaledwie 30 sekund. W tamtych czasach dyskietki były drogie i zawsze ich brakowało, więc ludzie kopiowali jedynie drugi dysk z „właściwym” demem.

W The Return zobaczymy typowe dla tamtych (i wcześniejszych) lat efekty w rodzaju wektorowego scrolla, plazmę RGB, boby w różnych konfiguracjach, a nawet stare dobre druciaki. Najciekawszym efektem wydaje się sześcian z wypełnianymi literami na ścianach. Tym, co sprawiało, że The Return zapadało w pamięć była grafika. Fullscreeny i logosy były tak dobre i tak mocno odstawały poziomem od ówczesnej polskiej średniej, że ludziom po prostu spadały kapcie. I to razem z onucami. Smaczku dodaje fakt, że Rysa prawie nikt nie znał osobiście. To taki trochę invisible man polskiej sceny. Niektórzy podejrzewali nawet, że Rys tak naprawdę siedzi w jakiejś zatęchłej gdańskiej piwnicy, żywi się owadami i maścią na hemoroidy, a na dwór wymyka się dopiero po zmroku, żeby nikogo nie bulwersować swoją fizjonomią. No i nie można zapomnieć o soundtracku Petersa, który natychmiast stał się klasykiem. [url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=6800][b]Nasty.short[/b][/url] to wolny, klimatyczny moduł z prostym, melancholijnym tematem pianina, który scenowcy mogli puścić swoim dziewczynom bez obaw, że te ostatnie uciekną z piskiem i w samej bieliźnie z mieszkania.

Oglądane dzisiaj demo trochę się dłuży. Tym bardziej, że nie można w żaden sposób przeskoczyć do następnej części. Trochę też męczy designowa monotonia – każdy efekt poprzedzony jest identycznie wyglądającą zapowiedzią, po czym następuje prezentacja. Ale wtedy standardy estetyczne były inne i nikomu to nie przeszkadzało.

2. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=62805][b]Power of Inspiration/Hell Order Team[/b][/url]

Kod: Musashi
Grafika: [b]Johnny[/b], [b]Pluton[/b]
Muzyka: Scorpik

Demo można określić jako jedno wielkie wektorowe szaleństwo. Już pierwszy efekt z wielkim scrollem na tle Copperowych pasków robił wrażenie, choć dobór kolorów powodował skręt kiszek. Oprócz tego w demie zobaczymy wypełniane gumowe wektory, wektorowe kulki z punktów, połączenie wektorów z raytracingiem, albo typowy dla

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

tamtych lat, rozbudowany świat, zainspirowany [b]Terminatorem[/b]. Oczywiście wektorowy. Kodersko była to zdecydowanie najlepsza produkcja z party. Właściwie na poziomie światowym. Znać było, że Musashi pilnie studiuje dokonania koderów [b]Budbrain[/b], [b]Pure Metal Coders[/b] czy [b]TomSoft[/b], ale nie interesuje go zwykłe odtwarzanie czyichś procedur tylko próbuje pójść dalej, zrobić coś po swojemu. Przykładem wspomniany miks raytracingu z wektorami. Animacja została wygenerowana za pomocą własnych procedur Musashiego napisanych w Amosie i, wedle słów autora, to on pierwszy pokazał na Amidze tzw. lightsourced objects.

Warta wspomnienia jest też muzyka Scorpika. [url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=8601][b]Rider Death[/b][/url] to utwór dosyć nowoczesny i oryginalny jak na swoje czasy - muzyka typowo ilustracyjna, transparentna, bez rozbudowanych solówek, za to z nutką niepokoju i ciekawą aranżacją.

Power of Inspiration zestarzało się wyjątkowo wdzięcznie. Szybkie tempo, duża ilość efektów, możliwość przeskoczenia niektórych części myszką i muzyka, która nie wali sandałem powodują, że nadal przyjemnie się to ogląda. Oczywiście aż by się chciało odrobiny synchro, lepiej dobranych kolorów i korelacji efektów z muzyką (np. jakiegoś nawiązania do soundtracku z Terminatora), ale pamiętajmy, że to przecież 1991 rok. A wektorowe światy jak się okazuje wcale nie wyszły z mody. Przykładem demo [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68563][b]Vector Eye-Candy/Insane[/b][/url] z listopada zeszłego roku.

3. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=65474][b]Defene coś tam/Luzers[/b][/url]

Kod: [b]Black Conrad[/b], [b]Balcer[/b]
Grafika: [b]Remix[/b], [b]Wok[/b]
Muzyka: [b]Mr. Pavelo[/b]

Luzersi wydawali diskmaga Ala Ma Kota (do party zdążyły się ukazać łącznie 3 numery) i w zasadzie byli znani jedynie z tego. Dema chyba nikt się po nich nie spodziewał.

Powszechnie uważa się, że walka o pierwsze miejsce w demo compo odbyła się między Jokerami a H.O.T. i trudno się nie zgodzić. Ale [b]Defene coś tam[/b] to zupełnie przyzwoita produkcja jak na rok 1991. Co w nim zobaczymy? Nagie kobiety, krew, lasery i wybuchy? Niestety nie. Ale zobaczymy za to wektory. Dużo wektorów. Druciane, wypełniane, obracające się, gumowe, a nawet wektory trzęsące się z zimna! Tego chyba jeszcze nigdzie nie było. Początkowo to typowy sześcian show, ale w drugiej części pojawiają się również bardziej skomplikowane formy. Oprócz tego w demku mamy stare, dobre plazmowe keftale oraz dwa niezłe fullscreeny Remiksa w komiksowym stylu.

Twórcy zdawali sobie sprawę, że przeciętny scenowiec ma już dość wektorów, i że wychodzą mu one nosem, uszami i wszystkimi innymi otworami, więc postanowili, że efekty będą zmieniać się szybko. Poza tym całości towarzyszy subtelny, nerdowski humor. [i]Czujecie? Idzie zima... Ale zasilacz nas ogrzeje![/i]

Muzyka jest zaaranżowana w bardzo prosty, przejrzysty sposób i brzmi oldskulowo, ale zawsze lubiłem ten kawałek. W [url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=6750][b]Another Baalsong[/b][/url] Mr. Pavelo zastosował pewien fajny patent harmoniczny, nie tak znowu częsty na scenie w tamtych latach. Otóż w pewnym momencie stringi grają F dur, a bas nutę d, co niejako tworzy nam akord Dm7, a muzyka nabiera interesującego, bogatszego kolorytu.

X. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=33572][b]Copyparty Intro/Addonic[/b][/url]

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

Kod: [b]Nugie[/b]
Grafika: [b]Dragon[/b]
Muzyka: [b]Tracker/Pic Saint Loup[/b]

Intro bardzo proste, nawet jak na owe czasy. Na dole ekranu wyginający się śmiało wektor, na górze dosyć kiepskie logo, a między nimi klasyczny, pijacki party scroll. I tyle. Nugie twierdzi, że złożenie produkcji zajęło mu 4 dni, więc domyślam się, że musiał to być dla niego bardzo intensywny okres. Być może przez pierwsze 3 dni rzucał mordercze klątwy, mające spopielić konkurencję, a kodować zaczął dopiero na party...

Moduł z intra ([url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=8602][b]Maxell\poprawiony[/b][/url]) to była jedna z pierwszych kompozycji [b]Pic Saint Loup[/b] jakie usłyszałem i pamiętam, że zrobił na mnie ogromne wrażenie. Byłem wtedy dziarskim młodzieńcem, który uwielbiał [b]Black Box[/b] i [b]Technotronic[/b], więc utwór trafił na niezwykle podatny grunt. Brzmiał bardzo niepolsko. Modna, zadziorna warstwa rytmiczna, ostre syntezatorowe akordy i melodyjne tematy dęciaków i fletu. Wiele lat później miałem okazje zapytać Trackera co myśli o tym kawałku. [i]To jeden z pierwszych moich modułów na Amidze[/i] - powiedział.- [i]Niezbyt go lubię. Wyszedł trochę zbyt zamaszysty i drewniany.[/i]

X. [b]Magic Code/Action Direct[/b]

Kod: [b]Scorpio[/b] i [b]Dr. DF0[/b] (prawdopodobnie)

Demo niestety przepadło. Być może ktoś z Czytelników jakimś cudem ma je w swoich zbiorach?

