

influence

Wydukowano dzięki uprzejmości Mrucyfona z Grupy Artystycznej PSB

Issue 1/1/00

Summer Libation Camp 2k

Nareszcie odbyło się to na co przez dość długi czas niektórzy z was oczekiwali. Tegoroczna „libacja” wbrew wcześniejszym obietnicom nie odbyła się na polu u Babci Cwanej. Wprowadziło to w błąd niektórych partowiczów. No ale może zaczęną opowiadać jednak od początku...

Przed wyjazdem na Libację pojechałem do Budgiego. To właśnie od niego mieliśmy wspólnie, na drugi dzień wyruszyć do Mielnia. Przyznam, że po piwku i małej luźce trochę nam odbiło i postanowiliśmy pojechać „nieco” szybciej. Wsiadliśmy w pociąg do Kołobrzegu nie wiedząc co będzie dalej. No ale kto się wtedy takimi szczegółami przejmował. Dotarliśmy do Kołobrzegu i... lipa. Ogromny błąd fatalny. Okazało się, że nie ma żadnego połączenia do Koszalina i skazani byliśmy na spędzenie nocy w

Kołobrzegu. Chcieliśmy złapać „stopa” do Koszalina, ale o północy nie było to łatwe do zrealizowania. To było wręcz niemożliwe. Próbowałem spać na wszystkich



ławka ch znajdujących się w pobliżu PKP, ale na nic się zdały starania. A było coraz zimniej... Jakoś dotrwaliliśmy

do rana i „lekką” zmęczeni pojechaliśmy do Koszalina. Dalej poszło już z górki.

Impreza miała się rozpocząć nieco wcześniej, bo o 8 rano. Azzaro jednak sprawę olał gdyż w przeddzień ostro zachlał wraz z Defem (ale was wrobiłem ;) i nie miał wystarczającej siły aby stawić się na czas. W końcu jednak doszło do „ogólnego spotkania”. Piszę ogólnego bo już wcześniej można było napotkać znajomych ludzi tułających się po Mielnie.

dalej na stronie 4

POCZĄTEK...

To co w tej chwili czytasz to pierwszy numer (chyba) pierwszego papierowego maga na scenie. Dlaczego powstało to „coś”? Otóż złożyły się na to kilka faktów. Pierwszy scena pada... niestety to prawda jest nas coraz mniej, jest coraz mniej imprez, produkcji etc. Ten mag ma być swego rodzaju mostem między sceną Amigową i Pecetową. Podobny motyw robią Azzaro i Atom wymieniając się artkami do Excessa i Measure. Dzisiaj nie możemy sobie pozwolić na komfort ograniczania pomiędzy sceną Amigową i Pecetową. Te czasy bezpowrotnie minęły. Może to zabrzmie idiotycznie ale wspólnie będziemy mogli zrobić dużo więcej (o kurwa, to brzmi jak jakieś stare komunistyczne hasło;). Drugi fakt to taki, że już od dawna miałem zamiar zrobić coś scenowego do czego nie potrzeba komputera. Od dawna marzyło mi się siedzenie w kiblu i czytanie o tym co się dzieje w tym naszym światku. Mam nadzieję, że wam to forma maga przypadnie do gustu.

Warto też wspomnieć (to głównie dla ludzi PC), że ten mag jest swego rodzaju papierowym odpowiednikiem Amigowego packa „Influence”. Tak więc nie zdziwicie się, że treść będzie często taka sama.

I jeszcze jedno - standardowy motyw. Nie dam rady robić tego maga (?) bez waszej pomocy. Przesyłajcie teksty i inne duperele, abym miał czym zapełnić strony, których mam nadzieję, że będzie przybywać. Support możecie śłać na adres:

Przemysław Kuca
Ul. Szkolna 42c/8
72-100 Goleniów
ubik@optiums.wroc.pl

Za wszystkie nadesłane teksty, reklamy, newsy, massvotki etc. Z góry dziękuję. Mam nadzieję, że nie pozwolicie upaść temu co dopiero się tworzy.

Ubik/HVL^AhN^Wpz^Apx

NEWS

Jak to zwykle bywa, i tak już pewnie o tym wiesz...

● Nareszcie jest wiadomo coś więcej na temat MorphOSa (system pod PPC). Oprócz wiadomości można również ściągnąć wersję demonstracyjną. Mimo, iż jest ona oznaczona niezbyt wysokim numerkiem bo jedynie 0.1, to jest ona podobno bardzo stabilna. Jak tak dalej pójdzie, to nareszcie będziemy mieli wkrótce zupełnie nowy system na Amigę.

● Mimo wielu procesów dotyczących wprowadzenia monopolu MałyMiękki

nie poddaje się i podpisuje magiczne kontrakty z Intel. No tak... dwa giganty na rynku komputerowym ściśle ze sobą współpracujące to wcale nie naruszenie ustawy antymonopolowej.

● Można powiedzieć nareszcie... Firma Elbox otworzyła nam drogę do korzystania z kart wkładanych w sloty PCI. Pozwala to amigowcom na używanie tanich kart graficznych, muzycznych, sieciowych itd. od peceta. Z drugiej strony można postawić retoryczne pytanie dlaczego

nie zrobili od razu AGP? Przecież to nie kosztowałoby więcej... Zawsze dziwiły mnie nieco nieaktualne pomysły amigowych firm produkujących hardware. Na ale lepszy rydz, niż nic... W tej chwili, nieco mniej zażamowani amigowcy nie będą się mogli wykłamać faktem, że nie używają kart GFX bo ich na to nie stać. I dobrze, bo jest to szansa na dogonienie pod względem technicznym pecetowych produkcji. Mimo iż taka możliwość istniała już od dawna.

