

# DREAMHACK '97

## DreamHack '97 räddades i sista stund av arrangörerna av – The Gathering!

AV BJÖRN LYNNE

**Captain's log, torsdag 24 oktober: Manchester, Piccadilly tågstation:** Det är skillnad på att vara i Manchester 17.30 och på Manchesters flygplats 17.30. När tiden för incheckning på flygplatsen håller på att gå ut är det inte lustigt att springa runt på Manchester Piccadilly, kånkande på en koffert som väger ett kvarts ton och desperat leta efter ett tåg som går till flygplatsen. Här finns inga rulltrappor eller rullande banor – bara långa och branta trappor och några fungerar som flera hundra olika plattformar. Nåväl, en flåsans halvttimme senare stressade jag äntligen ombord på flyget och turen till DreamHack '97 var säkrad. Yes!!!

/demoscenen

Jag hade planerat in några dagar i Oslo för att träffa gamla vänner och vi gladda oss alla mer och mer för var dag som gick. DreamHack närmade sig. Tisdag 28 oktober, två dagar före festen skulle börja, kom chockmeddelandet per telefon: «DreamHack är inställt!» Inte precis en god nyhet att få serverat när man



har tagit ledigt från jobbet och rest från England till Sverige, för att delta i det som skulle bli «Sveriges svar på The Gathering».

Meddelandet om att arrangemanget var inställt hade gått ut på den officiella DreamHack-webbsidan, per e-post till alla på DreamHacks mailinglista och per telefon till alla som hade bokat biljett i förväg. Och problemet var helt enkelt att inte tillräckligt många hade förhandsbeställt biljett. Två dagar innan festen skulle börja hade man bara sålt 191 biljetter och då detta stod klart för ledningen av Arenakupolen, där DreamHack skulle hållas, skakade de kostymklädda på huvudet och ställde in hela grejen.

Men efter några nedstämda timmar kom jag i kontakt med The Gathering-organisationen. De hade då rakt inte gett upp. De vägrade att godta att ett så lovande party kunde bli inställt så där utan vidare. Det gick helt enkelt inte an. Så jag fick ligga på Gathering-gänget och 36 timmar innan det som skulle vara den nu inställda partyöppningen satte vi oss i bilen med kurs mot Borlänge, dit vi ankom vid 04.30 på morgonen, öppningsdagen.

### ÖVERTALNING

The Gathering-ledaren Vegard Skjefstad fick ordnat ett möte med chefen för Arena Kupolen där han gick till verket och började förklara att det var många som hade glatt sig åt DreamHack under en lång tid. Folk hade kommit från hela Sverige, Norge, Danmark, några från England och till och med en som hade kommit från Hawaii för att delta!

Han fick också förklarat för sig att dålig förhandsförsäljning var vanlig på dessa arrangemang, men att folk skulle komma och betala vid ingången. Under tiden hade DreamHack-pådrivarna Martin Öjes och Kenny Eklund också jobbat skjortan av sig för

att försöka sätta upp en budget som såg respektabel ut och för att få folk att skriva e-post till DreamHack-organisationen och berätta att de kunde komma.

### SPORTSLIGT AV SPONSORERNA

Öjes och Eklund hade skurit ner på många utgifter. De stora dyra priserna försvann först. Så för-

lovat med både utrustning och tjänster, även om hela tillställningen ju egentligen hade blivit inställd. Mycket sportsligt och fint gjort av sponsorerna.

**Captain's log, onsdag 29 oktober kl 23.45:** Flera medlemmar av The Gathering-organisationen kommer i bil från Oslo med vitala delar av partyts nätverksutrustning och blir stop-



