The News Gathering

#5 • 2013

Isbading i Mjøsa

Vi har snakket med Heaton

Fakta om årets nettverk

Takk for i år!



Cosplay! Awards!

The News Gathering
5. årgang · 5. utgave

Redaktør:
Vetle Halvorsen

Redaksjon:
Ida Nyborg
Marte Svalastoga
Rebecca Harcourt
René Råen
Magnus Skaalsveen
Marit Kristine Berntsen
Baldur Kjelsvik
Benedichte Breistøl
Christina Erring Bårdsen
Tina Juni Storø
Sigurd Sveen

Grafisk utforming:
Beate Hay Sandmo

Grafisk:
Elisabeth Guillot
Kan Min Lin
Nicolai R. Tellefsen
Sverre Johann Bjørke
Therese Hansen
Monica Rong

The News Gathering (TNG) er utgitt av og utkommer i forbindelse med The Gathering.

Har du spørsmål eller tips, kontakt content@gathering.org.

Foto forside: XX



FOTO: *Steinar H. Gunderson*

– Noen ganger er det leit å være på TG

Det er det akkurat nå. Jeg sitter her med fantastisk utsikt over Vikingskipet, men ser kun restene etter et fantastisk dataparty. Jeg, og alle andre crewmedlemmer på The Gathering 2013, er godt i gang med å avslutte og å pakke ned. Scenen er ikke her lenger, den er i deler og blir pakket inn i skrivende stund. Switcher er skrudd ned og fjernet. Den kreative loungen, Chillout, stander – alt er fjernet og kun skjelettet står igjen.

Heldigvis er det mange gode minner å se tilbake på. Mange enkeltøyeblikk og ikke minst den fantastiske stemningen i Vikingskipet som alle bidrar til å lage – og som kun kan oppleves.

På vegne av alle oss i TG-crewet, som har arbeidet for å lage TG sammen med dere, vil jeg takke for et fantastisk TG i år. Vi sees i 2014.

Ps. Gathering.org legges slettes ikke ned, så følg med de neste dagene, vi oppdaterer med både bilder og video fra årets arrangement.

Vetle Halvorsen
Redaktør



– Vi gamer en hel del

Få grupper har vel vært så populære på lydanleggene under The Gathering som Kobojsarna. Endelig kom de på besøk i Vikingskipet.

BALDUR KJELSVIK
SIGURD SVEEN OG MAGNUS SKAALSVEEN

Fredag kveld var det duket for en av de største artistene på årets The Gathering, Kobojsarna. De gikk på scenen, og spilte et sett med kjente låter for de fremmøtte, før de avsluttet med allsang til «La Perla».

Kobojsarna er en svensk gruppe bestående av Mikael Danielsson og Emil Carlin. De har holdt på siden 2003. Gjennombruddet fikk de i 2006 i Sverige, og våren 2007 fikk de medgang med «Sång om ingenting». Samme året ble sistnevnte sang en gjenganger på anleggene rundt om i Vikingskipet i påsken.

Kobojsarna er ikke vant til å spille på rusfrie arrangementer. Før konserten var de også usikre på om det kom til å dukke opp mange tilskuere:

– Vi tenkte det måtte være vanskelig å spille på et LAN. Folk er trøtte og gamer og slikt. Men det gikk bra, vi var overraskede over at så mange danset. Det var bra trykk.

– Spiller nesten mer enn de jobber

Mange fikk med seg Mikael Danielsson sitt ønske om å låne en PC og spille litt Black Ops. Et naturlig samtaleemne ble derfor «spill».

– I studioet spiller vi en god del spill, sier Danielsson, før det mumles fra ledelsen i sofaen ovenfor oss at det spilles mer enn det jobbes.

Mange av deltagerene på TG drømmer kanskje om å ha en tilsvarende karriere. Men Kobojsarna har ingen spesiell oppskrift på hvordan man skal gå frem for å få en slik jobb.

– Vi satt hjemme hos Emil og lagde «sång om ingenting» for moroskyld. Vi la den ut på internett, og etter en uke hadde den blitt spilt 40 000 ganger.

På spørsmål om hva som inspirerer dem når de lager musikk, røper Kobojsarna at TV-spill er en av inspirasjonene. I sangen «La Perla» er helikopterlydene inspirert av «Call of Duty: Modern Warfare 2». Ellers er de opptatt av at det skal være partymusikk.

Når det kommer til fremtidige planer er de ikke like snakkesalige, men vi får følelsen av at de har noe stort på gang. Det kommer også en ny russelåt i år, men hvem det blir for, vil ikke Kobojsarna avsløre helt enda.

