

AMIGA

- THORR / WHELPZ - tel. 089 - 541 36 05 - Krzysztof Kurzawski

ATARI

- MacGYWER / COBRA - tel. 089 - 533 39 19 - Marcin Dubicki

COMMODORE

- TRZEŻWY / Ex-OR - tel. 089 541 31 52 - Wojciech Wiśniewski

PC

- OOZE / PRISM - tel. 089 - 542 99 21 - Marcin Jasiński



QUAST PARTY

7 - 9 VIII 1998

- QuaST party - jedyne Party o numerze VI (pierwsze party w 1993 roku)
- Wartość nagród to blisko 20.000 zł to jest ponad 10.000 DM
- główna nagroda - komputer z procesorem Intel Pentium II,
- Nagrody za demo - 8 bit - 800 zł - 16,32 bit - 1600 zł
- 30 konkursów - MSX, GFX, Intro, Demo, 256Kb, 4k, VHS
- w tym 10 "crazy", - Random, Pizza, EB, Face, Game, Audiotele, sponsors, grosz, lot - CRAZY !!!
- Internet - 5 stanowisk (po łączu dzierżawionym)
- Internet - wirtualna kawiarnia
- 2 big screeny -
informacyjny 4x3m i główny 7x5m
- sala 800m2, prysznice, 6 toalet, szatnia, sleeping room'y
- SID room & MANGA room
- Profesjonalna ochrona imprezy
- bufet zimny i ciepły
- nagrywanie imprezy na CD,HD - AVI, MPG oraz clipy w real time - możliwość przegrania na dyskietkę,HD,...
- media radiowe, prasowe, telewizyjne
Radio EL, telewizja kablowa Vectra,
- REAL TIME TXT - jedyny w Polsce real time komputer do własnych wypowiedzi - no tabu !!!
- wizytówka Elbląga - EB...



PATRONAT RADIOWY



KOMANDOR

ALGOTECH



GE Capital Bank

ORGANIZATOR: QuaST Club / Ejk - tel. 0601 723 048, 055 232 21 45

e-mail: gabosc@polbox.com lub vaneijk@friko5.onet.pl

strona party: www.quast98.gdynia.top.pl

6th International QuaST Multi Party - Elbląg '98

Impreza zgodnie z tradycją odbywa się w pierwszy pełen weekend sierpnia, czyli 7-9 VIII.1998r. Miejsce zlotu tym razem nie w Ornećie ale w Elblągu (IV LO, ul. Sienkiewicza 4, Elbląg). Wielkość wejściówki wynosi 30 zł. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany kwoty na 35 zł. Osoby z Elbląga zapłacą około 60% ceny obowiązującej kwoty. Standardowo przedstawicielki płci pięknej wchodzi za darmo. Po raz pierwszy w Polsce osoby które przyjadą z kobietami/dziewczynami otrzymają zniżkę w wysokości jeszcze nie ustalonej.

Dotarcie na miejsce imprezy

Od przystanku PKP, PKS - należy wsiąść do autobusu linii nr 17 i wysiąść na 4 przystanku od dworca. Przykład: wsiadka > 0: Dworzec PKP,PKS > 1: ul. Grunwaldzka > 2: ul. Mickiewicza > 3: ul. Mickiewicza (przy Urzędzie Skarbowym) > 4: ul. Kościuszki > wysiadka...5: ul. Kościuszki (po lewej stronie szkoła...i PARTY);

Samochoodem z kierunku Warszawy - po wjeździe z obrzeży miasta do miasta znajdziesz się na ulicy Grunwaldzkiej, po prawej stronie miniesz gmach Politechniki Gdańskiej, w końcu dojedziesz do dworca PKP,PKS. Gdy będziesz miał go po lewej stronie zjedź w prawo w ulicę Mickiewicza, dojedziesz do torów tramwajowych, przetnij je prosto i wjedź w ulicę Kościuszki. Po około 100 metrach skręć w lewo, prosto, w prawo, 100 metrów i... OK !!!