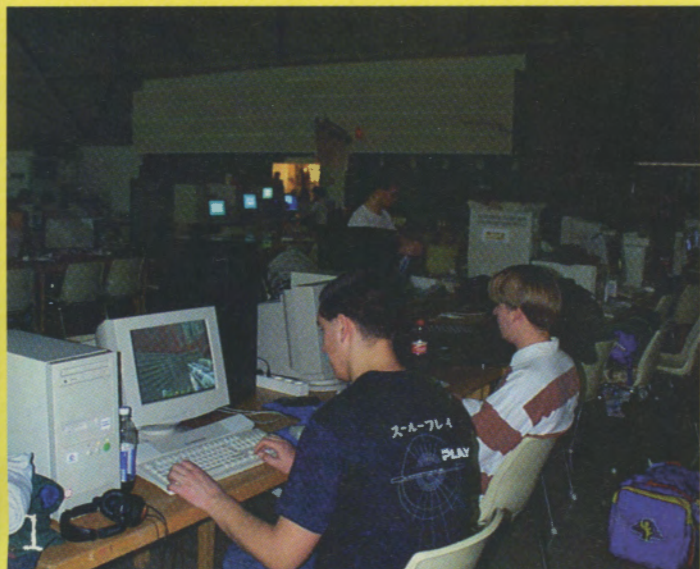
**DREAMHACK '77:** Känslan och vibbarna var där, tack vare 100% insats och bra humör från demoscenens eget folk.

svann filmrummet och en del andra kostsamma saker. De ställde upp på förmiddagen och visade fram en tydlig budget och en lista på långt över 150 personer som under natten hade skrivit och sagt att de hade tänkt komma på DreamHack, även om de inte köpt biljetter i förväg. Detta, kombinerat med erfarenheter som The Gathering-organisationen delgav till DreamHack, slutade med att Arena Kupolen omvärderade sitt beslut om att ställa in och DreamHack var i luften igen; nu 20 timmar före öppningsdagen. Alla sponsorer tog lyckligtvis hela uppståndelsen på ett väldigt fint sätt och ställde upp som de hade

pade av den svenska tullen. Tullarna ser att de har bilen full av nätverksutrustning och kräver 30 000 kronor i säkerhet för att släppa in dem i landet. Utan denna utrustning blir det inget nätverk på DreamHack. Mirakulöst lyckas de snacka sig ur situationen och en halvttimme senare är de på väg vidare mot Borlänge. Bara ett exempel på oväntade problem som kan dyka upp när man försöker arrangera något sådant här.

Partyt kom igång som planerat och precis som väntat kom det massor av folk som inte köpt biljetter i förväg. Under första dagen och kvällen kom det 400 personer, nästa kväll var det uppe i 500 och innan partyt var slut fyra dagar senare, var det totalt 791 registrerade deltagare.

Arrangemanget var betydligt mindre än The Gathering (3 200



deltagare i år), men det skulle visa sig bli ett bra party ändå.

Okay, tävlingspriserna var inte fantastiska. Okay, så det blev inget filmrum. Men känslan och vibbarna var där, tack vare 100% insats och bra humör av demoscenens eget folk. Alla fick full Internet-tillgång från början till slut och det var bara några små avbrott på nätverket i början (det var någon som tyckte det var skoj att «hacka» proxy-servern och därmed förstöra Internet-anslutningen både för sig själv och andra). Både stora skärmen och ljudanläggningen var av toppen-kvalitet. «Demo-crew», alltså de som arrangerade tävlingarna och ordnade med jury och visning av bidrag, gjorde också ett bra jobb.

Jag gick runt och snackade med många deltagare och självklart var det en del som måste klaga lite, men på de två viktigaste frågorna «har du haft kul här?» och «kommer du nästa år?», så svarade alla «javisst!». När någon klagade, var det mest p g a «generellt låg kvalitet på tävlingsbidragen» och kanske jag måste säga min mening nu. Jag blev inte imponerad över musiken, demos och grafiken som jag har blivit någon gång på tidigare partys. Men detta får vi ta med tanke på det låga besöksantalet. Det är klart att 3200 freaks kan komma med flera bra demos än 700 freaks.

### LASERSHOW FRÅN CRUSADERS

Den enda norska grupp som gjorde något väsen av sig på DreamHack var Crusaders, som visade en stor lasershow med rökmaskiner och hela köret. De hade en del problem med säk-

ringar som rök vid fel tidpunkt, kablar som saknades och lite annat, men när de äntligen visade sin show fick de tillräckligt med röster för att de skulle utses till vinnare av «Wild Compo».

