



0 9 8

DiHalt глазами организатора

С САМОГО ПЕРВОГО ВЫПУСКА «СЦЕНЫ», Я СТАРАЛСЯ РАССКАЗАТЬ ТЕБЕ ПРО САМЫЕ КРУПНЫЕ И ИЗВЕСТНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТУСОВКИ. DEFCON, ASSEMBLY, DREAMHACK... НА ЭТИ ПАТИ СЪЕЗЖАЮТСЯ ДЕСЯТКИ ТЫСЯЧ ЛЮДЕЙ, И КАЖДАЯ ИЗ НИХ ЯВЛЯЕТСЯ МИРОВОМ СОБЫТИЕМ. НО, НАРЯДУ С КРУПНЫМИ КОНФЕРЕНЦИЯМИ, СУЩЕСТВУЮТ ВСТРЕЧИ МЕНЬШЕГО МАСШТАБА. О НИХ ЗНАЮТ НЕМНОГИЕ, НО ЭТО НЕ МЕШАЕТ ПОСЕТИТЕЛЯМ ВЕСЕЛО ПОТУСИТЬ И ПОЛУЧИТЬ СВОЮ ДОЛЮ ФАНА. НА ЭТОТ РАЗ РАССКАЗ БУДЕТ ИМЕННО О ТАКОЙ ПАТИ, ПРОШЕДШЕЙ 13 АВГУСТА В ГОРОДЕ ДЗЕРЖИНСКЕ И НОСЯЩЕЙ ИМЯ DIHALT. О ТОМ, КАК ВСЕ ПРОШЛО, РАССКАЖЕТ ГЛАВНЫЙ ОРГАНИЗАТОР

TOP VINNNY | Влад Виноградов (vmnny@aport.ru)

Маленькая демопати в большом Новгороде

[День первый] Нижний Новгород, 13 августа. Проснулся я рано — в 6:30 утра. Погода обещала быть теплой, безоблачной. Поднявшись сам, я стал поднимать EmP (Екатеринбург) и Vovanius (Москва), приехавших накануне и ночевавших у меня. После долгих безуспешных попыток, расшевелить спящие тела, пришлось вооружиться холодной водой. Запах сосисок с сыром и помидорами стал убедительным аргументом. Побросав в багажник машины свои рюкзаки, мы отправились за Scf, приехавшим из Симферополя еще несколько дней назад и оставившимся у своих родственников. Нужно было торопиться, так



пакет с приглашением на пати

как к 8 утра в Дзержинске на железнодорожном вокзале нас ждали прибывшие Simon & Alf из небезызвестной группы CPU, а также 4a4c из Питера. Это не просто помощь приезжим в незнакомый город, а уже традиция — собираться на вокзале и организованными кучками добираться до места проведения фестиваля. В этом году DiHalt должен был проходить в помещении кинотеатра «Спутник».

Всю последнюю неделю мы готовились к проведению демопати. Договаривались с администрацией кинотеатра, распределяли роли, искали необходимое оборудование, продумывали запасные варианты на случай, если что-то пойдет не так. В итоге мы собрали несколько компьютеров: два PC, Amiga600, Amiga1200, Pegasos2 и Pentagon128. На всякий случай, под рукой имелись эмуляторы. Работа по организации DiHalt кипела каждый день до самого открытия.

Итак, доставив народ к кинотеатру, мы еще раз проверили все оборудование и потихоньку начинали регистрировать гостей. На официальном сайте демопати в регистрационном разделе отметились много людей, но приехали далеко не все. Там среди посетителей можно было найти сценеров из разных регионов России и Украины. Всего около 50 человек, так что DiHalt больше походил на локальное пати. Примерно столько же было и конкурсных работ.

Публика проходила в зал, рассаживалась по местам и попадала в мир демосцены. Несмотря на то, что мы отбили от графика на 20 минут, публика в зале не скучала — на большом экране кинотеатра крутили по очереди лучшие демки прошлых лет.

После вступительных слов организатора, DiHalt был официально объявлен открытым, и практически сразу началась демонстрация работ первого конкурса — ZX-Spectrum графика. Из показанного мне понравилось изображение лица девушки, стоящей где-то на пустынном откосе на фоне маяка. Как бывшему спектрумисту, мне понятна сложность рисования на Спектруме — всего одно графическое разрешение и серьезные ограничения с палитрой. Поэтому мысленно аплодировал автору за его терпение.

Далее был конкурс многоканальной традиционной музыки на PC/Amiga. Из массы работ выделялись две. Первая была написана в спокойном стиле, типа этнической баллады, во второй узнавался ремикс трека из известной демки Луга. После музыкального комбо должно было пройти ZX-intro, но работ никто не предоставил, и было решено провести конкурс на свежем воздухе. А именно — метание жестких дисков. В двух шагах от кинотеатра находился стадион, и сценеры, разобрав специально приготовленные для них винчестеры, направились к месту проведения. Забавно было наблюдать, как при выборе HDD одни искали потяжелее, другие — полегче, хотя все они были одинаковыми. Желающих поучаствовать набралось немного — около 25 человек, остальные видимо отошли перекусить.

