

Organizatorzy V jubileuszowej edycji QuaST Party - Orneto '97

GLÓWNY ORGANIZATOR

QuaST Club

Borkowski Artur
ul. 1-go Maja 14/1
82-300 Elbląg
tel.(055) 324641

(kontakt w każdej sprawie);

Miejski Dom Kultury w Ornece

ul. 1-go Maja 49
14-510 Orneto
tel. (055) 436220 ext. 39
(kontakt newskazany);

Michał Michałowski

ul. Gószczyńskiego 2/10

80-134 Gdańsk

tel. +48(058) 333457

e-mail: grey@free.polbox.pl

(kontakt międzynarodowy, konkursy na SI/SIE i F030)

Winio / Cobra

ul. Orłowicza 21/10

10-684 Olsztyn

tel.(089) 542848

(kontakt w sprawach Atari XL/XE, min. konkursy)

Paskud / Grzegorz Pancherz

ul. M.C. Skłodowskiej 127/1/3

42-653 Piekary Śląskie

tel:+48(032) 879432 lub

+48(0601) 579432

internet: Paskud@zeus.pol.pl, gliwice.pl

(kontakt internetowy, międzynarodowy, sprawy organizacyjne)

Słowo wstępne, czyli konkrety dopiero później...

Stało się!!! Wszystkim, którzy nie życzą lub nie życzyli Ornece imprezom teraz pewnie żrądnie żal, a tym, którzy zawsze byli przychylni, humor powinien się zwać poprawić. Mimo zapowiedzi że Party '97 nie będzie, stało się inaczej. W tym roku grupy z Olshytna i Częstochowy miały w planach organizację tego typu imprez u siebie. Długie debaty telefoniczne (4 minuty, 12 sek.) z przyszłymi organizatorami pozwoliły ustalić jedno: Orneto to Orneto. Organizowani od czterech lat zjazdów w Ornece stali się pewną tradycją i w wakacyjny skwar wszyscy najchętniej zgromadzą się w Ornece. Słowo ciemem się stało i od paru dni trwa praca przygotowawcza nad tegoroczną imprezą. W założeniach organizatorów (jak co roku) jest zorganizowanie spotkania, którego poziom będzie dużo wyższy od party weszłyemu roku. Powstaje bardzo dużo oryginalnych jak i zarzem egzotywnych pomysłów, z których większość dążyła się pewnie realizacji. Nie zabraknie na pewno (jak rok temu) "Crazy Compo", będzie również kilka konkursów nie wymagających myślenia (blondynki z głową emulującą grze chłok mają pierwszeństwo w starciu), no i kilka niespodzianek, o których będzie trochę potem. W tym roku nie powinno zabraknąć ciepłego bufetu, lepszych warunków na sali, lepszego Big Serena no i przede wszystkim dobrej zabawy. Impreza organizowana w Ornece jest jedną z niewielu w Polsce, której namer oznaczony jest liczbą 5. Powstają nowe grupy, stare się rozpadają, nowe osoby, nowe układy i nowe możliwości. Przykre doświadczenia zwykle zrażają, rosnące koszty i mentalność ludzi nie pozwalają wielu dobrym imprezom wrosnąć w tradycję. Tendencji tej nie uległ jednak Ornecki zlot i jest mi tym bardziej miło pisać ten tekst.

Trochę historii, czyli ulegamy sentymentom

Nie wszyscy jednak, którzy teraz czytają ten tekst byli świadkami rozrastania się imprezy organizowanej przez QuaST Club. Niektórzy mogą wręcz zapytać się co to jest ten QuaST Club. QuaST Club jest klubem, który powstał w październiku 1991 roku. Drobny matematyk bez urudu policzy, że to już 6 lat!