Efterhand som arrangemanget fortlöpte blev The Gathering- och DreamHack-arrangörerna riktigt goda vänner; och precis som The Gathering hjälpte DreamHack, kommer DreamHack också att hjälpa till på framtida Gatherings. Det kan bara betyda ännu bättre partyn i framtiden.

Grattis till alla DreamHack-arrangörer för att ha kämpat mot alla odds och levererat Sveriges hittills bästa demoparty!

**Captain's log, söndag 2 november, Arena Kupolen:** Vi har studerat en ras som kallas «nerds», «dorks», «geeks», «sceners», «coders», «hackers» och en massa annat, deltagit i något som förr i tiden kallades ett «copyparty», men som nu för tiden omtalas som bara «party», «demoparty» eller «datarave» som är det senaste uttrycket. En högst intressant studie av en märklig livsform. Efter fyra dagars intensivt party kan vi inte annat än se fram emot både The Gathering i påsk och nästa års DreamHack. De räknar med 4 000 deltagare på The Gathering och personligen tippar jag att ungefär 2 000 kommer till nästa DreamHack.

Möt upp!!



# > RESULTS

## PC DEMO

- 1) «Alvin Stardust» by Cryonics - 1486 points
- 2) «Galactic Minds» by Wild Designs - 1350 points
- 3) «Bit Addict» by Neural Debris - 700 points

## INTRO

- 1) «Henriques Chocolate» by Limited Edition - 1603 points
- 2) «Azuli» by Mystic - 1297 points
- 3) «TPOLM» by TPOLM - 901 points

## 4 CHANNEL MUSIC

- 1) «Happy Fuck» by Eddieboy/Warog Wanu - 554 points
- 2) «Limited Reality» by dOOM/P.L.P./FLATLINE - 509 points
- 3) «The Lost Penguin» by Geezer/Mystic - 396 points

## MULTICHANNEL MUSIC

- 1) «Robyn goes acid!» by Steffo/Cryonics - 927 points
- 2) «Volo» by Tweety/SK2/Primus - 460 points
- 3) «Fly Away» by Phreak/Phobia - 421 points

## RAYTRACED GRAPHICS

- 1) «Militanta Kanibaler» by Tudor/TBL - 526 points
- 2) «Drums» by Falo - 386 points
- 3) «Trapp» by Cyc/Cascade/SCG/K2 - 179 points

## HANDMADE GRAPHICS

- 1) «Robyn, Bite Me!» by JAVA/Cryonics.tpalm.cascade - 473 points
- 2) «Borlänge Kickers» by Steffo/Cryonics - 301 points
- 3) «Do you really want me?» by Skutt/Limited Edition - 282 points

## ANSI GRAPHICS

- 1) «Diary of a mad man» by rAwlOok/Opium - 688 points
- 2) «DreamHack» by SharQue/poffelipoff - 633 points
- 3) «Self Portrait» by The Pyroo/Raped Ansi Arts - 358 points

## USELESS UTILITY

- 1) «Nerd Tracker 2» - by Nerds R Us - 1011 points
- 2) «Use» by NigHtHawK - 691 points
- 3) «Lamb Counter» by EvilMaster/TNC - 479 points

## WILD COMPETITION

- 1) «LightSpeed» v1.0 by Tj, Dr.Awesome, Zeb/Crusaders - 1254 points
- 2) «Ride Me!» by Snuskis/DCSc Graphics - 994 points
- 3) «Echo Off vs DreamHack» by Echo Off - 850 points

## Martin Öjes

### Vi fick några ord med chefsarrangör Martin Öjes:

- Ångrar du att ni satte igång allt det här?

- Aldrig i livet! Det blev ett fantastiskt party och det kommer att bli ännu bättre nästa gång.

- Hur lång tid tog det att planera DreamHack97?

- De första planerna sattes i gång för lite över ett år sedan. Vi har redan börjat planera för DreamHack 98.

- En negativ och en positiv överraskning med DreamHack 97?

