Scenowe graffiti #3

Slayer

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

W poprzednim odcinku wspominałem na łamach [b]PPA[/b] o nowej (w kontekście Amigi) grupie [b]Australian Drug Foundation[/b]. Jak się okazało [b][i]"Feeling Blue”[/i][/b] nie było ich jednorazowym amigowym wybrykiem. Na party [b]Stream[/b], które odbyło się w dniach 16 - 18 maja w fińskim Tampere ADB zaprezentowali kolejną produkcję.[i][b] "Outside Planet Earth"[/b][/i] (kod:[b] Shadez[/b], muzyka: [b]Serpent[/b]) znów ujmuję widza charakterystyczną melancholijną i rozmarzoną atmosferą, znaną z poprzedniego dema. Ładne, "świetliste" efekty, dobrze zsynchronizowane z muzyką a'la[b] Jean-Michel Jarre[/b] tworzą przyjemną mieszankę. Co ważne, mimo oczywistej nostalgicznej aury, nie czuć tu owego "retro - geriatycznego” wyrachowania, które to często owocuje produkcjami wydawanymi współcześnie, a wyglądającymi jak wyjęte żywcem z roku 1988 (w czym nigdy nie widziałem większego sensu). Gybby tak jeszcze tylko do utalentowanego kodersko - muzycznego duetu Shadez + Serpent dołączył jakiś grafik z prawdziwego zdarzenia, grupa Australian Drug Foundation mogłaby wyrosnąć na nową gwiazdę amisceny, bo do pełni szczęścia brakuje mi tam już tylko soldinej oprawy graficznej.

[b] Solskogen[/b] to z kolei norweskie party, odbywające sie (z małymi przerwami) od 2002 roku we Flateby - małej, malowniczej wiosce, położonej niedaleko Oslo. Jedyny polski wysłannik na tej imprezie, zakamuflowany agent rosyjskich służb specjalnych - [b]Sachy[/b] - opisuję ją tak:[i] "Impreza jest na wsi, można spać w lesie w namiotach, lub budynku wiejskiego domu kultury, w którym jest sala kinowo - dyskotekowa i tam też było głownie party. Ludzi około 200, Spaceballs, Insane, Hoaxers, Darklite, Szwecja, Finlandia, Norwegia, Niemcy, Szwajcarzy, ktoś z USA, UK no i ja sam z Polski. Atmosfera fajna, upał, więc party było w środku, a na zewnątrz piknik, grill i dmuchany basen z woda, itd. Klimat z jednej strony niby piknikowy, ale z drugiej naprawdę dobrego party."[/i].

Mimo, że w ostatnich latach Solskogen nie było jakoś specjalnie nasączone amigowymi produkcjami, tegoroczna edycja przyniosła w tej materii pewne pozytywne zmiany. Dość nieoczekiwanie to nie Newschool / PC Demo Compo, a Oldskool Demo Compo stało się głównym punktem imprezy. Wystawiono w nim 9 produkcji, z czego pięć było amigowych. Trzy z nich zajęły miejsca na podium i właśnie o tej zwycięskiej trójce warto coś więcej napisać. Demo[i][b] "Sun Candy"[/b][/i], które zajęło miejsce trzecie, to kooperacja grup [b]Resistance i Wanted Team[/b]. Jest to produkcja stworzona praktycznie w całości przez naszych rodaków i pierwsza - od bardzo dawna - większa rzecz, którą zakodował wspominany Sachy. Graficznie wspomógł go [b]Sim1[/b], a muzycznie [b]Nainain[/b] i [b]Mccnex[/b]. "Sun Candy" utrzymane jest w nieco oldskoolowym klimacie, przywodzącym (między innymi za sprawą muzyki) miłe, noslagiczne wspomienia. Design jest może momentami trochę niespójny, ale naprawde świetne, ręcznie rysowane logosy autorstwa Sim1 odwracają uwagę od tego faktu. Jak powiedział cytowany wcześniej koder, pierwotnie miało to być tylko małe cracktro, ale wraz z upływem czasu zaczęły dochodzić coraz to nowe części, wydłużono przy okazji muzykę i zrobiło się dentro, a właściwe to małe demo. Kolorystycznie inspirację czerpali z dem znanych i lubianych grup [b]Melon Design[/b] i [b]Lemon.[/b], co również można zauważyć. Typowo "scenowy proces produkcji" dobrze podsumowuje wypowiedź Sachy'iego: [i]"Dentro skończyłem w noc przed wyjazdem (odlot 6 rano)"[/i].

Srebro w konkursie zdobyło demo na kości AGA i szybszy procesor. Mowa o [i]"We Are The Scene"[/i] (kod: [b]ORiGO[/b], [b]Prospect[/b], muzyka:[b] Mygg[/b], [b]Gemini[/b], grafika: [b]Bitflippr[/b], [b]Corel[/b], [b]Randy[/b]), wspomnianej zresztą ostatnio przeze mnie na łamach[b] „Scenowego Graffiti„[/b]- w kontekście powrotów na scenę po latach - grupy [b]Insane[/b]. Z pewnością nie mamy tu zbyt zaawansowanych efektów, rażą też trochę "dłużyzny", ale jest dobre synchro, niezły design i całkiem spójna całość. Widać, że Insane po swoim amigowym comeback'u wzięli się solidnie do roboty i zaczynają powoli wypracowywać własny, ciekawy i unikatowy styl.