Zadna grupa komputerowa nie przetrwała tak długo oddając się tylko jednemu komputerowi. Klubowi QuaST to się udało i choć teraz nie działa już tak aktywnie, ciągle klub zajmuje się organizowaniem zlotów i kontaktem ze stałymi scenowiczami. Założycielem QuaST Clubu jest Ryszard Łuskiak z Naktia, w chwili

obecnej student informatyki w Gdańsku, współpracownik firmy składającej komputery PC/RRD, i tu pewna wzmianka - oddany działacz dla radia Ave Maryja. W chwili obecnej mam zaszczyt pełnić funkcję szefa QuaST Clubu. Od początku trwania mojej kadencji, czyli od maja roku 1993, zaczęły odbywać się zjazdy użytkowników fanów Atari, Pierwsze Orneto Party '93 odbyło się w dniach 9-11 lipca i zebrało łącznie około 40 osób. Wydarzeniem tego zlotu było pojawienie się ówczesnego najlepszego polskiego kodera pracującego na ST - Acid Maker'a. Wraz z Acidem przyjechało pierwsze i ostatnie w pełni profesjonalne demo działające na Atari 520ST. Na pierwszym zjeździe nie odbyły się tak zwane dema (to było typem imprezy - konkursy. Niki nie był jednak zadowolony. Idąc słowo "scenium" było tylko zwrotem obcojęzycznym. Drugi zjazd w Ornece odbył się 6-8 sierpnia i zgromadził 120 osób. Po raz pierwszy odbyły się konkursy i wygrali w nich: MSX - Mux, GFX - Sector, Intro - Wachu. Ten zlot dla uczestników zapamiętał się pewnie jako bardzo "ciepły" (lato tego roku było parne, a po tym zlocie wielu pewnie doceniło taki wynalazek jak wentylacja). Orneto Party '95 odbyło się w dniach 4-6 sierpnia i tym razem zgromadziło około 250 osób. Był to pierwszy zlot w którym rozdzielono typy komputerów od siebie i konkursy odbyły się na trzech platformach: X1/XL, SE/SET, F030. Gdyby temu zlotowi chcieliśmy dać jakiś charakterystyczny akapit, brzmiałby on następująco: "b'a k big screen". Kolejny i przeszłością najbliższy zjazd odbył się w dniach 2-4 sierpnia 1996 roku. Pojawiła się po raz pierwszy zagraniczna, w tym wypadku czeska grupa, nie licząc rok wcześniej dwóch osób z Niemiec. Był to zlot, w którego zorganizowanie wtopiono wiele pieniędzy, mimo że nie wielu to zobaczyło, czy też doceniło. Po jego zakończeniu powiedziałem tylko jednak zdanie "nigdy więcej" - no cóż... skłamam. Od pojawienia się na Orneckich imprezach konkursów towarzyszyły nam tabuny sponsorów (tabun-przedział od 1 do 8). Jeszcze raz serdecznie im dziękując pozwolę sobie ich wymienić: Atari System (późniejszy Consumer Electronic Trade), Paskud (Grzegorz Pancherz), Urząd Miasta i Gminy Orneto (Burmistrz Andrzej Oltuszewski), Miejski Dom Kultury w Ornece, grupa komputerowa SLIGHT, Stefan Nawrocki i QuaST Club (reprezentowany przez mnie). Tak było, a jak będzie...