- Strömleveransen var för dålig och vi hade en del strömavbrott. Nästa år ska det fungera bättre. En trevlig överraskning var att det stod 30-40 personer i kö när vi öppnade dörren vid åtta på torsdagsmorgonen. Det var skoj också att det kom ungefär 100 tjejer till DreamHack!

- Vad kommer ni att göra annorlunda nästa år?

- Vi kommer att använda hela hallen, så som det var meningen från början. Vi kommer också att ha fler sponsorer och mer pengar till priser. Städning, elektricitet och biljettregistrering måste vi få att fungera bättre.



# THE COMPO '97

UPPSALA

## Så var det dags att åka på party igen, den här gången till Uppsala och The Compo 97.

AV JOHN BÄCKSTRAND/  
SANDOS (PROBE)

Partyt skulle hållas i Lundellska Skolans matsal. Jag kom dit ungefär nio på fredagkvällen, partyt skulle upphöra måndag kl 18.00. Vad man möttes av först var en sedvanlig Syntax Terror logga ovanför dörren till salen. STE själva hade lämpligt nog placerat sig själva utanför själva partysalen. Det var redan mycket folk där då, salen var i princip full och jag skulle tro att det var ungefär 70 personer där. Det kom dock mer folk hela tiden, och många verkade komma och gå. Min grupp råkade också sitta precis utanför salen, ovanför STE! Kanske inte så lyckat om man ser till arbetsron... STE:s ljudvolym var minst sagt hög, plus att de lekte med en synthmodul som gav MYCKET irriterande ljud ifrån sig. Förvånande var, tyckte i alla fall jag, att det var ganska många

tjejer där, dock huvudsakligen (bara?) som partners. Temperaturen i salen var perfekt enligt de flesta, endast en kommentar hittade jag i en oneliner om att det var lite kallt. Tråkigt var att organisatörerna hade en OH-projektor när jag kom dit och de ger ju inte precis bra bild, men det löste sig efter en hel del strul med en datalärare som hade lånat hem den riktiga projektorn.

Det man slogs av där var att nästan alla spelade Quake! Det gör mig alltid besviken att se folk som åker till partyn för att spela, det är bara sorgligt. Det märkliga var också att under partyt såg jag en person som kodade (på ett häftigt txt-mode demo) och timmen innan deadline såg jag i princip ingen sitta och koda, dock hördes en del försök att göra musik. Vårn coder gjorde vissa tappra försök att slänga ihop ett



**HELA SALEN:** Det blev faktisk trångt om saligheten på Lundellska Skolan i Uppsala.



demo på 30 minuter, men när koden hänger burken varje gång så tar det lite tid.

På lördagnatten skulle tävlingarna vara och då är det någon liten pojke som trycker på brandlarmet, varför förstår nog bara den lilla, lilla pojken själv. Arrangörerna blev tvungna att punga ut med 4 500 kronor, så ett tag skulle det inte bli några prispengar alls :(

Nåväl, tävlingarna gick av

låt med bland de tre första! Mycket udda resultat också och inga prispengar i värdet sig grafik eller musiktävlingarna, bara spel och prylar från sponsorer. Jag åkte hem på söndagen, så quake-tävlingarna och wildcompot missade jag, dock hörde jag att det inte blev något wildcompo ändå. Du kan besöka Tcs hemsida om du vill ladda ner något: <http://www.kual.se/~drex1/tc97/index.html>



**SÅ KRYPER VI LITE IGEN:**  
Andy fixar sin dator ...

stapeln till sist och jag måste säga att bidragen inte var alltför bra. Det enda demot som dog var Mega Beta, gjort i textläge och med phongshading. Någon grupp hade också släppt sitt första demo, det var lite seröst. Resten av demona var bara baj, alltså typiska lamdemos. Där var det mera humor som gällde än kod och design.

Grafiktävlingen innehöll lite få bidrag men de flesta var av hög kvalitet.