Perła numeru!!! - raport z konferencji „Microsoft Partners Days” - str. 8-9

HVL

--- Results ---

Demo

1. 8154pt. Spot by Exceed
2. 3621pt. Art by Haujobb
3. 2834pt. lapsus by maturefurk
4. 2662pt. Lotto by Doomsday
5. 2625pt. the nonstop ibiza experience by Orange

64k intro

1. 6221pt. Dead Flowers by haujobb
2. 3963pt. Incision by Exploder
3. 3141pt. Who needs raytrace anyway? by foobug
4. 2780pt. mixed bag by imagic/komplex
5. 2207pt. FREKTAALI by Armada/Traum, Grin, tAAI

4k intro

1. 5210pt. Humus by Exploder
2. 5179pt. The Blue Man by Nold
3. 4281pt. Mercury by Digimind
4. 3300pt. Penseys by Moottori
5. 3189pt. Doublert by Itchi / THP

Oldskool demo

1. 9156pt. Oldskool Trippin by Haujobb
2. 5836pt. Scenefabu Jurputus by HIP-Productions
3. 4040pt. Sequences by The Digital Artists
4. 3578pt. Goatology by Noice
5. 2465pt.Psyko Killer by Spaceballs

Oldskool music

1. 4249pt. Acid Jazzed Evening by tempest/damage
2. 3758pt. A Strange Night In the Hen House by kiwi
3. 3218pt. Dash It by Agemixer / Scallop
4. 3199pt. Angel project by !Cube
5. 3078pt. sunchild by bitelite

Oldskool gfx

1. 6400pt. Assassin by Mazar/Scoopex
2. 2939pt. Absintti by Electric/Extend
3. 2769pt. Jamo haluoa pallon by progress
4. 2652pt. Dready by Partikle
5. 2635pt. Im Bek by ion

Playstation demo

1. 14564pt. laquo by Yodel
2. 11500pt. Rankkuri by haujobb

Animation

1. 5282pt. Leonardos briefcase by mass
2. 3497pt. Mummo by Miika
3. 2560pt. The Three Smiths by djh & nich
4. 1203pt. Payback by Nybe
5. 1167pt. Gates of Hell by Vortex

Assembly 2k

Podczas gdy część z nas bawiła się na piwaku w Mielnie, w odległej krainie odbywało się kolejne party - Assembly.

Artek ten nie będzie recenzją z party bo nie było mnie na nim. Po prostu omówię kilka produkcji różnego gatunku, wybranych wrywkowo. Aby było w miarę chronologicznie, zacznę od dem.

Spot - Exceed (1 msc. demo, PC)... Świetne demo. Co prawda nie jest ono za bardzo zróżnicowane, bo do oglądania dostajemy praktycznie tylko engine 3D. Wpleciono w niego takie bajery jak bloyby 3D, morphing, cienie etc. Jednak ten engine robi duże wrażenie (chciałbym to zo-



Spot - Exceed

baczyć na big screenie). Demo to historyjka. Opowiada o tym co się dzieje na naszych biurkach. W tym wypadku, konkretnie chodzi o lampę. Na początku mamy efekt (zwykły zoom) dający złudzenie ciągłego wlatywania w kolejne grafy 2D (tak jak w Captured Dreams/TBL (Amiga), czy też Contour/TBL (PC)), jednak w Spocie jest to trochę gorzej wykonane. Wszystkie scenki okraszane są niesamowitą muzyką i rewelacyjnymi

teksturami. Niestety, jak to zwykle bywa, coś za coś. Demko niestety cią-



Huluasi - Damage

gle się „dogrywa”, co w przypadku PC objawia się sporymi przerwami.

Huluasi - Damage (6 msc. demo, PC)... Niby nic ciekawego, niby normalne demko, ale zawsze urzeka mnie rockowa muza w połączeniu z szybkimi efektami. Demo mimo niskiej pozycji powinno znajdować się nieco wyżej, no

ale wszyscy wiemy jak to jest z głosowaniem na party.

Dead Flowers - Haujobb (1 msc. 64k. intro, PC)... Ładne, delikatne teksturki

oblewające proste scenki, spokojny klimcik. W niektórych momentach

przypomina mi demka grupy Sunflower czy też Pulse, tylko że w wersji 64k. IMHO jest ono strasznie monotonne. Z pewnością nie zasłużyło na pierwsze miejsce.

Art - Haujobb (2 msc. demo, PC)... Całkiem fajne klimatny, ale coś mi się wydaje, że Haujobb chciał stworzyć odpowiednik Amigowego Killera/CNCD na PC. Jeśli takie były zamierzenia, to niewyszło im to. Pewnie dlatego, że zabrakło jednak pięknej grafy Desktopa chociaż... chyba nie tylko tego. A może moje podejrzenia są niesłuszne? Tak czy inaczej demo nie jest złe. Fajne, duże, nieregularne obiekty 3D, wkomponowane w niezłe otoczenia, prezentowały się niezłe.

Leonardo Briefcase - Mass (1 msc. anima-



Art - Haujobb

cja)... Na pierwszy rzut okiem wygląda na coś niesamowitego. Świetny

motion capture w połączeniu z takimi bajerami jak falujące ubranie. Jedną dużą pomyłką jest według mnie muzyka. Zwykła rypanka, całe



Leonardo Briefcase - Mass

szczęście, że była dopasowana pod animację, bo byłaby to kompletna klapa. Trochę denerwują mnie też tekstury... w niektórych momentach postaci ludzi wyglądają jak plastelinowe lizaki. Z kolei fajnie wyglądała mimika twarzy, poruszanie oczu itp.

Mummo - Mika (2 msc. animacja)... Zabawna historyjka o babci, którą zrobił w chuj automat do gry w karty, notabene automat firmy o nazwie przypominającej naszego Gatesowego ulubieńca. Animacja jest nienajlepiej, obiekty dość kiepskie, natomiast fajne są tek-



Opus Dei - Olmirad

stury i sam pomysł też mi się spodobał.

Opus Dei - Olmirad (1 msc. raytracing)... Mu-

HVL

szą przyznać, że na początku byłem pod wrażeniem gdy ujrzałem tego raya, ale jako że sam zajmuję się 3D zacząłem oglądać go nieco „bliżej”.

Kurde... sam nie wiem... w wielu elementach wyglądają jakby były ewidentnie rysowane w 2D, ale pokazanie w "krokach" tego co robił autor, daje dość wiarygodną ostateczną wersję. Osobiście jestem pod ogromnym wrażen-



Live Evil - Sunflower & TBL

niem potekstuwowania głównego obiektu. Naprawdę niezła robota.

Live Evil - Sunflower & TBL (11 msc. demo)... Kurde, dlaczego dopiero 11 miejsce? Najwidoczniej „młoda” scenę jarają jedynie scenki 3D, a takich w tym demie n i e u s w i a d c z y s z . obaczysz natomiast niezłe grafy **Saffrona** i **Xtro**, do tego

świetna jazzowa muza Carlosa i Norfaira, całość zakodował Rod. Wszystko przypomina mi stare, dobre produkcje, których

produkuje się już coraz mniej. Mam nadzieję, że inne grupy podchwycą ten styl.

Incision - Exploder (2 msc. 64k intro Amiga)...

Exploder po raz kolejny pokazał, że góruje jeśli chodzi o robienie intro na Amigę. Jego produkcja jak zwykle stała na bardzo wysokim poziomie. Nie wiem dlaczego dopiero drugie miejsce. Moim zdaniem to intro było lepsze od tego jakim uraczył nas HauJobb. Ale w końcu to bardzo subiektywna opinia. Do intra w sumie mam tylko jedno zastrzeżenie, poszczególne efekty (scenki) trwały zbyt długo, intro stało się przez to nieco monotonne. No i ten wyłot pojazdu z kamienia w którym to niby był tunel - śmiesznie to wyglądało.