Samochoodem z kierunku Gdańska - najprościej przejechać obwodnicą koło Elbląga (mając go po lewej stronie) i przy zjeździe na Warszawę lub Elbląg, wybrać Elbląg. Po 500 metrach jazdy główną drogą wjedziesz na ulicę Grunwaldzką, i reszta pójdzie tak jak powyżej... Może nie jest to najkrótszy dojazd z kierunku Gdańska ale pozwala on ominąć najbardziej wredne skrzyżowania Elbląga

Sugerowany plan imprezy

Piątek - 7.VIII.1998	6 ⁰⁰ otwarcie drzwi imprezy	12 ⁰⁰ oficjalne otwarcie zlotu,
	15 ⁰⁰ deadline dla MSX & GFX Compo	20 ⁰⁰ MSX & GFX Compo
Sobota - 8.VIII.1998	14 ⁰⁰ deadline dla Intro, Demo, VHS Compos	18 ⁰⁰ ogłoszenie wyników MSX i GFX Compo
	19 ⁰⁰ Intro & Demo Compo	24 ⁰⁰ Super Crazy Compo
Niedziela - 9.VIII.1998	9 ⁰⁰ ogłoszenie wyników i rozdanie nagród Intro, Demo Compo	
	12 ⁰⁰ oficjalne zakończenie party	

Wszystkie pozostałe konkursy (w tym i "Crazy") odbędą się w różnych godzinach, w chwili obecnej jeszcze nie ustalonych.

Konkursy

1. Każda praca zgłoszona do konkursów powinna zawierać: plik tekstowy, zawierający opis pracy i dane o autorze (krywa, adres itp.) kartkę, na której będą się znajdować te same dane, co w pliku;
2. Nie dopuszcza się, aby zgłaszana praca była wystawiana wcześniej na innym party;
3. Jeżeli praca zostaje zgłoszona do konkursu to po jego zakończeniu zostaje bezwzględnie wypuszczona;
4. Prace które nie przejdą selekcji również zostają wypuszczone;

W trakcie trwania party przewiduje się następujące konkursy:

- 1) **Konkursy muzyczne:** - Atari XL/XE Msx Compo (POKEY COMPO) - Commodore Msx Compo (SID COMPO)
- 4 Channel Mod Compo - Multi Channel Compo

- a) maksymalny limit czasowy dla każdego modułu, utworu to 3 minuty;
- b) do każdego z konkursów muzycznych dopuszczonych zostanie po 10 wyselekcjonowanych prac;
- c) jeden muzyk może wystawić tylko jedną pracę;

- 2) **Konkursy graficzne:** - Atari XL/XE Gfx Compo - Commodore Gfx Compo -
- Gfx Compo(TRUECOLOR COMPO) - Ray Compo(RAY TRACE COMPO)

- a) do każdego z konkursów graficznych przewiduje się po 20 prac
- b) jeden grafik może wystawić tylko jedną pracę
- c) na pracy nie mogą znajdować się żadnego rodzaju inicjały, ksywy itp.

3) Konkursy koderskie:

- 4k Compo - Intro Compo - Demo Compo
Konkursy Intro i Demo Compo będą dotyczyć następujących platform sprzętowych:

* Atari XL/XE, ST, FALCON * Commodore * Amiga * IBM PC & Compatible

- Konkursy 4k będą dotyczyć jedynie Falcona, Amigi i PC.

- a) maksymalny czas trwania inter i prac 4k to 3 minuty
- b) konkursy będą się odbywać indywidualnie dla każdej platformy
- c) jedna grupa może wystawić tylko jedno demo, natomiast każdy koder z grupy może wystawić po jednej pracy na Intro Compo oraz ewentualnie po jednej pracy 4k

- 4) **Konkursy "Crazy"** - Crazy, Random, Pizza & EB, Sponsors, Game, Face Grosz(h), Lot compo Audio-tele, Radio-El compo

- 5) **pozostałe konkursy**, które odbędą się w przypadku obecności prac: Ansi compo, 256b compo, VHS compo... itp

Pozostałe - kompletne informacje można uzyskać kontaktując się z organizatorami listownie (w tym wypadku: znaczek + koperta zwrotna), telefonicznie, przez internet (poleca się konto e-mail: eijk@quast98.gdynia.top.pl

Wszystkie adresy na drugiej stronie