GAMET PÅ TG: *Gutta i Kobojsarna gamer mer enn de jobber, ifølge manageren deres.*


@DEEERPFACE: *Når enn sovner mens enn spiller og fortsjetter å spille i søvne, da veit du at det er #tg13 @gatheringorg*


@JANIVEEEE: *@gatheringorg tg er bare et helt vidunderlig sted å være!*


@KIMARIUS: *Jeg elsker @gatheringorg <3 #tg13*

«Det er her jeg hører til»

Emil Stensrud (19) Elverum


@SKATECHATER: *TG for meg er felles-skapet :) @gatheringorg #TG13 #konkuranse #gonnawindatbirdsview*


@TRULSTD: *#tg13 handler om folkene !*


@MO66Y: *Dette er Delvis TG for oss @gatheringorg kviler på tribuna med eple og MIU hahahha #TG #tg2013 #TG13 #thegathering #bff #vacation #easter #Hamar #vikingskipet Mangler berre @fredriken :/ <3*


@KRISTINAHELENA: *Fotokurs #Tg13 #thegathering #geekevents*



@THOMMEL93: *Første gang jeg har vert på #tg og alt har vert ein kanon kjekk opplevelse. Utrulig mangen kjekke mennesker og ikkje minst Crewet. #tg13 @gatheringorg!*

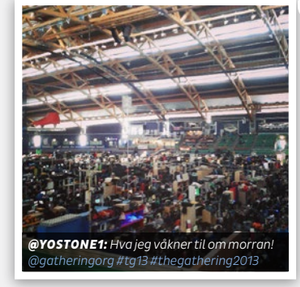

DE TRE VINNERNE: *Skuer utover skipet fra 35 meters høyde.*


@CRAZYRAXY: *Tg for meg er stemningen. Ubeskrivelig å forklare, må oppleves! #TG13*


@TRANGSRUN: *@gatheringorg «tg er høydepunktet i året. Man savner det så fort man har gått ut dora :(det er vanvittig awsome :D kan ikke beskrives, må oppleves ^^*


@MARIUSPOW: *What the gathering is to me @gatheringorg*


@METASKILLZ: *Dette er hva TG er for meg @gatheringorg : Mangfoldet av folk som faktisk har interesse for data og teknologi. Feelingen e utroli!*


@YOSTONE1: *Hva jeg våkner til om morran! @gatheringorg #tg13 #thegathering2013*


@VIKINGESSENS: *Alle forberedelsene og slitet for å få det så bra og koselig som mulig på tg med hverandre, gjelder alle og alt. Det er tg for meg :) @gatheringorg!*

Hva er TG for deg?

Tre deltakere beskrev TG så bra at de vant en tur de seint vil glemme.

MAGNUS SKAALSVEEN
INSTAGRAM OG SIGURD SVEEN

Hva er egentlig The Gathering? Det finnes enkle svar som «dataparty», «spilling» eller «nerdete». Men med over 5000 deltakere og godt over 150 hendelser i kalenderen på gathering.org, i tillegg til alt som skjer rundt sponsorene våre og alt deltakerne drar i gang av konkurranser selv, er det vanskelig å finne ett enkelt svar på hva The Gathering egentlig er.

Vi startet derfor en konkurranse på vår Instagram-profil. Oppgaven var enkel: «Ta et bilde og skriv en setning eller to om hva TG er for deg». Bidragene ble lastet på Instagram. Premien for de tre beste bidragene, var en unik opplevelse som kun en håndfull deltakere får i løpet av påsken: En tur opp på broen i taket av Vikingskipet.

Det var tre forventningsfulle deltakere som møtte opp uten for TNG-redaksjonen på lørdag ettermiddag.

– Høydepunktet for meg er å kunne vise frem hylla. For jeg har jobbet med den mange timer hver eneste dag i to måneder, sier Emil Stensrud fra Elverum (@vikingessens). Han utdanner seg til å bli møbelsnekker, og er ikke i tvil når han blir spurt om han kommer tilbake neste år:

– Helt klart. Det er her jeg hører til.

Maylén Borge (@crazyroxy) fra Oslo er på The Gathering mest for å spille. Det er fjerde året hun møter opp i Vikingskipet i påsken.

– Det er en veldig bra atmosfære her. Alle er positive og glade.

Hun trekker frem konserten med Pegborad Nerds som ett av årets høydepunkter. Generelt er hun godt fornøyd med musikken på årets arrangement.

Den siste av de tre vinnerne er Thomas Meling (@ thommel93). Han har tatt turen helt fra Bømlo i Hordaland for å delta på sitt første TG.

– Jeg har for det meste gått på foredrag fra UiO om Linux og java-programmering. Jeg spiller ikke så mye.

«TG er summen av alt det deltakerne klarer å skape sammen»

Jørgen Vigdal, TG-ledelsen

Han er lærling i IKT-driftsfag. Han hadde egentlig lyst til å være crew i år, men det ble med å delta som «Crew For a Day». Neste år håper han å komme seg inn i Tech:Support.