Gratuluje polskim grupom: **Mawi** (które wydało dobre demo), **Whelpz** (które wydało intro 64k) oraz **Appendix** (również intro 64k). Szkoda tylko, że amigowych produkcji było tak mało. Mam nadzieję, że wkrótce się to zmieni i nie będę zmuszony, podczas przeglądania stuffu z parties, do oglądania jedynie pecetowych produkcji które najczęściej stoją na dość miernym poziomie. Nadal z niecierpliwością wyczekuję prawdziwych produkcji na PPC. Co prawda **Mankind** powoli zaczynają robić niezłe rzeczy, ale to nadal nie jest to co można wyciągnąć z tego RISC'a.

Ubik/HVL

ps. z powodu braku miejsca, rezultaty z party drukujemy jedynie do piątego miejsca.

--- Results ---

Multichannel music

1. 3501pt. *Papa funk goes larp* by Vflunen
2. 2260pt. *Dreams n fantasies* by PK
3. 2203pt. *napol by dawn* by gspot
4. 2114pt. *Track no stomach too* by Nitro
5. 2038pt. *hedelmsalaattia* by g-crest & maza

MP3 music

1. 5228pt. *High Up A Mountain* by Lowland / Astropolis
2. 2277pt. *2000: an aural odyssey* by Firestorm
3. 2035pt. *On it by juggi*
4. 2018pt. *Mapo Karkalle* by tonic
5. 1828pt. *Zimmah Queue* by Trauma Child Genesis

Pixel gfx

1. 3971pt. *Origin* by Neurodruid
2. 2314pt. *Kam tu Papa* by Marvel
3. 2214pt. *Cybobird* by Lance
4. 2163pt. *Angie* by Visualice
5. 2034pt. *Heavenly* by Infernal

Raytrace gfx

1. 4674pt. *Opus Dei* by Olmirad
2. 2344pt. *ANTIpathy* by DeCoder & Altiplano
3. 2320pt. *Silent Honor* by marzu
4. 2308pt. *New Orleansin crack-huora* by Marvel
5. 2173pt. *HMS Belfast* by Data2

ANSI gfx

1. 5421pt. *Clasm* by Argon
2. 4593pt. *Who am I?* by Luminator / sodapop family
3. 3826pt. *Lavalamp* by Charon
4. 3417pt. *Ninja* by H7
5. 3086pt. *punaiseksi muutu* by kokki

Wild demo

1. 6113pt. *LeGarso* by tAA
2. 3372pt. *What Is a Woman* by Nyhjd Group
3. 3317pt. *Vihred uhko* by Insane Bastards
4. 3040pt. *Bitman & Lowping* by Lantrix
5. 2683pt. *Assembler (k)* by Funky Bong

Flash

1. 5941pt. *Party People* by Alpha Design
2. 5592pt. *vesileimat alkkareissa* by tAA
3. 5000pt. *pro by jackal*
4. 4078pt. *No Way* by Tunnel.com
5. 2443pt. *Operation Kala-Kalle -First Adventure* by Aropupu

Summer Libation Camp 2k

ciąg ze strony 1

Rozłożenie się na polu namiotowym nie trwało długo bo jakby nie pa-



trzeć przyświecał nam cel. Alkohol. Na plażę poszliśmy w komplecie taszcząc ze sobą krzynę tanich winek. Rozłożeni na plaży zaczęliśmy degustację zakupionych trunków jak i przywiezionej tabaki. W końcu zaczęło się coś dziać. Zacząłem się z Budgim wygłupiać. Zapasy na plaży są fajne, ale nie wtedy. Po małym

upadku, wskoczyła na nas banda scenowych debili. Oby was bozia skarała! Do chaty wróciłem z naderwaną chrząstką przy mostku. Ja was kurwa do sądu podam ;). W trakcie picia Azzaro nagle wstał i uciekł! To było niezłe. Evan z Adamsoftem zaczęli wrzucać ludzi do morza. No tak przecież to całkiem fajna zabawa gdy dwójka desperatów goni kilkunastu innych. Nie powiodło się Lotharowi i Prothasowi, a Qix sam się poddał i dał przykład (jako marynarz) wchodzenia do zimnego morza.

Noc była niezła. W końcu nie scena nie byłaby sceną gdyby na imprezę nie wparowała policja. Grono ludu na

polu przebywało nielegalnie. No ale płacenie za nockę w przeludnionym namiocie było bez sensu. Niestety właściciel pola okazał się pajacem. Zaczął chodzić po polu sprawdzając ile wiary siedzi w namiotach. No cóż, liczyć p o-



trafił. Jego synalek szybko skoczył po mundurówce i wystąpił konflikt urzędów. Po prostu

Adamsoft nie może współpracować z matym

*czemu body pomarańczowe
czyszczy tanie, po wrażeń*

niebieskim. Po wymianie zdań musieliśmy opuścić pole. Tzn. ci którzy zapłacili zostali w namiotach a reszta... No cóż tułaliśmy się po promenadzie dopijając resztki win. Jednak wróciliśmy do namiotów i jakoś udało się dotrzeć rana. BTW wielkie dzięki dla Lothara za udostępnienie kawałka namiotu.

Na drugi dzień niestety musiałem powrócić do rzeczywistości bo czekała praca, no i to żebro... okazało się że cholernie napierdała gdy się nie jest ani pijanym, ani upalonym.

Ubik/HVL

Standartowe greetsy dla wszystkich którzy nie zlameryli i pojawili się na SLC.

„Wszyscy ponosimy koszty transformacji społecznej”

Niestety musiałem dość szybko opuścić imprezę jednak z nieoficjalnych źródeł nasza redakcja dowiedziała się:

- właściciel pola został mianowany ksywą „dziadek palwrotki”,
- wspaniali scenowcy, aby zarabiać na



kraty win postanowili przemienić się w trubadurów - pieniędzy było pod dostatkiem, nie wiadomo tylko czyja była gitara i kto na niej grał,
● Lord Acid ku uciesze publiczności (głównie damskiej części) urządził striptease, jednak nie pozwolono mu na całkowite wyeksponowanie ciała. Wszystko przez to, -->

<--

że pewna kobietka nieświadoma zagrożenia zaprosiła scenowców do wzięcia udziału w konkursie, którego celem było reklamowanie napoju joghurtopodobnego. Acid rozbierając się, wylewał zawartość pudełeczka na siebie. Oczywiście nie był on pod wpływem jakichkolwiek środków odurzających czy zawierających alkohol. No brawo, brawo ;)

● załamanemu **Protasowi** z pomocą przyszedł **Informer**, chodziło o porwaną przez dziadka palwrotki torbę, przyjechała policja i odbyła się konfrontacja na



której teksty w stylu „ja z panem nie będę rozmawiał, drugi pan jest bardziej kompatybilny” stały się podstawą dialogu,

● **Evan** w stanie upojenia (bezalkoholowego oczywiście) nie mogąc „doczołgać się” do swojego namiotu (a takowy posiadał?) przeniósł się na obce mu i nie zbadane pole namiotowe - rano mocno się zdziwił. Apropo **Evana**, jest to chyba największy scenowy śpion jakiego zna scena.

zebrali
Budgie, Guru, Ubik

ps. Dzięki DEF za fotki...