После запуска винчей в небо, сразу стало очевидно, кто победил. Ребят наградили пакетами подключения к сотовой сети от Tele2 и призами от Coca-Cola. Один чувак умудрился с места метнуть жесткий диск на 35 метров. Если тебя это не впечатляет — вынь из компа свой винт и попробуй сам. Узнав, что он стал победителем, метатель дисков решил переплюнуть самого себя, а так как винчей рядом не оказалось, достал мобильник и с размаху швырнул в небо. Телефон пролетел, наверное, метров 50 и после приземления раскололся на 3 части. Удивительно, но когда



организаторы за работой



настройка железа

его собрали — работал он как новенький. Вот вам и Motorola. После конкурса дискотетателей и сытного обеда, организаторы продолжали разогревать публику, показывая лучшие демки прошлых лет. Через несколько минут начался конкурс Freestyle Graphics (свободная графика). На мой взгляд, это самый простой графический конкурс. Взял кусок от одной фотографии, приклеил к нему кусок от другой, где надо — профильтровал, заблюрил — готово! Несмотря на кажущуюся простоту, работ было представлено немного, а те, что были, оригинальностью не отличались. Первое место заняла фотка какого-то чела, чем-то похожего на марсианина, и едва обработанная в фотошопе. Прокрутив еще несколько демок, мы запустили конкурс Wild/Animation. На него можно выставлять любые работы, не подходящие по требованиям к другим объявленным конкурсам. Наибольшей популярностью здесь пользуются различные видеоролики. Обычно сценарские видеосюжеты делятся на два основных направления — смешные и депрессивные. Так было и в этот раз. Самыми интересными оказались «Депресняк» от KernHerbst, по оформлению напоминающий триллеры Звонки1&2, и забавные видео-ролики от Eye-Q & Kⁿ2, один из которых был очень похож на известное обращение Жириновского к Бушу. Также была интересная, но короткая анимация от группы CPU — своеобразные



участники и организаторы DiHalt 2005

воспоминания о школьной жизни. На экране — коридор, школьный класс, паркет, обшарпанные стены... и почему-то полумрак. Далее прошло еще одно fun-сетро под названием Coca-Cola drink! Шесть желающих поднялись на сцену для того, чтобы на время выпить литровую бутылку Колы. Победителю понадобилось около 3-х минут, чтобы осушить тару. После этого конкурса долгое время по всему залу доносились звуки, прошу прощения, отрывки. После небольшого перерыва начался конкурс АУ-музыки на Спектруме. Современным музыкантам трехканальная музыка с синтезированными

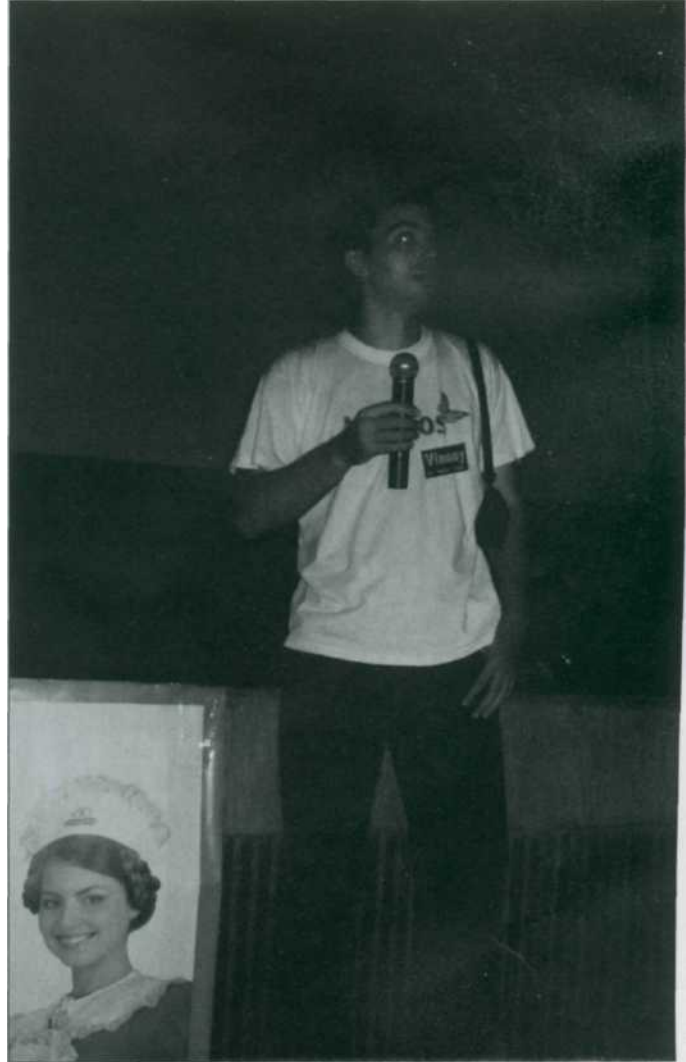
сэмплами покажется писклявой и противной. Но лет 10 назад, когда на PC еще не появился Sovox и GUS, все от этого балдели и считали чуть ли не наивысшим прогрессом. Недавно на спектруме появилась двухпроцессорная музыкальная карта TurboSound, сделавшая звук 6-канальным, но по-прежнему, с синтезированными сэмплами. Вернемся к конкурсу. Было всего 2 музыкальных модуля, поэтому я решил остаться их прослушать, хотя обычно музыкальные компо игнорирую. В общем-то работами остался доволен — оба модуля оказались довольно динамичными и оригинальными. В завершении дня