Oto, co na temat Magic Code pisał Ninja w Zig Zagu (pisownia oryginalna):

[i]„[b]MINTRO[/b] (nazwa prywatna). Oczywiście z powodu lenistwa demo zostało złożone w ciągu godziny, a docenić je mogli tylko koderzy i to po dokładniejszym obejrzeniu. Demo trwa 3 (słownie trzy) minuty i praktycznie składa się z samych rekordów. Dwie kule po 1280 punktów (takie jak w demku [b]ANARCHY[/b]), najszybciej rysowane fraktale (9 sekund), najszybszy scroll wektorowy (z fontami prawie po 20 wierzchołków każdy – obracany co ramkę) i na koniec zwykłe całoekranowe copper’y. Demko polecam tylko i wyłącznei koderom gdyż zwykli amigowcy nie będą w stanie go docenić.[/i]

Zapytałem Ninję, czy pamięta dziś cokolwiek z tego dema.

[i]Niestety nic już nie pamiętam. To było tak, że koderzy Action Direct mieli w szufladach mnóstwo rzeczy, a jak przychodziło co do czego to zawsze było „nie chce mi się”. Lubili między sobą porywalizować kto coś lepiej zrobi. Permanentnie tak było. Jeden jedyny raz w historii udało się tym kolesiom cokolwiek poskładać - to było chyba na party w Warszawie (chodzi o demo [b]Hexadecimal Perfection[/b] - przyp. red.). Wtedy coś tam starego poskładali do kupy i demo wyszło.[/i]

X. [b]Megademo/Zack Team[/b]

Kod: [b]Pampam[/b]
Grafika: [b]Seq[/b], JKK
Muzyka: Seq

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

Niestety demo zaginęło. Ale okazuje się, że jeden z uczestników party, [b]Sim[/b], miał okazję podejrzeć jak programista je kończy:

[i]PamPam akurat poprawiał część z okrągłymi bobami, które kręciły się po kolistej trajektorii, dotykając krawędzi ekranu. Na środku, po lewej stronie, był dodatkowy efekt - statek kosmiczny, który chyba strzelał, albo można było nim strzelać. Nie pamiętam do czego. Było to wszystko bardzo kolorowe. Pamiętam też fioletowawy Copper. PamPam się wściekał, opierając ręce na łokciach, bo coś mu tam nie szło z tymi sprite’ami… Wcześniej było logo ZACK TEAM, napis "presents" czy "prezentuje" i kilka efektów. Ale słabo pamiętam, bo chyba klikał myszką. Wydaje mi się, że demo było trochę w stylu C64, albo jak dawne megadema - każda część ładowała się osobno i można było je "popędzać" LMB. Muzykę naskrobał w 80% Seq.[/i]

JKK, w tamtym czasie członek Zack Team, wspomina: [i]PamPam był dynamitem oderwany od C64, nawet programował w monitorze, a nie „kompilatorze” asemblera. To chyba w tym demie na końcu był (miał być) mój rendering - takie srebrzyste kule wirujące wokół osi. Dość skomplikowane zapętlone 6 klatek w HAM ;-) Moją pasją już wtedy zaczęły być renderingi. Tak, to demo było typowej starej daty ;-)[/i]

Udało mi się dotrzeć również do Pampama i zapytać go o Megademo:

[i]Jeśli chodzi o demo[/i] – mówi - [i]to naprawdę średnio je pamiętam... Ale mogę potwierdzić, że było w stylu C-64. To było, zdaje się, moje drugie demo po przesiadce z C-64 i niewiele jeszcze wtedy widziałem dem na Amidze, wiec faktycznie klikało się spacją lub myszka aby przejść do następnej części. Co do programowania w monitorze też potwierdzam. Zdaje się, że to właśnie na tym party Duduś ([b]Duddie/Quartet[/b] – przyp. red.) przekonywał mnie, żeby nie pisać w monitorze tylko używać [b]Seki[/b] albo [b]Asm One[/b]. Coś kojarzę ten rendering i faktycznie chyba to tam było. Jeśli chodzi o resztę grafiki i muzykę to z pewnością robił je Seq. Byliśmy tandemem jeszcze z czasów C-64. [/i]

X. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=68752][b]Sigh/Old Bulls[/b][/url]

Kod: [b]Procesor[/b]
Muzyka: [b]Gacuch[/b], [b]Mikie[/b]
Grafika: Gacuch, [b]Zbuka[/b], [b]Charles Kluge[/b]

Pierwsza produkcja bydgoskiej grupy [b]Old Bulls[/b].