QuaST Party - Orneto '97, czyli obiecane konkrety

Jak już "nie" obiecywałem po zakończeniu QuaST Party '96, Orneto '97 będzie jednak miała swoje miejsce w historii, tak na tradycję przysłało wszystko odbędzie się w pierwszym weekendzie sierpnia, w tym roku będą to dni 1-3. Jak zwykle impreza zaczyna się w piątek a kończy w niedzielę. Plan imprezy co, jak, gdzie i kiedy będzie jednak trochę później. QuaST Party '97 odbędzie się jak w ostatnich latach w Miejskim Domu Kultury, leczymy przy ulicy 1-go Maja 41. Jak co roku (i tu znów tradycja) drodze będą wejściówki, które w tym roku będą kosztowały 20-25 PLN (koszt powiększył tyle piew !!!). Jak co roku, piew przeciwna i najpiękniejsza ma darmowe wejście na imprezę. Proszę jednak nie przebieierać się w damskie lat laszki. W razie wątpliwości co do piew osoby, osoby kompetentne wyłonione spośród organizatorów, stwierdzą to w będzie trzeba w sposób mniej lub bardziej drastyczny. Tym razem nie będą jednak zwał na inflację, bo według rządu takowa wynosi najniższy wzrost w ostatnich latach. W tym roku pieniądze za wejście przeznaczone są tylko na jeden cel - nagrody. Jak już pisałem wcześniej będzie dużo więcej konkursów niż w roku ubiegłym, wiąże się to z tym, że nagród nie może być mniej. Osoby, które brały udział w konkursach rok temu wiedzą, że premiiowane były tylko pierwsze miejsca, w tym roku tak nie może być, i tak też nie będzie. Ma chciałbym poruszyć tego tematu, ale jednak... Rok temu na Ornece zginęły paru osobom twarde dyski, dyskietki, myszki, joysticki, itp. W tym roku organizatorzy i ochrona (ochrona na innych zasadach jak rok temu) będą starali się zapewnić większe środki bezpieczeństwa. Mimo to jednak już teraz apeluję do osób, które nie chciałyby się stać przypadkowymi poszkodowanymi. Organizatorzy proszą aby: przy sprzęcie pozostał zawsze ktoś z grupy; w razie przekręcania komputerów, przy wychodzeniu z sali skrócić go z powrotem; komputery z szafkami na twarde przy wychodzeniu zostawiać kompetentnym osobom, lub zabrać ze sobą; wszelkie drobne rzeczy, typu dyskietki, myszy, itp. przy wychodzeniu z sali chować do pudełek, torb, itp. Oczywiście proszę organizatorów to tylko prosby, niki nie musimy do nich stosować. Jak już pisałem organizatorzy postępują się zapewne bezpieczeństwo, ale odpowiedzialności za skradzione rzeczy nie ponoszą! Teraz kilka sztywnych nakazów, których nie przestrzeganie w tym roku będzie wyjątkowo respektowane.

*** Na sali NIE BĘDZIE MOŻNA: ***

- palić papierosów (ostatnio palenie jest wręcz niemodne. Palić nie będzie można więc na głównej sali i w miejscach przeznaczonych do spania. Specjalnie miejsca do palenia będą wyznaczone przez organizatorów!!!);

- słuchać głośno muzyki na własnym sprzęcie (organizatorzy zapewniają, że i tak ich sprzęt będzie miał największą moc, po co więc wprowadzać chaos w ciem. Proszę zaopatrzyć się w dobre słuchawki!!!);
- biegać, skakać, grać butelkami w nogę, płuć, itp.;
- udawać biednego i schorowanego; kleptomana (każda próba kradzieży będzie miała swój finał na policji, lub co gorzej gdzieś za budynkiem MDK!!!);
- sporów czyj sprzęt jest lepszy rozstrzygać fizycznie; bądź w taki sposób, który byłby zagrożeniem dla przypadkowych osób lub sprzętu.
- przebywać dłużej z kolegami w tych samych skarpetkach, motywu do uwaleniem od specyficznego zapachu (nie wszyscy są pewnie fanami sera!!!);
- jawnie lub też niejawnie kopiować programów, których autorzy nie życzyliby sobie tego.
- spać, bądź to ze zmęczenia, bądź z ukłonien alkoholowego na sali głównej;

- przebywać w stanie nietrzeźwym (interpretacje tego słowa kosztawiam każdemu indywidualnie, ale mimo, na pewno, że osoby już udójone, które będą stwarzały problemy lub opory przy wyprowadzaniu z sali, zostaną wydalone z miejsca imprezy na czas nieokreślony oraz w indywidualnych wypadkach na cały, czas który pozostanie do końca imprezy !!!);