Scenowi analfabeci...

Mimo niby jednoznacznego tytułu, nie będę pisał o ludziach, którzy np. nie potrafią czytać np. scenowych magów. Będzie o tych, którzy piszą.

Nie byłoby w tym nic złego, w końcu każdy z nas może wystąpić na łamach jakiegoś maga, każdy może publicznie napisać, że to mu się podoba, a coś innego jest dla niego gównem... Niestety dość często, piszący zapominają o tym, że powinni się orientować w tematach które chcą podjąć. Nie mam na myśli totalnego doświadczenia w dziedzinie którą chce opisywać. Chodzi mi o ogólną znajomość tematu. Brak wiadomości często objawia się w opisywaniu tej „drugiej” sceny, czyli pisaniu przez pecetowców o amigowcach i odwrotnie...

Do amigowców: wielu z was sądzi, że pecetowa scena jest gówniana, a produkcje jakie tworzą są beznadziejne. To nie jest tak... Rozróżnienie poziomu istniało sporo lat temu. Dzisiaj zarówno amigowcy jak i pecetowcy robią dema na podobnym poziomie. Moim zdaniem, jeśli chodzi o jakość, dzisiaj produkcje moż-

na dzielić na te „dużo potrzebujące” (PPC/Warp3D (amiga), DirectX (pc)) i „mało potrzebujące” (np. oldskoolowe). Prawda jest taka, że amigowcy generalnie olewają sprzęt w jaki mogą się zaopatrzyć. Średnią jest 030 i 16 Mb



(odpowiednik 386/486...). Mało kto kupuje PPC i karty graficzne. Dlaczego? Fakt, że ceny amigowego hardware są wysokie, ale nie na tyle aby nie można odpalić sobie choćby najslabszego powerka z kartą...

Do pecetowców: bez urazy, ale rozglądając się na parties po ludziach, zauważam że większość pe-

cetowców to ludzie młodzi, nie mający większego doświadczenia ze sceną. Wyjazd na kilka imprez i utrzymywanie paru nędznych kontaktów nie jest niczym wielkim. Od tego nie nabywa się dużego doświadczenia, zwłaszcza o amigowej scenie. Przykład? Proszę bardzo... Czytając Measure 10, a dokładniej opis satelitki99 napisany przez **MagoTH** dowiedziałem się, że Relic (grupy NerveAxis...) jest pod PPC... Hmmm... No nieźle, ciekawe skąd taki pomysł? Otóż to demko nie ma nic wspólnego ani z PPC ani z kartami graficznymi, było natomiast puszczone 060 - odpowiedniku Pentium100.

Kolejny motyw. Znowu opis satelitki - tym razem z roku 98 a recenzję splotdził **Kenji** (w Dragonie5), dowala się, że wielokanałowe moduły były puszczone z Amigi i że niby przez to nędznie było je słychać. Przesada... totalny bezsens... otóż amigowe karty muzyczne, (a taką była wyposażona Amiga organizatorów) są naprawdę niezłe. Zresztą gdyby te moduły były puszczone nawet bez karty muzycznej to i tak nie byłoby słychać różnicy w porównaniu do SB. No chyba że autor recenzji ma słuch „gliniarz z dzungli” (to taki głupi serial o pajacu który wszystko słyszy...).

A pierdolę to... nie chce mi się więcej pisać.
Ubik/HVL^Nah^Wpz^ApX

NEWS

Jak to zwykle bywa, i tak już pewnie o tym wiesz...

● Intel zapowiada, że pod jeszcze w tym roku ma zamiar zacząć sprzedawać następcę PIII czyli PIV.



Processor będzie kontynuacją jego poprzedników, a więc czyba dalej powiększanie mocy będzie wiązało się z powiększaniem wielkości (nowa teoria?). Ciekawe tylko, jaką temperaturę będzie potrafił wytworzyć. Może adekwatną do w/w teorii?

BTW, ja gratuluję naukowcom z Intela. Przecież oni z pewnością dostają niezłą kasę za to że gówno robią.

● Jak się okazuje nie tylko Elbox wpadł na pomysł zrobienie slotów PCI do Amigi. Powstał konkurent Mediatora, a jest nim Terminator (niezł nazwa;). Mam nadzieję, że zmusi to Elbox do obniżenia ceny za PCI, która obecnie wynosi prawie 800 zł. (co jest totalnym przegięciem!). BTW ciekawe skąd pomysł na taką cenę? Branie tyle kasy jest

kretyństwem, zwłaszcza, że za 820 zł. można kupić nową BVision (pod warunkiem że ma się PPC).

● Ostatnio **Azzaro** zdradził mi patent na niesamowity trunk, który nazwano **Celeron...** Wystarczy kupić nalewkę wiśniową oraz wodę gazowaną **Żywiec** (koniecznie). Mieszymy w 1:1 i mamy litr pełnowartościowej nalewki (tylko smak jeszcze gorszy). Proponuję podawać ala „bania u **Bonzaja**”, tj. z lodem i colą. Smacznego :P

Co się dzieje...?

Wydawać by się mogło, że końcowe wyniki na party są rezultatem głosów, oddanych przez rzeszę ludzi odwiedzających Party, czy jednak zupełnie jest to tak do końca prawdą?