Ktoś kiedyś mądrze napisał, że debiutant jest jak trup – albo się o nim mówi dobrze, albo wcale. Niestety musimy coś o tym music disku napisać…

Zacznę od grafiki, bo zdecydowanie odstaje jakością od muzyki i kodu. Tytułowe logo w intrze jest fatalne. A później jest jeszcze gorzej. W scrollu pojawia się wzmianka o awarii zielonego monitora [b]Neptun[/b] i być może tu należy szukać przyczyn szalonej odwagi w doborze kolorów? Po przejściu do menu atakuje nas kolejne logo, tym razem z nazwą grupy oraz cztery sprajty, które dosyć niemrawo podskakują na każdej nucie. Moduły wybiera się joystickiem.

Większość muzyki została napisana przez Gacucha, Mikie zrobił jedynie moduł do intra i cover [b]Crime Story[/b]. Utwory prezentują przeciętny polski poziom jak na owe czasy, z obowiązkowymi rippowanymi samplami. Niestety z powodu błędów na dyskietce dwóch modułów ([b]The Inter Face 1[/b] i [b]2[/b]) nie da się odczytać. Prawdopodobnie zaginęły na zawsze.

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

[b]MUSIC COMPO[/b]

Music compo było swoiste. Głosowało się nie tyle na konkretny moduł, co na muzyka.

[i]Liczyło się kto zajął[/i] – wspomina XTD - [i]a nie czym. Miałem drugie miejsce, ale nie pamiętam, żebym je zajął konkretnym modułem[/i].

W dodatku prowadzący compo Pavelo/Luzers w ostatniej chwili postanowił, że każdy muzyk ma wystawiać dwa moduły. Dlaczego tak?

[i]Nie mam zielonego pojęcia[/i] – mówi XTD. - [i]Może po prostu miał sam przygotowane dwa moduły? :) Ale ogólnie nie było źle - nie było wówczas dużej ilości prac, były tylko trzy konkursy (i przez długi czas na różnych parties ten trend się utrzymywał), nie było "zabawiania" publiczności wszelakimi bezsensownymi konkursami, więc był czas na odsłuchanie modułów bez irytacji. Głosowanie było też ciekawe - odbywało się poprzez podnoszenie rąk, a Pavelo liczył głosy. :) Tzn. prawdopodobnie tak było, bo tak to zapamiętałem. Może ktoś inny liczył głosy, w każdym razie głosowanie było jawne[/i].

Nie wiadomo, ile modułów startowało w compo. Nie wiadomo też, ilu muzyków faktycznie wystawiło dwa utwory. Znane są jedynie pierwsze trzy miejsca i 9 modułów.

1. [u][b]Mr. Root/ACME[/b][/u]

[url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=8599][b]Drinking Coke[/b][/url]

Root nazywany był „szklarzem” z powodu charakterystycznego, szklankowego brzmienia instrumentów prowadzących, których często używał w swoich modułach. Jako jeden z pierwszych polskich muzyków miał syntezator, i to w dodatku kultowy Kawai K4, więc nic dziwnego, że samplował z niego ile wlezie. A inni zazdrościli :)

Po nieco dezorientującym, balladowym wstępie autor bije sobie brawo, a klimat zmienia się typowe dla tamtych czasów eurodance z dosyć chwytliwym tematem przewodnim. Granym oczywiście na szklaneczkach.

[url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=8600][b]Quantum-2[/b][/url]

Kawałek w typowym dla Roota stylu, przypominający chociażby jego moduły z serii [b]Introsong[/b]. Pełne entuzjazmu tematy, prosta, ale dopracowana warstwa perkusyjna i charakterystyczny dla zielonych lat amigowej sceny klimat beztroski i euforii. Czuć, że autor miał dużą radochę w trakcie tworzenia. Irytuje mnie jedynie dziwny, przypominający palnik acetylenowy odgłos towarzyszący werblowi. Gdy na moment milknie czujemy niewysłowioną ulgę.