*** Na sali BĘDZIE TRZEBA: ***

- nosić identyfikatory lub dokumenty zastępcze stwierdzające tożsamość danej osoby i fakt, że nie ominęta rejestracji i opłacenia wejściówki;
- reprezentować sobą jakiś poziom (u mam na myśli głównie kulturę osobistą, higienę, itp. W razie obecności mediów jest to dobro dla samej osoby !!!);

- piłnować swego i sąsiadującego z nami sprzętu kolegów, bądź to nieznanych osób;

- słosować się do próbek, które co jakiś czas mogą zostać powziędane przez mikrofon.

Przed zlotem można dokonać rezerwacji miejsc. Prawo rezerwacji mają firmy i grupy komputerowe. Rok temu podobny zabieg miał miejsce, mimo iż później okazało się, że miejsca jest więcej niż potrzeba. W tym roku może być podobnie lub inaczej. Firmy i grupy, które wyraziły akces przybycia na QuaST Party, dokonując tym samym rezerwacji nie będą się musiały martwić o miejsce. W razie jego braku, im zostanie ono przydzielone w pierwszej kolejności. Te osoby które były rok temu w liście temu i znają już rozkład sali, służę informacją, że tym roku miejsca użytkowe pod sprzet będzie się znajdowało prawdopodobnie na głównej sali i nad główną salą (na tak zwanym balkoniku). Nie wiadomo jeszcze jak będzie rozmawiany lig screen i od tego też jest uzależnione miejsce na głównej scenie. W rezerwacji (tylko korespondencyjnej na adres QuaST Clubu w Ornece) powinno znajdować się: nazwa (firmy/grupy), ewentualnie miasto, skład osobowy (firmy/grupy).

Sugerowany plan imprezy

Piątek 08.08.97

- 04:00 - otwarcie drzwi imprezy dla zlotowiczów;
- 12:00 - oficjalne otwarcie Orneto QuaST Party '97 - przemówienie, wymienienie nagród, sponsorów, i przeczytanie planu, wymienienie konkursów, itp.
- 20:00 - Blond Compo '97
- 23:59 - Baśka Compo '97

Sobota 09.08.97

- 11:00 - ostateczny termin oddawania prac konkursowych
- 12:30 - Game Compo '97
- 15:00 - Crazy Compo '97 - eliminacje
- 17:00 - rozpoczęcie MSX, GFX, Intro, Demo Compo
- 24:00 - Crazy Compo '97 - finał
(wszystkie godziny konkursów są podane orientacyjnie, w razie większej lub też mniejszej ilości prac, niż zakładana, godziny mogą ulec zmianie)

Niedziela 10.08.97

- 02:00 - odczytanie wyników i rozdanie nagród w kategorii Atari X1/XE
- 02:30 - odczytanie wyników i rozdanie nagród w kategorii Atari ST/ET/F030
- 12:00 - oficjalne zakończenie QuaST Party - Orneto '97

Wiele osób pamięta, że rok temu była możliwość przejechać w czwartek. Niestety w tym roku nie ma takiej możliwości za co organizatorzy serdecznie przepraszą. Czwartek jest dniem organizacyjnym i każda osoba, która się tego dnia pojawi będzie wykorzystywana fizycznie do pomocy (je 200 lawek i kieszki przecież) kims musi postawić/według planu drzwi zlotu są otwarte od godziny 4:00 w piątek. W uwasdionych wypadkach (bardzo długa droga, dla osób z za granicy) przy wcześniejszym kontakcie telefonicznym z głównym organizatorem, istnieje możliwość zatawienia powyższego planu.

Nagrody będą za darmo, ale nie więcej. Co się więc może przydać...