Jak nietrudno zauważyć, na każdym party od pewnego czasu votki wypełniają jedynie ludzie, którzy coś na tych parties wystawiają, dlatego nie ma co się dziwić że jakieś drętwe demo wygrywa compo i wymiata ilością zdobytych punktów całą konkurencję, zresztą nawet gdy tej konkurencji dema są sto razy lepsze i przerastają te niby zwycięskie pod każdym względem. Jeżeli nie zaczniemy wszyscy normalnie głosować i wypełniać votek na party, podobnie jak to się robiło 5 i więcej lat temu, to owy proceder będzie na porządku dziennym. Zresztą wielu scenowców już się tak przyzwyczaiło do zaistniałej sytuacji, że trudno jest im zrozumieć,

że można wypełniać votki podczas, gdy nasza grupa nie wystawia żadnej produkcji. Idąc do kibelka za potrzebą, widzimy na podłodze lub wręcz w samym centrum klopa votki, które



„... to on fejkował ostatnio votki...”

walają się po kątach i bardziej się przydają do podtarcia tyłka niż głosowania (na ostatnim RH były one palone, ja też to robiłem - dop. Ubik). Dostyc częstym zjawiskiem jest także oddawanie votek kolegom (którzy w najlepszym przypadku obiecują postawić nam pivko), wypełniają je, głosując w głównej mierze na produk-

cje własnej grupy. Spotkałem się także raz w życiu ze zjawiskiem, gdzie postanowiono nie podliczać oddanych głosów. Zebrała się wówczas grupka ludzi organizujących party (nazwijmy to niby komisją), i oni sami decydowali kto i jakie ma zająć miejsce.

Moim zdaniem to jest nie całkiem fair wobec scenowców, którzy zrobili coś naprawdę oszałamiającego i poświęcili wiele nie przespanych nocy, tylko po to, by zdażyć przed party. Mam nadzieję że w nowym tysiącleciu scena powróci do normalności, że beginnerów nie będzie się od razu nazywać lamera-

mi!!! Przecież lamer, to osobnik który podpisuje się pod cudzymi pracami, a nie normalny obywatel który jara się sceną i chce być tak dobry, jak jego idole których darzy wielkim szacunkiem (zapewne większym niż rodziców i czczonych Bogów). A gdzie podział się samokrytycyzm? aktualnie niemal każdy uważa, że to właśnie jego demo, intro, pic lub też moduł był najlepszą produkcją (pomimo że tylko rodzinie się podoba i to nie zawsze) i niesłusznie nie przeszedł selekcji czy też zasłużył na zwycięstwo. Najlepiej byłoby przepuszczać wszystkie prace, oczywiście jeżeli moduły nie są całkowicie wykonane na sekwencjach, czy też obrazki zmixowanymi skanami. Kolejna sprawa. Każdy narzeka, że to w jakimś packu brak chartsów, mało newsów i wogóle to puste się robią i nie ma czego przeglądać. A ja się pytam jak mają powstawać te chartsy, jeżeli nikt niema choćby najmniejszej ochoty wypełnić votki, już niewspominając o zasupportowaniu w aktualne adverty czy też newsy? Wiem, wiem, zapewne wielu z was się głupio uśmiechnie czytając te (chore?) słowa, ale jak się nie opamiętam, to na party nie będziemy mogli się spodziewać większej ilości demek, gdyż koder który raz się naprawdę ciężko napracował, zrobił coś super i ostatecznie okazało się, że demo zawierające animacje wygrało, to już na pewno da sobie spokój z robieniem demek, zajmie się czymś bardziej pożytecznym np. pisaniem nie wywalających się programów pod Windows'a, co bez wątpienia nie jest sztuką łatwą.

Budgie/HVL

Gravity and Sattelite Parties

Jak zapewne każdy z was (partowiczów) już wie, w grudniu ma się odbyć piąta edycja Gravity Party. Zaciekała nas zaistniała sytuacja, gdyż Gravity uprzednio miało się odbyć w listopadzie (pewnie i w tym samym terminie co Sattelite), jednak party po interwencji **Mad-Bart'a** zostało przeniesione na Grudzień, gdyż (jak sądzą organizatorzy) Sattelite i Gravity mogły by przynieść straty gdyby od-

bywały się w bardzo zbliżonych terminach, a jak wiadomo na party trzeba zarobić parę złotych na pivka lub tanie wina chociażby. Jakoś trzeba w końcu odreagować stesy powstałe przy organizowaniu imprezy. Irytuje nas fakt że od roku nie odbyło się w Polsce żadne party (niewypał z Astrosyn'em), i dokładnie nikt z organizatorów Sattelite jak i Gravity zarówno, nie wpadł na genialny pomysł zoorganizo-

wania party w wakacje, kiedy niemal każdy ma wolne, siedzi w barze, ciągnie piwko i tylko wyczekuje by doszły go wieści o jakimś odbywającym się party (całe szczęście że SLC zapewnia nam co roku zabawę na najwyższym, światowym poziomie). Mamy wielką nadzieję, że w przyszłości ludzie zabierający się za organizowanie party będą bardziej wspaniałomyślni niż obecnie, i wybiorą bardziej odpowiednie terminy.

Budgie/HVL

ps. ta sprawa z Gravity to nic pewnego - najprawdopodobniej party się nie odbędzie z powodu braku sali

Dla kogo parties?

Rozmawiając niedawno z jednym z organizatorów pewnego party (nie będę pisał o kogo mi chodzi bo po co robić antyreklamę) dowiedziałem się, że ów człowiek nie może się doczekać organizacji kolejnej edycji party tylko po to aby... zarobić. Szok. Pamiętam jak kiedyś, dawno, daw-



na tamte imprezy przyjeżdżało dużo więcej scenarzyków niż dzisiaj, były lepiej organizowane etc. W dzisiejszych czasach, gdy na polskie party przyjedzie 300 osób, już możemy mówić o sukcesie. Wszyscy narzekamy na ceny wejściówek. Tradycyjne „tańsze wejście z komputerem” odchodzi powoli do lamusa co jest dziwne tym bardziej, że osób przyjeżdżających ze sprzętem jest coraz mniej - więc powinno się ich jakoś nagro-



no temu, wielu organizowało imprezy w celach również zarobkowych. Ale nie zapomnijmy, że

nowców niż dzisiaj, były lepiej organizowane etc.

W dzisiejszych czasach, gdy na polskie party przyjedzie 300 osób, już możemy mówić o sukcesie. Wszyscy narzekamy na ceny wejściówek. Tradycyjne „tańsze wejście z komputerem” odchodzi powoli do lamusa co jest dziwne tym bardziej, że osób przyjeżdżających ze sprzętem jest coraz mniej - więc powinno się ich jakoś nagrodzić, a innych umotywo-

wać. Inny standard - obcokrajowcy gratis... niestety ten zwyczaj również zanika - przykład? Chociażby Satellite... Szkoda by była to miła, polska tradycja. No ale w końcu „biegniemy” do Europy, zgarniamy obce trendy, zwyczaje.