2. [u][b]XTD/Haze[/b][/u]

[url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=8598][b]After Dream[/b][/url]

Spokojny, melodyjny kawałek z dobrym tematem i charakterystycznym dla XTD pochodem akordów. W drugiej części pojawia się ciekawe, jakby nieco klasycyzujące rozwinięcie melodii. Interesujące jest pochodzenie brzmienia prowadzącego. [i]W "After Dream"[/i] – wspomina XTD - [i]wykorzystałem po raz pierwszy własny sampel gitary. Był to dźwięk pojedynczej struny nagrany na kasetę i zsamplowany z drugiego magnetofonu. Nawet jakoś brzmiał[/i].

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

[url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=484][b]Blade Walker[/b][/url]

XTD nie przepada dzisiaj za tym modułem: [i]Jest słaby jak cholera :) Pobrałem go sobie nawet przed chwilą z internetu, bo sam go nie miałem w swojej kolekcji. Lepiej go nie słuchać :)[/i] Ale nie do końca się zgodzę. To klimatyczny, nieco mroczny, typowo ilustracyjny kawałek, który wprawdzie na party nie nadaje się za cholerę, ale do jakiejś gry pasowałby idealnie.

3. [u][b]Cloo & Tracker/Pic Saint Loup[/b][/u]

[url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=8594][b]Long and Nice Dream[/b][/url]

Urokliwa kołysanka autorstwa Cloo i Trackera. Urozmaicone instrumentarium, zmiany harmoniczne, wykorzystanie ludzkich głosów w charakterze instrumentów. Duża dbałość o brzmienie instrumentów – Cloo i Tracker zawsze ochoczo korzystali z opcji finetune. Jak dla mnie najciekawszy utwór z całego compo.

[b]Tytuł nieznany[/b]

PSL wystawiali jeszcze drugi moduł, autorstwa Cloo. Być może chodzi o [b]Krasnoludki[/b].

X. [u][b]Peters/Joker[/b][/u]

[url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=8595][b]Wrong Continue[/b][/url]

Spokojny diskmagowy kawałek utrzymany w klimacie soundtracku do The Return. Niezobowiązujące melodie pianina, niezbyt urozmaicony akompaniament, proste, dosyć surowe brzmienie. W drugiej części temat przechwytuje harmonijkopodobny instrument, który zrazu niepokoi, później irytuje, a na końcu zaczyna zwyczajnie wkurwiać.

X. [u][b]Seq/Zack Team[/b][/u]

[url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=8596][b]..After..[/b][/url]

Niezły podkładowy kawałek zainspirowany dokonaniami [b]Dr. Awesome[/b] i [b]Fleshbraina[/b]. Nie wiem, czy miał to być moduł do dema czy jakiejś innej produkcji, w każdym wydaje się nieco pustawy. Dominuje perkusja i bas, a inne instrumenty pojawiają się w charakterze drugoplanowych wstawek. Uwagę zwracają dobre sample. Niestety rippowane, co na polskiej sceny było wtedy normą.

X. [u][b]Mr. Pavelo/Luzers[/b][/u]

[url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=8597][b]Czad[/b][/url]

Rockowego czadu tu za grosz, więc być może autorowi chodziło o tlenek węgla? Niezbyt porywające, a momentami wręcz fałszujące gitarowe jęki na tle szybkiego, monotonnego podkładu riffów i sekcji rytmicznej. Skrajny minimalizm techniczny - praktycznie gołe nuty bez efektów. Moduł został napisany do dema Jokerów, ale z jakiegoś powodu GBH nigdy go nie wykorzystał. Może się zaczadził w trakcie słuchania. Pavelo ma na swoim koncie dużo ciekawsze kompozycje.

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

[b]GFX COMPO[/b]

Niestety o gfx compo wiadomo niewiele. W raporcie z [b]64 plus 4 & Amiga[/b] Duddie podaje taką kolejność:

1. [b]Animal/Action Direct[/b] 2. Seq/Zack Team 3. [b]Dan/G-Force[/b]

Sim z kolei pamięta, że Rys wystawiał [url=http://artcity.bitfellas.org/index.php?a=show&id=9870]ten obrazek[/url].