Scenowe graffiti #3

Slayer

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

Czas na opis dema z miejsca pierwszego. Już sam fakt, że to produkcja na Amigę 500, która wygrała z demęm na kości AGA może zaintrygować.[i][b] "Emperor of the North Pole"[/b][/i] grupy [b]Spaceballs[/b] to naprawdę mocna pozycja. [b]Slummy[/b] (odpowiedzialny za kod) to bez wątpienia jeden z ostatnich prawdziwych koderskich wizjonerów, który stara się tworzyć nowoczesne dema na "małe Amigi", często wykorzystując przy tym koderskie, hardware'owe sztuczki, o których niewiele osób już dzisiaj pamięta. Jego produkcję nie przypominają tych, znanych z lat 90-tych. Są maksymalnie współczesne, kojarzące się bardziej z niektórymi minimalistycznymi demami na PC. "Emperor of the North Pole" to trzecia część jego „koderskiej trylogii” (poprzedzonej równie dobrymi demami [b][i]"Vold"[/i][/b] i [b][i]"Straff"[/i][/b]), która zawiera rozwinięcia i wariację wcześniej pokazanych efektów. Przyznam, że dawno nie widziałem tak dobrych procedur na układy OCS. Doskonała dynamika, świetne synchro pod świeżą, klubową ścieżkę, za którą stoi [b]lug00ber[/b], sprawia, że zastanawiamy się, czy to oby na pewno demo na starą, poczciwą "pięćsetkę", czy też może na coś większe Amigi. Po raz kolejny Slummy potwierdza, że Cesarz Bieguna Północnego jest tylko jeden.

Z wyjątkowo słonecznej Norwegii przenosimy się do - równie słonecznego - miasta Kraju Basków – Bilbao. To właśnie tam odbyło się demoscenowe party [b]Euskal[/b], na którym (można rzec, że tradycyjnie) dała o sobie znać amigowa grupa [b]Software Failure[/b] z Hiszpanii. Tak naprawdę, jest to projekt kierowany przez jednego człowieka, który bardzo sporadycznie zaprasza do gościnnej współpracy inne osoby (może to błąd, uważam, że powinen robić to częściej). [b]Ham[/b], bo taką ksywę ma ów solista, to prawdziwy multiinstrumentalista, koder, muzyk i grafik w jednym ciele. Jak mówią plotki, lubi się on zaszyć w leśnej głuszy, z dala od cywilizacji i żywiąc się tylko tym, co sam upoluję, kodować dema. Może dlatego, w niemal wszystkich jego produkcjach napotkać możemy rozmaite insekty, owady i inne - mało smaczne nawet dla samego [b]Roberta Makłowicza[/b] – stworzenia.

[b] [i]"Mind Floating Palace"[/i][/b] (kod, grafika, muzyka: Ham) demo na procesor 060 + AGA, które przegrało w łączonym Demo Compo jedynie z legendą demosceny, czyli grupą [b]Andromeda Software Development[/b] i ich doskonałym demem na PC „Mrs Escher's Nightmare”, to tylko pozornie produkcja w typowej dla Software Failure estetyce. Moim zdaniem jest to spory krok do przodu w dokonaniach Hama. Z pewnością wciąż nie jest to poziom, jaki prezentuje [b]TBL[/b], [b]Skarla[/b] czy [b]Dekadence[/b], ale w końcu więcej tu finezji i nacisku na design oraz klimat. Mamy zatem powolne, monumentalne obiekty 3d, nieco „organiczne”, laboratoryjne efekty i tajemniczy, spokojny soundtrack. Warto dodać, że na Euskal 2014, grupa SF wydała jeszcze amigowe 64k intro [b][i]„Flow My Programs”,[/i][/b] nie tak udane jak wspomniane demo, ale również prezentujące solidny poziom.

W czerwcu [url=http://www.pouet.net/prod.php?which=63557]ukazał się[/url] 38 numer magazynu [b]Hugi[/b]. Tematycznie traktuje on scenę przekrojowo i multiplatformowo, ale ortodoksyjni fani amisceny znajdą w nim między innymi tekst dotyczący prac nad dokumentem[i] "Viva Amiga"[/i], wywiad z [b]Paradroidem / Lemon.[/b], [b]Hoffmanem / Unstable Label[/b], raport z [b]Datastorm[/b] czy publikację o legedarnym diskmagu [b]RAW[/b]. Hugi w kodowanej wersji dostępny jest niestety tylko dla systemu Windows, ale [b]Magic/Nah-kolor[/b] (zastępca naczelnego) obiecał, że „niedługo” pojawi się także wersja dla systemu AmigaOS 4.0. Niezależnie od tego cały czas dostępna jest też wersja online.

Na koniec jeszcze krótka wzmianka o produkcjach wydanych na kilku mniejszych imprezach, które to z różnych powodów warto odnotować. Na niewielkim party [b]RESETkani[/b], które odbywa się cyklicznie w czeskim Brnie, dała o sobie znać (po bardzo długiej przerwie) amigowa formacja[b] D.T.A. Software Studio[/b]. Ich 64k intro [b][i]"Reborn"[/i][/b] nie jest może niczym porywającym, ale znak życia z "wymarłych amisceonwo" sąsiednich Czech jest

Scenowe graffiti #3

Slayer

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

z pewnością godny uwagi. Na jeszcze mniejszym - tym razem polskim - meetingu Garaż Party 2014 zaktywizowała się (w kontekście amigowowym) grupa [b]Lamers[/b]. Ich [b][i]"Greetz-tro"[/i][/b] (kod, grafika: [b]at0m[/b], muzyka: [b]Lamesoft[/b]) to - co prawda – króciutka, prosta, pchełka, ale ogląda się ją z naprawdę dużą przyjemnością. Nie wiem, czy to był tylko "amigowy wypdaek przy pracy", ale chętnie obejrzał bym w końcu jakieś nowe produkcję Lamersów na naszej ulubionej platformie, a nie na (nieco mniej ulubionym :) Atari.

www.ppa.pl