Nie każdy jednak uważa, że bierzemy tylko to co jest raczej średnio fajne... dlaczego nikt nie organizuje

takich imprez jak na Assembly, Mekka Symposium, The Party? Nie chodzi mi o tysiące partowiczów bo tego organizator nie może zapewnić

Oczywiście mogę sobie tylko pomarzyć bo organizatorzy zamiast doganiać jakościowo zachodnie imprezy wolą choć odrobinę włożyć do kieszeni kosztem zaoszczędzenia na czym się tylko da. Jak tak dalej pójdzie to będziemy robić parties podobne do czeskiego Apocalypse



(krytykuję tylko ich „lekką” organizację, sam klimat, w obu edycjach, był po prostu najlepszy - daleko nam do nich!).

Ubik/HVL



(przynajmniej nie bezpośrednio), ale o np. jakoś sprzętu, big screenu, sali, toalet...

ps. fotki są z tegorocznej, czeskiego Apocalypse, tam to była prawdziwa zabawa...

NEWS

Jak to zwykle bywa, i tak już pewnie o tym wiesz...

● HVL

- we have shown our first vhs demo „TRINITY” at RR meeting.

- UBIK has released his next Ray at Horizon Party.

- BUDGIE after a long time of peace released next ascii collection „Shizza”.

- Influenne #03 was released.

● APATHY

- MALMIS (graphician) joined.

- ZITO (swapper/editor) left.

● APPENDIX

- BUDGIE (graphician) joined.

- PSYCHO (musician) left the scene.

- They have released 64kb intro at Assembly.

- PSL: MAXYM (musician) joined.

- EMERS (coder) joined.

- CODI (ray-tracer) joined.

- DANTE (ray-tracer) joined.

- COSH (graphician) joined.

● DREAMWEB

- LIV (musician) joined.

- JOK did the gfx for Speed Pack.

● NAH-KOLOR

- NOP (coder) was kicked.

- FAME (graphician) changed his handel to LIL-FAME.

- Devotion #01 was released.

- 33 demo ranked 3rd place at Horizon.

- ROOVER gont to army.

- SOLO (coder) joined.

- Alvin (editor /graphician / web-master) left Nah-Kolor and THE SCENE.

- Juen (coder/mailtrader) joined from HARVESTER.

- Performer (pc coder) joined the crew.

● WHELPZ

- Their intro „RAYS” ranked 13th place at Assembly.

- Frozen #35 was released.

- ROBIN (musician) joined.

- NOCHES (musician) joined.

Microsoft Demo Creator odstępa Pierwsza!

W dniach 16-17 października w Warszawie odbyła się niezwykła konferencja zatytułowana „Microsoft Partners Days”. Oczywiście wszystko było sponsorowane przez wspaniały Microsoft. Jako, że my tam byliśmy, chcemy podzielić się z Wami wszelakimi informacjami jakie ujawniła firma Microsoft. Informacje te, powinny być dla Was tym bardziej interesujące, bo dotyczyły głównie planów ekspansji na rynek polskiej demo-sceny.

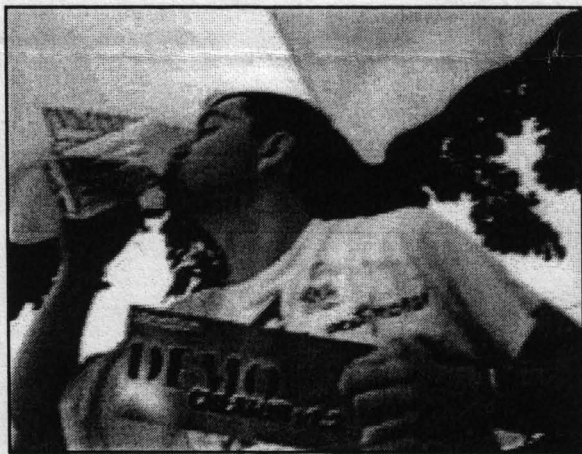


Dzień pierwszy... No cóż... trzeba było dość wcześnie wstać, aby na czas przebrnąć przez wnikliwą rejestrację uczestników. Aby dostać się do środka, należało odpowiedzieć na trzy pytania. Nie wiem czy były one standardowe, ale w naszym przypadku brzmiały one mniej więcej tak: „co oznaczał skrót PRO.S.I.A.K”, „do czego nasikał XTD będąc małym chłopcem” oraz „jaką ma ksywę scenową główna bohaterka serialu Fiorella?” Jak z pewnością już się zorientowaliście, dla rasowego scenowca pytania były dość banalne. Pochodziły one ze starych, amigowych demek (na czym Microsoft ogląda amigowe dema?). Już w środku, dostaliśmy wspaniały identyfikator z hologramem przedstawiającym twarz Billa Gatesa. Rozgościliśmy się we wspaniałych fotelach na sali konferencyjnej (w „Mariocie”) i z wypiekami na twarzy wpatrywaliśmy się w ogromny „big screen”. Po 15 minutach czekania (chętnych do wejścia było wielu) na środek sali wyszedł konferansjer i... zaczęła się

indoktrynacja. Na początku tradycyjne powitanie... nieco przydługawe, ale dość ciekawe. Przedstawiony został plan imprezy (który notabene był również opisany w folderach rozdawanych przy wejściu). Prezentował się no bardzo ciekawie. Po wstępie

momentem wiodzieliśmy było że prezentowane dzięki wersji beta nowego programu o wdzięcznej nazwie „Microsoft Demo Creator”. Byłem oniemiały! Podobnie zresztą jak grupa Lamers która zerwała się z miejsc skandując „Bilu G, Bilu G,

w wersji 6.0! Wykład był dość interesujący bowiem polegał na przedstawieniu możliwości MSDC. Program jest skonstruowany identycznie jak DemoManiac by Polka Brothers. Na me pytania o ten wygląd interfejsu jakiś nieznanymi szef MS zapowiedział podanie grupy PolkaB do sądu za kradzież rozwiązań patentowych. Dla zwolenników Basica można będzie programować w MSDC z poziomu skryptów- wyglądają one identycznie jak kod w Amosie.



Gdy Azzaro dowiedział się, że został nabywcą szczęśliwej wersji Microsoft Demo Creation (tzn. jako pierwszy klient) wybiegł prędko, aby uczcić ową szczęśliwą chwilę...