[b]CIEKAWOSTKI[/b]

Na party wypalony został słynny „moduł przyjaźni” - [url=http://www.modules.pl/?id=module&mod=5149][b]Friendship[/b][/url]. Raf, XTD, Mr. Root, [b]Kadi[/b], Mr. Pavelo i Peters napisali wspólnie utwór. Jak dziś wspomina to XTD?

[i]Same prace nad nim wspominam fajnie - każdy po kolei siadał i coś tam dopisywał. Tytuł bodajże wymyślił Raf albo Mr Root. Ogólnie nie wyszedł za ciekawie, ale była to pierwsza próba zrobienia wspólnego modułu na party, więc jest to jakiś kawałek historii. O wiele lepiej wspominam moduł [b]Xorpuch[/b] napisany na pierwszej Warszawie wraz ze ś.p. Gacuchem i Scorpikiem.[/i]

Podobno Pavelo męczył swoje 4 patterny przez 2 godziny, czym doprowadzał resztę do cholery. Root nabijał się później z niego na łamach Fat Agnusa, że przeżywa prawdziwe męki twórcze. A Pavelo odpowiadał: [i]Dlaczego robię tak długo?[/i] (żeby nie było wątpliwości: chodzi o robienie modułu – przyp. red) [i]Ponieważ stawiam na jakość, a nie na ilość![/i] Normalnie mistrz ciętej riposty.

XTD: [i]Z ciekawych rzeczy pamiętam jeszcze, że ktoś przywiózł digitizer i wielu uczestników party stawało przed obiektywem, żeby zrobić sobie "cyfrowe zdjęcie". Zdjęcia te były potem zamieszczone w magazynie [b]AlaMaKota[/b]. Były one również wykorzystywane w późniejszych kilku produkcjach (np. [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=59716][b]Autobiografii/Old Bulls[/b][/url] – przyp. red) i przez długi czas były to jedyne dostępne cyfrowe zdjęcia scenowców. Też miałem swoje zdjęcie zrobione na tym party.[/i]

Oto kilka fotek. Ponoć po którejś z kolei scenowej gębie digitizer odmówił współpracy. Trudno się dziwić. Wszak scenowcy zawsze mieli twarze raczej „radiowe”.

[b]ORGANIZATORZY[/b]

Nie było łatwo dotrzeć do Black Conrada... Po złożeniu podania czekałem kilka miesięcy, po czym odezwał się do mnie sekretariat, że najpierw mam przedstawić kartę szczepień, wyciąg z konta z ostatnich 10 lat, zaświadczenie o niekaralności oraz zdjęcie panoramiczne szczęki, a po pozytywnym rozpatrzeniu powyższych materiałów wolno mi będzie porozmawiać 3 minuty z Black Conradem. Udało się, chociaż jeden z dokumentów musiałem sfałszować.

[u]Oto zapis rozmowy. Część pytań pochodzi od nieocenionego [b]Sima[/b].[/u]

Tak w ogóle to szacun za to, co robiliście na początku lat 90. Ja sam pojawiłem się na scenie dopiero w 1993, więc nie mieliśmy okazji się poznać, niemniej Ala Ma Kota i Paper White czytywałem namiętnie. Zawsze żałowałem, że nie zrobiliście jeszcze jakiegoś dema poza Defene.

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

[b][i]Zrobiliśmy :) Tzn. zaczęliśmy i demo dema było gotowe na party w Warszawie. Powstało na fali animozji Gdańsk-Warszawa i nazywało się kepuD ot faR. Ostatecznie jednak właśnie ze względu na nazwę nie pokazaliśmy go na tym party. A potem, niestety, nie udało się już go dokończyć... :(A fajne było... szkoda :([/i][/b]

Skąd pomysł? Kto był inicjatorem? Ilu było organizatorów?

[i][b]Pomysł oczywiście z powietrza się wytrącił. Nie jestem pewien, ale jakoś tak mi chodzi po głowie, że oprócz nas (Luzers) był taki gostek z Gdyni - mam go przed oczami, ale nie mogę sobie przypomnieć jak się nazywał... Ale jeszcze chyba ktoś był... Nie pamiętam. [/b][/i]

Może to był Peters/Joker? Albo [b]Rafii/Joker.[/b] Był faktycznie parę lat starszy, należał do Joker Team (w końcu współorganizatora party), a poza tym był stałym bywalcem Kolejarza, gdzie handlował softem na ZX-a. No i był z Gdyni.