общение сценаров



коллективное фото гостей



открытие DiHalt 2005. На сцене главный организатор vincey



конкурс по метанию дисков



конкурс на скоростное выпивание



зал, где проходил DiHalt



барашек, победивший в риаптайм график компо

состоялось ZX Demo compo, на которое была выставлена всего одна работа от CPU. Она чем-то напомнила мне их же демку, выставленную двумя неделями ранее на финской Assembly. Тот же движок, те же эффекты. Озвучка демы была странной: в двух каналах звучал какой-то мусор, в третьем — бумкали ударные. Но авторы заверили, что так и должно быть. Первый день пати, наконец, закончился. Уставший, но

увеличивший собственный рекорд на 5 метров. А узнав о победе, опять швырнул в небо свой многострадальный мобильник. Символическим призом был награжден и самый слабый участник, которым оказалась милая девушка с ником Izvra.

Когда закончился перерыв на обед, настало время MP3/OGG-Музбики. Довольно насыщенный конкурс, хотя большую часть работ я пропустил из-за общения с приехавшими телевизионщиками. Первое место по праву заняла ритмичная композиция от местного диджея DJ Poster. Еще запомнился трек казанских сценеров, записавших его, используя лишь свои голоса, звуки рук, губ, микрофона и прочего, без участия реальных музыкальных инструментов. Чтобы народ не скучал, на большом экране все время показывали картинки известных сценических художников.

довольный, народ стал потихоньку расходиться. Я вместе с 4afc, Vovanius, Scf и EmP поехал ночевать домой в Нижний Новгород. Нашлись и те, кто хотел продолжения шоу, — они отправились купаться и отдыхать (пьянствовать) на Святое Озеро.

Когда в очередной раз, проходя мимо охранника на входе, я увидел, как он рисует фломастером на бумаге, у меня в голове появилась идея риаптаймового конкурса художников. Тем более, на экране в это время показывали Handdraw Graphics compo, или, как его называют, Pixel Art. Вызвав на сцену четверых смельчаков, мы вооружили их всем необходимым, предоставили произвольную тему для творчества и выделили 20 минут. По истечении этого времени, на экране продемонстрировали результаты. Кто-то проиллюстрировал свои ночные приключения в Дзержинске, кто-то экспериментировал на тему DiHalt 2005. С небольшим отрывом пла работа с изображением барашка, а лично мне понравилась картина с двумя влюбленными на вершине горы. У каждого было всего по одному крылу за спиной, символизируя тем самым неразрывность чувств.

[День второй] Утро 14 августа. Светит солнышко, погода опять не подводит. Когда мы добрались до кинотеатра, там уже толпился, знакомый по первому дню, народ. Некоторые были с помятыми лицами после вчерашнего веселья :-). Оставив сценеров обсуждать вчерашнее, я прошел в зал и вместе с другими организаторами проверил оборудование. За прошедшую ночь мы получили еще одну конкурсную работу на CD. Видимо, менталитет у нас такой — все делать в последний день :-).

К вечеру прошло еще два конкурса: Chip Tunes и ASCII графика, в каждом было по одной работе. Жаль. На десерт оставался самое сложное и ожидаемое компо — Amiga/PC demo. И опять же в наличии была только одна работа на Amiga, причем написанная на бейсике! А я то думаю, что времена бейсика уже давно прошли...

Двери открылись, люди стали рассаживаться по местам. Подводя итоги первого дня и прокрутив еще несколько известных демок, мы начали конкурс Amiga/PC Render Graphics. Мне понравилось изображение Формулы-1, довольно качественно сделано. Хотя к моему удивлению, первое место заняла картинка «Утро следующего дня», с пустыми бутылками и банкой из под шпрот на фоне кухни. Очевидно, тема голосовавшим близка.

Закрытие DiHalt знаменовалось награждением победителей и вручением дипломов, призов и денежных премий.

В следующем конкурсе многоканальной альтернативной музыки, мне толком ничего не понравилось, хотя, признаюсь, в этом музыкальном направлении я ничего не понимаю. После успеха hdd-throwing compo, мы решили его повторить, но теперь с разбега. Чемпионом оказался все тот же парнишка (Proch),

В целом, на мой взгляд, пати прошло довольно успешно и гладко, не считая мелких накладок (как же без них?). Конечно, хотелось бы в следующем году и посетителей, и работ еще больше. И надеюсь, что DiHalt 2006 тоже никого не разочарует ©