światła zostały przygaszone i ożywił się big screen. Na ekranie zaczęto pokazywać niezwykle efektowne dema. Czegoś takiego po prostu jeszcze na scenie nie było, totalny wymiot! Po 30-minutowej prezentacji, ponownie pojawił się znany konferansjer, który wyjaśnił że to co przed

chcemy Cię!”. Na szczęście ktoś szybko uciszył tych rozwydrzonych kolegów XTD, zrobił to na tyle szybko że usłyszałem zapowiedź rychłego przeniesienia MSDC (Microsoft Demo Creator) na inne platformy sprzętowe, w tym AmigaOS, MorphOS, Linux, MacOS oraz VisibleOS i to

Po około 3 godzinach prezentacji wyszło nam w gardłach - pomimo tego że miłe hostesy roznosiły napoje, które zgodnie z tradycją scenową pachniały siarką. Na szczęście rozpoczęła się przerwa w czasie której Ubik (hehe) nasikał Shexbeerowi do szklanki zostawionej na stole. Poczęstunek w czasie przerwy został zorganizowany w 4 oddzielnych salach. Myślę że firma przygotowująca pokarm nigdy nie miała takiego dziwnego zamówienia. No, ale w końcu poziom scenowy zobowiązuje! Otóż w sali nu-

mer jeden częstowano ryżem. Na początku jako dodatek serwowano jeszcze cukier, ale ten szybko się skończył. Oczywiście zrobiła się niezła rumba, to niepozorny **Thorr** aka **Hakon** podjął dziki tłum scenowców swymi okrzykami: „niegodziwość!”, „serwis pack1 wam się skończył?!” oraz „hańba, cukiernia wam się zawiesiła?!”... Jak się chwilę później okazało w sali numer 2 również zrobiła się niezła chryja, otóż nieco zaspany **Evan** zakrzuszył się parówką z folią. Ktoś nie mógł również odtworzyć konserwy (to był chyba **Azzaro** na sali nr. 3) gdyż otwieracze w tej wersji puszek nie były dołączane. Na sali nr 4 było niezwykle spokojnie. Trwał tam koncert Anny Marii Jopek, więc w tej sali (oprócz samej artystki oczywiście) nikt nie przebywał, chyba że ktoś chciał wyrzucić parówkę. Na szczęście rozpoczęła się sesja poświęcona programom partnerskim, narzędziom sprzedaży oraz działaniom antypirackim. Jak wiadomo, scenowiec nie należy do ludzi kupujących oryginalne oprogramowanie. Wymyślono więc, że MSDC będzie można kupić na raty, które będzie się spłacało z nagród otrzymanych na parties. Aby nie było niedomówień i przekrętów ze strony scenowców (zwłaszcza członków **Grupy Artystycznej PSB**, głównie **Mrycyfona** - zwanego **DEF**, **Azzaro** - **Zorka19** i ich bezwzględnych kolegów) na każdym parties będzie grupa wystosowana przez Billa Gatesa, której zadaniem będzie dopilnowa-

HVL

nie prawidłowego przebiegu przekazywania nagród na konto Microsoftu. Członkowie sceny przyjęli ten pomysł z ogólnym zainteresowaniem. Fenomenalnym pomysłem (bezpośrednio Billa Gatesa) było przyznawanie każdemu scenowcowi tzw. „książeczki scenowca”, która zawierałaby zdjęcie, ksywę, grupy (najwyżej trzy!) oraz staż scenowy. Na podstawie

nowe wirusy napisana na wersji testowej tego softu. W pamięci utkwił mi przede wszystkim wirus **P@zerca** grupy **PSB** który podmienia komunikaty systemowe na różnego rodzaju parówki. Wyobraźcie sobie, system komunikuje wam brak pliku na dysku nie sensownym komunikatem tylko parówką średniej wielkości! Tak właśnie stało się w trakcie prezentacji systemu. Co za

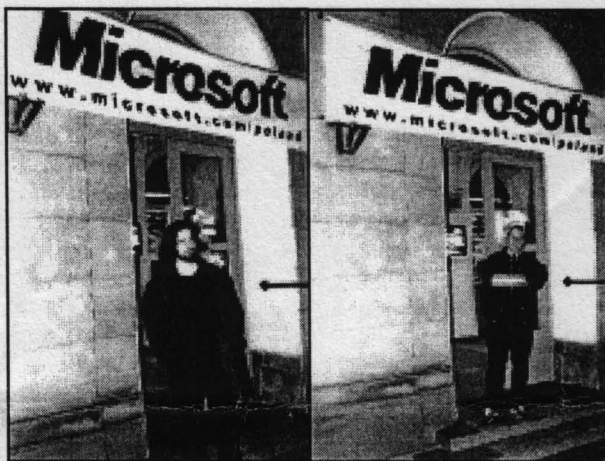
się tradycyjnie śpiewem i okrzykami: „więcej napojów z siarką!”. Tylko **Madbart** wyłamał się z ogólnej libacji gdyż próbował w czasie przerwy przełknąć konserwę bez jej otwierania... ech, kolejny naiwny użytkownik produktów Microsoftu.

Dnia drugiego musimy sprzątać parówki gdyż organizatorzy biorąc przykład z party **Rush Hours** nie uwzględnili wynajęcia służb porządkowych. Na szczęście część osób (w tym grupa **Lamers**) ubrana w klasycznym yapisonowym stylu (garnitur, krawat, ewentualnie muszka) poczuła się zobligowana do uprządkowania sali. W zasadzie tego dnia też było miło bo parówki zmiatano do wielkiego basenu w którym tupał się **Alien** wraz z **Grogonem** (**Protas**, szkoda że Cię nie było! Kiedyś mówiłeś że marzy Ci się podobna impreza!). Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że już po zakończeniu imprezy, w/w wspomniany **Sobol** musiał przez trzy godziny stać w kącie gdyż wydało się, że ścigał przy odpowiadaniu na pytania.

Podsumowując konferencję uważamy za bardzo udaną. Nowe oprogramowanie Microsoftu pomoże nam, Polakom wybić się wśród szarego tłumu scenowych wyjadaczy, szczególnie że będzie powstawało w naszym kraju i języku Adama Mickiewicza.

**MCR & Belos
Cooperation**

ps. co złego to nie my!



Ubik i Def tuż przed wejściem...

stażu, będą przyznawane stopnie (podobnie jak w wojsku). Na podstawie tych stopni (oczywiście im wyżej tym lepiej) będą ustalane ceny wejściówek na party oraz na oprogramowania scenowe. Pomysł ten został przyjęty z ogromnym entuzjazmem. Oczywiście znalazły się wyjątki np. w postaci **Sobola**, który jako młodszy scenowiec był niezwykle oburzony jego zdegradowaniem w przyszłości (btw. podczas wejścia **Sobol** ścigał podczas odpowiadania na „trzy pytania”).