[i][b] Ani Peters, ani Rafii. Sporo starszy, 5-7 lat? Student? Wysoki, szczupły, w okularach. Marynarka, koszula raczej.[/b][/i]

Dlaczego akurat Gdynia?

[b][i]Tu właśnie kluczowy był ten gostek z Gdyni. On miał chyba jakieś znajomości i on organizował lokal. Generalnie nieco starszy był od nas (ode mnie) i miał tam jakieś możliwości w tym względzie. [/i][/b]

Czego się spodziewałeś i czego oczekiwałeś po pierwszym polskim copy party?

[b][i]Spotkać się, pokazać dema, zrobić konkursy. Ogólnie chyba nie było jakichś specjalnych oczekiwań - miało być fajnie.[/i][/b]

Od kiedy miałeś Amigę?

[b][i]Wydaje mi się, że jakoś tak od 1987 albo 1988. Miałem 500 z początku produkcji jeszcze z kickstarem 1.2 - rzadki model ;) Potem miałem jeszcze 1200 z twardzielem :)[/i][/b]

Czy było mniej-więcej wiadomo ile osób aktywnie działa na scenie i kto przyjedzie, czy może frekwencja była zaskoczeniem?

[b][i]Chyba było więcej osób niż się spodziewaliśmy.[/i][/b]

Jak zostały rozesłane zaproszenia? Czy oprócz ogłoszeń w magazynie "Ala ma Kota" było coś jeszcze?

[i][b]Niestety nie pamiętam. Ale coś mi chodzi po głowie, że mogła się ukazać jakaś notka, w którejś z papierowych gazet typu Bajtek, które w owych czasach wychodziły w dość dużych ilościach.[/b][/i]

A tak przy okazji - kto był pomysłodawcą AMK?

[b][i]Nazwa to chyba moja robota była ;) Ale cały magazyn był ogólnie pomysłem grupowym. Z tego co pamiętam zainspirowały nas jakieś "gazetki" zagraniczne i postanowiliśmy zrobić coś po polsku.[/i][/b]

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

Jak długo trwały przygotowania i organizowanie lokalu na party. Czy jeździliście na przyszłe miejsce party, czy może załatwiane to było przez telefon?

[b][i]Tak jak napisałem wcześniej lokalem zajmował się ten tajemniczy gość z Gdyni.[/i][/b]

Czy pamiętasz jakieś ciekawe zdarzenie z party?

[b][i]Niestety też nie pamiętam.[/i][/b]

Spałeś na partyplace czy wróciłeś do Gdańska/Sopotu?

[b][i]Chyba wróciłem do domu.[/i][/b]

Czy były jakieś kłopoty na party - mało wtyczek, komuś padł monitor itd? Korzeń twierdzi, że przez kłopoty z zasilaniem Raf/Katharsis miał trudności z zaparkowaniem swojego dysku.

[b][i]Faktycznie mogło coś takiego mieć miejsce. Faktycznie były chyba problemy z zasilaniem.[/i][/b]

Czy pamiętasz jakieś grupy pracujące nad produkcjami, które nie zostały ukończone? Alchemy (pracowali wtedy chyba nad Toxic Ziemniak, tak?) Ktoś jeszcze?

[b][i]Nie pamiętam. Jak napisałem wyżej było jeszcze nasze kepuD ot faR.[/i][/b]

Kończyłeś "Defene coś tam" na party czy przywiozłeś gotowe?

[b][i]Chyba jeszcze dłubaliśmy coś na party. Stąd tak mało pamiętam z samego party ;)[/i][/b]

Czy mieliście wcześniej info, które grupy pracują nad produkcjami czy też wszystko się wyjaśniło dopiero na party?

[b][i]Jakieś zapowiedzi chyba były.[/i][/b]

Czy jakimś cudem zachowały Ci się jakiekolwiek pliki z party (moduły, grafiki, dema), bo sporo rzeczy poginęło.

[b][i]Oj, z samego party to raczej nie.[/i][/b]

Czy zachowałeś jakieś gadżety z party? Vote'ki, zdjęcia, bilety wejściowe, bilety kolejowe, rachunki, faktury, lista gości…

[b][i]Niestety nie.[/i][/b]

Czy masz jeszcze źródła Defene?