Etter å ha opplevd fugleperspektiv over alle deltakerne på The Gathering 2013 nesten 35 meter over gulvet, var det tre veldig imponerte deltakere som tok seg tid til et siste intervju før de løp hver til sitt.

– Det var spennende, det var annerledes å se det helt i fra taket, sa Maylén. Før Emil sluttet seg til:

– Helt rått! Utrolig utsikt å kunne se det havet der nede, med all elektronikken.

– Det er deltakerne som skaper TG

Jørgen Vigdal er en av de åtte personene som sitter i TG-ledelsen. Han hadde følgende å si når vi spurte han om hva TG egentlig er:

– TG er summen av alt det deltakerne klarer å skape sammen.

TG-nett i en pizzaeske

TG-crew fikk en helt spesiell gave fra en kreativ entusiast.

MARIT KRISTINE BERNTSEN
ROBIN G. AABERG
STEINAR H. GUNDERSON





Pizzaesker?

Torsdag under TG13 huset presserommet i Vikingskipet en overrekkelse av en gave fra studenter ved Høyskolen i Bergen. Gaven besto tilsynelatende bare av sammenfestede pizzaesker, og ble mottatt av sjefen for TGs Servercrew Steinar H. Gunderson. Innholdet er imidlertid langt mer spennende enn pizza: En modell av TGs nettverk, opplyst av LED-dioder.

- Jeg har vært crew (Tech:Support) i 2011 og 2012, og deltok på mitt første TG i 2010. Jeg søkte som crew da også, men litt sent, og kom ikke inn, sier mannen bak idéen, Robin G. Aaberg.

- For øyeblikket bor jeg et halvt år i Australia sammen med kjæresten, og forsker på nye interaksjonsteknologier og dataspill på RMIT's Games Exertion Labs. Jeg starter master til høsten.

Fritidsprosjekt

Robin kan fortelle om en omfattende arbeidsprosess: Modellen begynte som Pizzanetmap v1.0 på HiB-Lan. Det spesielle navnet har også opphav fra samme LAN.

- Pizza var inkludert i LAN-billetten, så da vi trengte en innpakning for å huse prototypen vår, var det naturlig å bruke en av de mange tomme pizzaeskene som florerte i lokalet. Derav ble navnet selvklart også: Pizzanetmap (v1.0).

Selv om alle teammedlem-mene går studier som er relevante for byggingen av modellen, har prosjektet vært et rent frivillig fritidsprosjekt.

- Ideen til versjon 2.0 kom som lyn fra klar himmel ganske nøyaktig to uker før TG13. Jeg gikk rundt på gaten i Melbourne, og så et interessant lysshow på fasaden til en kafè. Det var masse LEDs i flere farger som spilte forskjellige mønstre. Jeg ble nysgjerrig på hvordan det lot seg gjøre å adressere så mange LED-lys. Jeg tenkte gjennom tidligere pensum fra HiB, og skiftregistre lyste opp i hodet! Øyeblikkelig skjønte jeg at vi skulle lage Pizzanetmap v2.0, og gi den i gave til TG.

Støtte fra linjeforeningen

Robin understreker at han var langt fra alene om arbeidet med modellen. Mens han satt i Australia og kodet softwaren, ble hardwaren utviklet parallelt i Norge. De involverte har etter hvert blitt veldig mange. Han ønsker også å fremheve et annet viktig poeng:

- Det er viktig å få med seg at dette var et prosjekt i ly av Communica: Linjeforeningen for kommunikasjonsstudenter. Jeg har vært et aktivt medlem lenge. Det var alikevel et skikkelig samarbeidsprosjekt på tvers av flere linjer på Høgskolen i Bergen. Prosjektets natur ga grunnlaget for dette: Det er en kombinasjon av mange ingeniør-fagfelt som muliggjorde Pizzanetmap v2.0.

Open source

- Vi hadde et viktig designprinsipp i bakhodet da vi designet Pizzanetmap 2.0: Det skal være modulært. Med det menes at det ikke skal være bundet til et spesifikt nettverk eller bordoppsett. Det skal være utvidbart, modulært og dynamisk. Det fikk vi til!

- Pizzanetmap kan i teorien, by design, kontrollere et ubegrenset antall LED-lys. Bordene har magneter på undersiden, og kan flyttes på. De er altså ikke låst til et bordoppsett.

Selv om TG endrer på nettverksoppsettet i fremtiden, vil modellen dermed ikke bli utdatert. I tillegg ligger alle forhold til rette for at den kan forbedres eller fikses på:

- Pizzanetmap er open source, tvers igjennom. Hardware, firmware og software. Vi skal få lagt ut komplette kretsskjema og maskintegninger av deler, men vi oppfor-drer til å leke videre med designet.