W czasie kontynuowania prezentacji programu pojawiły się

debil wymyślił coś takiego. Musi być to związane z zadławieniem się przez biednego **Evana** parówką. Ale i tak nie pozdrawiamy autorów! Acha, przypomniało mi się. Odnośnie grupy wystosowanej ze strony Microsoftu do sprawdzania braku przekrętów na party udało nam się dowiedzieć że na party satellite 2000 będą to osoby mające na identyfikatorach napisy **QIX** oraz **OCZEK**. Nie wiem co to za skróty ale MS jest znany z opracowywania różnego rodzaju uproszczeń. **Def** próbował zaszyfrować jeden ze skrótów i wyszło mu coś takiego: **Obserwuję CZuwam i Elokwentnie Kabluje**. Dzień zakończył

Marc/ex HauJobb dla Influence



Cześć Marcus :)

Witaj Budgie aeh Kamil, he he

Na dobry początek napisz może kilka słów o sobie, wiesz, hobby, pierwszy kontakt z komputerem i takie tam pierdoły.

Tak więc mam 23 lata i jestem Niemieckim chłopcem który mieszka sobie w „Sachsenhagen”, w mieście które jest położone blisko wystawy EXPO/Hannover. Miasto w którym egzystuję jest naprawdę małe i niema tu za wiele rzeczy do roboty. W 1994 lub też rok później dostałem swój, pierwszy komputer Amiga 600 bez twardego dysku, wręcz bez wszystkiego! tylko 2MB ram oraz monitor Commodore 1084. Na początku głównie sobie pogrywałem w gierki i miałem rzeczywiście świetną zabawę. Pewnego dnia, mój przyjaciel Joachim (cdk/sector7) podskoczył do mnie, taszcząc ze sobą czasopisma komputerowe z dołączonymi programami, na jednym z dysków znalazłem Octamedę.. więc od razu przystąpiłem do nauki wraz z Joachimem. Powycinaliśmy sample z gierki i wystartowaliśmy z pisaniem naszego pierwszego modu-

łu. Do dnia dzisiejszego skomponowałem wiele, bo około dwustu. Na początku pisałem moduły dla własnej zabawy, lecz gdy zacząłem łąpać pierwsze kontakty z Amigową sceną rozpocząłem komponować muzykę do dem, chociaż bardziej będzie na miejscu, jak powiem że takie bynajmniej były moje plany, ale jak zapewne każdy wie, koderzy nie należą do najbardziej aktywnych osobników. Skorygowałem swoje plany, pisałem muzykę w głównej mierze przeznaczoną do DiskMagów i chciałem współzawodniczyć o miejsce na chartsach. Dostałem dwie szanse na wykorzystanie mojej muzyki w demach, pierwszym było „Synergy” naszej grupy Sector7, drugie demo było wydane spod Haujobb'ów. Także w kilku intrach można było napotkać się z muzyką mojego autorstwa. Po 5 latach współtworzenia sceny, w końcu niemal na każdym chartsach widniała moja ksywa, nieukrywam iż byłam z tego powodu bardzo zadowolony. 1996 rok, był w pewnym sensie dla mnie i mojego przyjaciela (cdk) przełomowym, gdyż poraz pierwszy skorzystaliśmy z dobrodziejstw Midi, Syntezatorów, Samplerów i takich tam. Razem, z naszą piosenkarką „Marianne” wzięliśmy udział w konkursie muzycznym, który udało nam się zresztą wygrać. Byliśmy jedym z 16 zespołów, pozatym wydaliśmy nasz pierwszy Track „Land of Dreams”. Po tym epizodzie zorganizowano nam występ na żywo z dwiema, ładnymi tancerkami :)

W 1998 wystartowaliśmy z naszym techno projektem „Electric Division”. Pod koniec obecnego roku (2000) planujemy wydać kolejną płytkę spod naszego projektu „Electric Division”.

Jakie style muzyki preferujesz komponować? odpowiedz dlaczego zdecydowałeś się akurat na te?

Obecnie preferuję komponować dwa style muzyki. Pierwszy z nich, to komercyjny Trance, natomiast drugim jest Underground Techno/Acid. Po pierwsze bardzo lubię te style, po drugie to są style w których gustuję, które jesteś w stanie stworzyć wykorzystując syntezatory. Tak naprawdę nie jestem prawdziwym muzykiem, to znaczy że nie potrafię grać na żadnych instrumentach.

Powiedz nam, jakie inne rzeczy porabiasz w swoim życiu poza tworzeniem muzyki. Mam nadzieję że znajdujesz odrobinę wolnego czasu na spotkanie się z przyjaciółmi.

Yep, zawsze znajdzie się troszkę wolnego czasu, ale większość i tak spędzam przy kreowaniu muzyki, słuchaniu oraz analizowaniu tego co stworzyliśmy. Jestem wręcz prawdziwym music-maniakiem, ha! Ale oczywiście od czasu do czasu spotykam się z przyjaciółmi i mamy świetną zabawę.

Mam wielką nadzieję, że jeszcze w przyszłości będziesz korzystał z Amigi, i niezapomnisz

tak łatwo chwil spędzonych z nią..

Hmmm.. coż mogę odpowiedzieć na takie pytanie? Z amigi już niekorzystam i raczej już niebędę, jednym z powodów jest to, że padł mi monitor. Drugi to że nie mam za wiele wolnego czasu.

Wogóle to planujesz jeszcze coś zrobić dla sceny?

Niestety, ale kompletnie już zrezygnowałem ze sceny, pozatym to niema czasu i chęci, tworzyć na nowo modułów przy pomocy trackerów oraz innych, podobnych programów. Lubię mój Cubase VST/24 i z całą pewnością nie wykonam kroku wstecz do Fasttrackera. Obecnie koncentruję wszystkie swoje siły nad techno-projektem „Electric Division” i chcę wydać jak największą ilość płytek w przyszłości. Ostatnie moduły jakie zrobiłem dla sceny, były wykorzystane w demie „Mnemonics”. To zaznaczyło mój ostateczny koniec scenowania w dobrym stylu, gdyż demo wygrało i mogłem powiedzieć z całą satysfakcją good-bye. Jeżeli ktoś zechce się ze mną spotkać, to co roku jestem obecny na Symposium^Mekka. Dla wszystkich zainteresowanych, możecie looknąć sobie na moją stronę:

<http://go.to/electric-division>

Oki, dzięki za udzielenie, tego małego wywiadziku, życząc samych sukcesów.

Bue, Kamil i dzięki za skontaktowanie się ze mną. Dobrze wiedzieć że są jeszcze ludzie, którzy pamiętają mój wkład na scenę.

Influence Paper Part. Jest to papierowa wersja wspaniałego PACKa (Amiga) wydawana przez Hallucinations Video Laboratories

Redagują, piszą, układają graficznie i robią jeszcze kilka innych głupot aby to wyszło: Ubik (Przemysław K.), Budgie (Kamil K.).

Prosimy o jak największe supportowanie nas poprzez nadsyłanie tekstów, zdjęć, advertów, votek etc. Pamiętaj, że bez tego nie będziemy mogli robić tego packa.