[b][i]Kiedyś pieczołowicie przechowywałem wszystkie swoje źródła. Potem coraz mniej pieczołowicie. Potem już tylko przekładałem z półki na półkę... Potem były przeprowadzki, remonty, śluby, dzieci, kolejne przeprowadzki... Musiałbym chyba gdzieś u rodziców w piwnicy poszukać :([/i][/b]

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

Czy zachowały się Twoje toolpacki? Swego czasu w Trójmieście rozpowszechniany był Luzer's Tool-Pack (wybierajka i sinus scroll). Masz coś jeszcze podobnego?

[b][i]Nie mam... [/i][/b]

Czy masz gdzieś jeszcze źródła swoich inter, bootblocków, selectorów?

[b][i]Niestety...[/i][/b]

Czy ktoś robił zdjęcia na party? Jeżeli tak, wiesz kto?

[b][i]Nie pamiętam.[/i][/b]

Czy zapamiętałeś cokolwiek z compo graficznego? Dziś nie można znaleźć na ten temat prawie żadnej informacji.

[b][i]Niestety też nie pamiętam.[/i][/b]

Co zapamiętałeś W OGÓLE z przebiegu compo. Jakieś problemy, owacje, skandowanie, krzyki zadowolenia i niezadowolenia.

[b][i]Niestety chyba niewiele.[/i][/b]

Czy był bigscreen czy dema leciały na monitorze?

[b][i]Bigscreen był chyba w Warszawie. W Gdyni był chyba po prostu monitor.[/i][/b]

Jak liczone były głosy? Na kartkach czy poprzez podniesienie rąk?

[b][i]Chyba na kartkach.[/i][/b]

Zawsze mnie interesował Rys, bo od samego początku był bardzo dobry, dużo lepszy od konkurencji. Wiesz coś może o technice jego pracy; czy to były autorskie rzeczy czy skany?

[b][i]Tak mi coś chodzi po głowie, że kiedyś obserwowałem chwilę jak pracował i było to dość niezwykłe. Odpalał powiększenie i rysował po prostu pikselami wybierając kolory. Potem zmniejszał obraz do normalnych rozmiarów, oceniał, znowu przybliżał i dalej siał pikselami. Żadnych narzędzi, kresek, cieni, czegokolwiek - tylko piksele. Ale... być może nie był to Rys tylko ktoś inny :([/i][/b]

Czym była uzasadniona decyzja Pavela, żeby każdy muzyk wystawił 2 moduły?

[b][i]Pavelo był dość ekspresyjny. Może chciał dać możliwość pokazania się muzykom z różnych stron.[/i][/b]

Czy był pomysł zrobienia Gdyni II?

[b][i]Chyba nie.[/i][/b]

[b]PODZIĘKOWANIA[/b]

Gdyńskie copy party 25 lat później

Jazzcat

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

Ten tekst nie powstałby bez pomocy kilku wspaniałych ludzi. Wielkie podziękowania należą się przede wszystkim Simowi, który służył nie tylko swoją pamięcią, ale też kontaktami (nie w ścianie), aparatem fotograficznym, entuzjazmem i ogromną scenową wiedzą. [b]Exolonowi[/b], który pomógł odnaleźć kilka starych, zagubionych produkcji. EXTenDowi za długie i ciekawe rozmowy telefoniczne. Ninji za to, że zgodził się gadać mimo gorączki i zmęczenia. JKK za motywowanie mnie do pracy. Rafowi za to, że wyprostował kilka opowieści Roota. Bachoo za konsultacje w sprawie miejscówki. Atomowi za wyjaśnienie różnicy między ZETO a Stoczniowcem. [b]Slayerowi[/b] za pomoc przy obróbce zdjęć. [b]AceManow[/b]i za błyskawiczne dodanie modułów z party na [url=http://www.modules.pl/?id=event&eid=224][u][b]modules.pl[/b][/u][/url]. [b]RetroDemoScene[/b] za zgranie dwóch dem na YT. A oprócz tego Mr. Rootowi, Pampamowi i Michałowi Skurzyńskiemu. Dzięki!!!

www.ppa.pl