Ten temat każdy powinien potraktować indywidualnie w zależności od swoich potrzeb. Jeśli komuś zabraknie monitora, coś może da się zrobić w tym kierunku (napisałem "może" nie na pewno), ale jeśli ktoś zapomni na złot wzięcie swojej dziewczyny, niech nie liczy na pomoc organizatorów. Na cóż, wiem z całą pewnością, że niezbędny będzie komputer i monitor (lub coś w tym stylu), do tego jakiś misik danych (DD, HD, CDrecorder). Już dawno się przyjęło, że komputery spożywają tony energii - takową najprościej wziętą z gniazdka, oczywiście z tym luksusem jakim jest nie płacenie za późniejszy rachunek za prąd. Gniazdek na sali jest niewiele, dlatego przedłużacz z rozgałęźnikiem z reguły się przydaje. Myślmy jednak o tym, żeby w naszym rozgałęzieniu było miejsce na wczepienie kolejnego przedłużacza (także z rozgałęzieniem) dla naszego kolegi też czy znajomego. Jeśli chodzi o słabość ludzką to jest to sen i pokarm. Organizatorzy zapewniają miejsce na spoczynek, ale nie więcej. Warto więc wziąć materac, czy karimatę i jakiś koc. Fanatycy małych poduszek w Smerfy, czy też Donaldy nie powinni także zapomnieć podusi. Jeśli chodzi o pokarm to wyjechać się dwa: kasa lub jedzenie. Orzeź nie jest na tyle mała, więc można liczyć na obecność sklepów spożywczych i małych lokali gastronomicznych. Osoby z wrodzonym żołądkiem w razie chęci spożytkują normalnego posiłku po krótkiej dociekliwości powinny dowiedzieć się, gdzie takowy można zjeść.

Regulamin konkursów '97 ZASADY OGÓLNE

- Przewiduje się następujące konkursy:
 - Atari XL/XE - MSX, GFX, Intro, Demo;
 - Atari ST/e - MSX(4 channel mod), GFX, Intro, Demo;
 - Atari Falcon030 - MSX(multi channel), GFX, Intro 4K, Intro 96K, Demo;
 - Blond Compo, Banka Compo, Game Compo, Crazy Compo.

W poniższym punkcie regulaminu i nie tylko literka (a) oznacza kategorię XL/XE, (b) ST/STe i (c) Falcon 030.

- W przypadku GFX i MSX muszą być wystawione konsumpcyjnie trzy prace biorące udział w rywalizacji - każde imięgo autora. W przypadku dem i int, w razie mniejszej ilości prac niż 3 do każdego z konkursów, odbędą się pokazy. Nagrodzona zostanie tylko ta praca, której wartość artystyczna i koderska będzie miała wysoki poziom.

3. Do prac z punktów a,b,c, należy dołączyć informacje na temat wymagań pracy, należy podać personali osoby(osób), które brały udział w tworzeniu pracy oraz adres kontaktowy danej osoby (najlepiej na papierze).

4. Dema muszą być dostarczone przez jednego z członków grupy, która je stworzyła. W przypadku innych konkursów(atn) nie ma takich wymagań.

5. Prace, które brały udział w konkursach oraz prace, które nie zostały dopuszczone przez komisję, po zakończeniu konkursów zostają wypuszczane jako freeware.

6. W celu odrzucenia produktów nieciekawych, nieoriginalnych i złamanych zostanie powołana komisja selekcyjna bezpośrednio na party. Dla każdej kategorii komputerów (abc) zostanie powołana osobna komisja, znamieną dla typu komputera. W skład komisji będzie wchodzić 5 obiektywnych osób.

7. Grafika i muzyka wystawiana w konkursach nie może się powtórzać w programach demonstracyjnych.

8. Dyski z pracami nie mogą zawierać żadnych "śmieci". Muszą się znajdować na nich prace oraz ewentualnie pliki DOC, TXT z informacją na temat prac.