Musiktävlingen var allmänt konstig tyckte jag, bra musik några bidrag, men när jag sen ser resultaten så är ingen bra

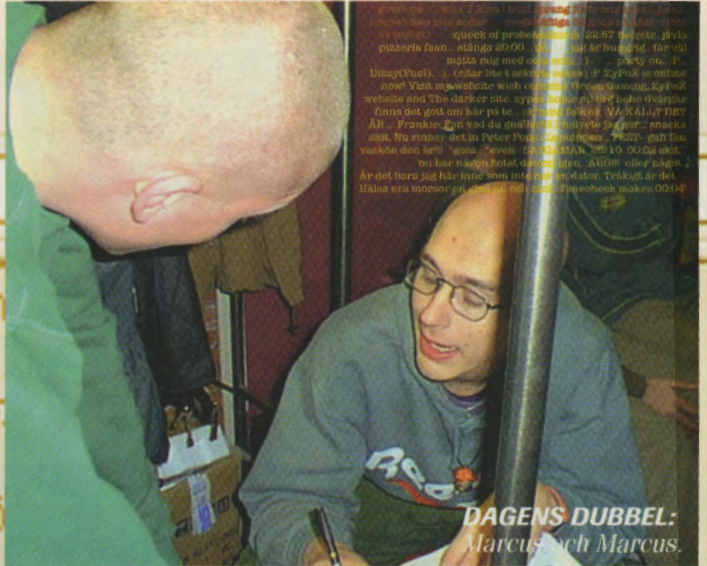


**TJEJ PÅ PARTY:**  
Madde hade trevligt.





PÅ SCENEN:  
Caramon.



DAGENS DUBBEL:  
Marcus och Marcus.



... och stoppare i den snåla ante...



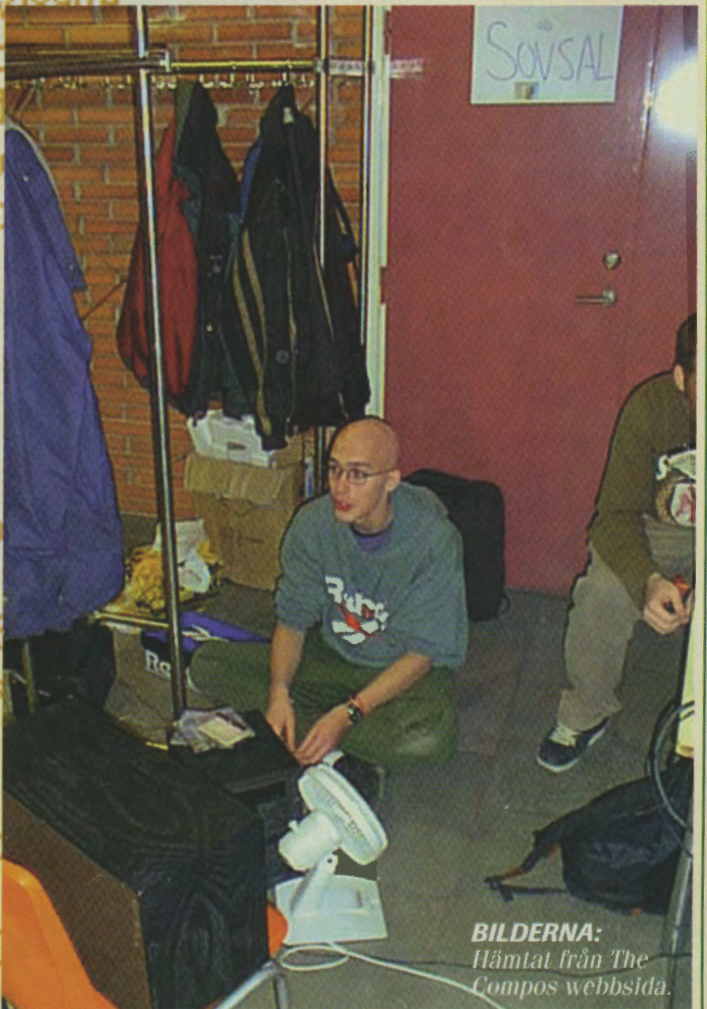
COLGATE SMILE:  
York har precis vaknat.



PIX: Olof leker.



VID BAREN: Erektor.



BILDERNA:  
Hämtat från The Compos webbsida.