9. W przypadku MSX i GFX compo jedna osoba może wystawić maksymalnie 3 prace. Limit dla grupy w Demo i Intro Compo wynosi 3 prace.

A. Jeżeli ktoś z prac nie odniósł się pomimo 3 prób, zostaje odrzucona z rywalizacji.

B. W informacjach dotyczących dostarczonej pracy należy podać dokładnie na jakiej konfiguracji i z pod jakim jego systemu lub inicjalizera prac ma być uruchamiana.

MSX

1. Po zebraniu prac na MSX Compo zostanie przeprowadzona selekcja w kategorii (abc)(1 punkt regulaminu) mająca na celu wyłonić 15 prac (na każdej platformie sprzętowej), które zostaną wystawione.

2. Prace mogą wykorzystywać maksymalnie 2 POKEY-y z (a).

3. Dopuszczalne są następujące formaty muzyczne:

- MPT, TMC, CMC, DMC, lub samouruchamialne. Należy przy tym podać, czy CMC lub DMC mają zawierać standardową tablicę basów (LPeL/LK, Avalon) czy też zmienioną (Rzóg/Stight).

Domyślnie będzie ustawione tablica LPeLca.

b) MOD(Protracker), MOD(TCB Tracker), pliki samouruchamialne modity, MOD osmio kanałowe będą wystawione w Multi Channel Com.

c) (MSX Multi Chanel Compo) MOD, DTM, S3M, 669, OC7, i wszystkie inne, które odgrywa Mega Player lub pliki samouruchamialne.

4. W opisie pracy należy podać czy praca ma być odtwarzana MONO czy STEREO.

a) (1 POKEY-lewy, 2 POKEY-prawy), mono 4 kanały (to samo na obydwu kanały), czy mono 8 kanałów (sygnali z obu POKEY-i zostaną zmiksowane).

5. Przy zgłaszaniu należy podać czas trwania pracy, który w przypadku:

- wynosi maksymalnie 3 minuty;
- wynosi maksymalnie 5 minut;

6. Długość pracy:

- max. 600 Kb.
- max. 1,8 Mb.

7. Dopuszczalne są sekwencje tylko perkusyjne (bb).

8. Praca musi bez problemu działać na komputerze bez rozszerzeń.

a) poza drugim POKEY-em.

9. Praca musi być w formacie plikowym.

GFX

1. Grafiki mogą zawierać:

- wszelkiego rodzaju tricki - interlace, duszki, przerwania DLI.
- wszelkiego rodzaju tricki - interlace, paleta Spectrum 512, itp.

2. Odrzucone zostaną prace zekranowane lub przeniesione z innych platform.

3. Dopuszczalne są formaty:

- MIC, PC, INT, HIP(Taqua), HIP(Hard), GR8, GR9 oraz samouruchamialne;
- PC, PIL, P2, P3, SPC, SPI, IFF, GIF(16 kolorów 320x200), IMG, ICI, IC2, IC3, CA1, CA2, CA3 oraz pliki samouruchamialne.
- GIF, JPG, TIF, IFF, PCX, BMP oraz pliki samouruchamialne.

4. Na pracy nie mogą znajdować się inicjały lub ksywa autora.

5. Praca musi odpalać się bez dodatkowej pamięci i nie może znajdować się na kilku ekranach co zmusza potem do skrolowania rysunku.

6. Praca musi być w formacie plikowym.

INTRO

1. Intro nie może przekraczać następujących długości:

- 16 Kb;
- 96 Kb;
- INTRO 4k - 4 Kb, INTRO 96k - 96 Kb.

2. Intro nie może wykorzystywać dodatkowej pamięci (bb).

3. Intro nie może wykorzystywać dodatkowych rozszerzeń, dopatek itp. Dopuszczalne jest odgrywanie muzyki na dwóch POKEY-ach (a).

4. Maksymalny czas trwania intro wynosi 3 minuty.

5. Praca musi być w formie plikowej.

DEMO

1. Demo nie może zajmować więcej niż:

- 4 strony dysku o gęstościach rozszerzonej lub pojedynczej;
- 3 dyskietek DD formatowanych maksymalnie na 900 Kb;
- 4 dyskietek HD formatowanych maksymalnie na 1,8 Mb.

2. Demo musi uruchamiać się na komputerze:

- z 128 Kb pamięci Ram, nie bez specjalnego dostępu do Antica. Dopuszcza się wykorzystanie większej ilości pamięci, ale tylko pod warunkiem, że na komputerze z 128 RAMu demo nie zostanie zubożone. Można to rozwiązać w ten sposób, że po rozpoznaniu np. 320 Kb, demo weźmie się na RAM Dysk i stamtąd będą się doczytywać kolejne części, natomiast dla 128 Kb te same efekty będą wczytywać się z dysku;
- z 1 Mb pamięci. W przypadku większej ilości pamięci, można ją wykorzystać jako RAM-Disc. Demo jednak bez żadnego zubożenia powinno działać na 1 Mb;
- z 4 Mb pamięci.

3. Jeżeli w demie będą konwersje z innych platform należy to wyraźnie zaznaczyć;

4. Demo może wykorzystywać:

- dodatkowy POKEY;
- kooprocesor matematyczny do obliczeń, ale i bez niego Demo powinno działać.

INNE

1. Blond Compo - Ostatnio modne stały się blondki. W sumie już dawno były modne w różnych to zastosowaniach, czy to dziwnych, czy też nocyh. Konkurs będzie odnosił się do ironizmu na ich temat. Trzeba będzie więc opowiedzieć kilka kawałów, trzeba będzie trochę podawać blond piękności. Jeśli ktośkolwiek uważa się za eksperta w tej dziedzinie niech spróbuje...

...nagrodą być może będzie blondynka !!

2. Banka Compo - Przeszliśmy przez trudny dla tak wielu okres denominacji pieniądza i teraz konkurs powinien nazywać się SETKA Compo, ale wiem, że znaleźli by

się tacy, co by to źle zinterpretowali. Nagrodą będzie SETKA nowych złotych polskich. Dla utrzymania nie podam o co będzie chodziło w konkursie. Mogę już tylko powiedzieć, że ilość zawodników wynosi 10 i w konkursie wezmą udział osoby, które w losowym momencie będą miały przy sobie najwięcej monet jedno groszowych.

3. Game Compo - Trzeba będzie grać, a na czym, i jak to już sprawa organizatorów. Można však grać na tak popularnych ostatnio nerwach. Można także grać na komputerze na trybce, na fujsrce, itd. Konkurs tylko dla osób z temperamentem i mocnymi nerwami...

4. Crazy Compo - Konkurs, którego nieestety zabrakło rok temu, a dwa lata temu uważany był za jeden z lepszych. W tym roku na pewno będzie w nim do wygrania atrakcyjna nagroda. Na czym będą polegały konkurencje i o co będzie chodziło w finale, to już w trakcie tego Compo. Przypominam tylko, że w nazwie konkursu istnieje słowo "crazy" a to znaczy wszystko...

Cóż zostało dodać...

Serduszkiem Zapraszam nie tylko tych co mają ATARI

Artur Borkowski / Van Eijk

Z ostatniej chwili...

Na zlocie będzie obecne Radio RMF FM, które zresztą jest patronatem radiowym imprezy; główną nagrodą za demo na XL/XE lub ST/STe będzie Atari Falcon; jak zwykle odbędzie się akcja dania STeka dla dobrze zapowiadającej się grupy mało-Atarowski; trwają rozmowy z browarem o patronat i miano głównego sponsora; na pewno przyjadą goście ze Szwecji; a zatem wszystko rozwija się w dobrym kierunku...

Sponsorzy imprezy