Teamet

Robin G. Aaberg aka «techno-cake», 23 år (Communica)

Erik S. Haugstad aka «isamun», Student KOMTEK

Lars Thorsen aka «larsyboy», Student KOMTEK og Systemansvarlig i Communica

Joaquin Alejandro Correas Pernigotti aka «jacp», Student Elektronikk

Andras Csernai aka «Mr. Sunshine», Student Maskin

Jan Gunnar Ludvigsen aka «MrLudde», Student Automasjon

Christer Larsen aka «awelan», Student KOMTEK

Collaborators

Steinar H. Gunderson aka «Sesse»

Pizzanetmap v2.0

Open source modell av nettverket til TG.
Switcher i nettverket er representert av LED-dioder, som lyser opp/slukkes etter status på switchen i real time.
Laget på open source-plattformen Arduino.
Kildekode, kretskjema med mer finnes på GitHub.

Hvorfor er modellens v2.0 av akkurat TGs nettverk?

- Jeg elsker TG, og har virkelig sansen for den kreative scenen, møteplassen for kreative og utrolig spennende folk som vil skape noe nytt.

Fakta om årets nettverk

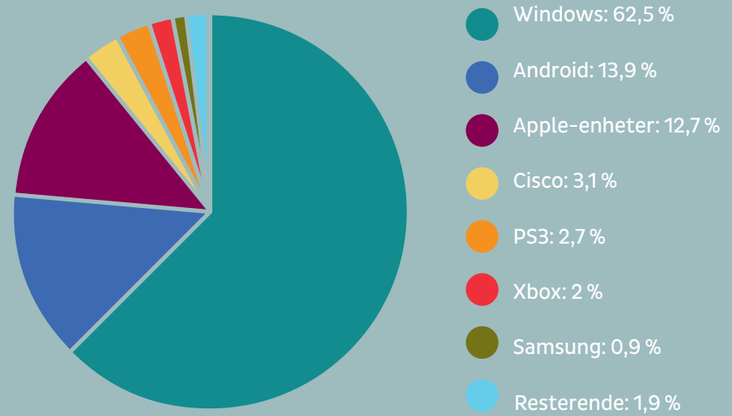


Det har blitt rullet ut **18 km** med TP-kabel i år. Det tilsvarer lengden på **90 000 bananer.**



Rad 49 var klart mest aktiv i løpet av TG. Gratulerer, **«The Lan»**.

Prosentvis fordeling av tilkoblede enhteter:





Det er ikke første gangen det er trådløst nett på TG, men det er første gang det fungerer. I alle fall om du tar i bruk 5 GHz-frekvensbåndet.



252,63 terrabyte data har blitt overført fra internett *til* viking-skipet. Dette tilsvarer **5174 blu-ray-disker.**

8467 enheter var koplet opp til nettverket i år, inkuldert trådløst. Til sammenlikning er det *4864 personer* som har sjekket inn til årets TG.



Det har blitt overført totalt 1,3 terrabyte data inn/ut gjennom det trådløse nettet. Det er nok til å fylle 20 iPhones som har 64 GB lagringsplass.



Årets arrangement nådde en høyde på **14,4 Gb/s** i nedlastningshastighet.



I år var det mulig å bruke **mer** båndbredde enn i fjor, til tross for at vi har gått fra 200 Gb/s til 30 Gb/s. Hver switch deler i år ut **3 Gb/s** mot fjorårets **2 Gb/s.**



Tech:net måtte ta i bruk pizzaesker som fiber-panel i år. Les mer her!



HeatoN – en legende

BENEDICHTE H. BREISTØL
SIGURD SVEEN
OG MAGNUS SKAALSVEEN

En av spillverdens største stjerner er Emil Christensen (28) aka HeatoN. I følge Urban Dictionary er nicket hans synonymt med å være legendarisk og det er ikke rart å forstå hvorfor. HeatoN er bl.a. åtte ganger verdensmester i CS, i tillegg har han fått til det alle gamere drømmer om: å gjøre hobbyen sin til levebrød.

I skrivende stund befinner HeatoN seg på TG. Vi tok oss en prat med ham.

Begynnelsen

Veien mot legendestatus startet da HeatoN bare var 15 år gamle Emil Christensen. En ishocky-spiller fra Sverige. Den sommeren pådro Emil seg en skade i beinet som gjorde at han ikke kunne gå. Det førte til at han ble sittende inne hele ferien. Det var på dette tidspunktet han for alvor ble introdusert for CS.

- I begynnelsen spilte jeg ikke spesielt mye. Det var mer kompisene mine som tvang meg med fordi de skulle spille. Det var kanskje en time eller to i uken før jeg ble skadet. Etter jeg ble skadet begynte timene jeg brukte å stige ganske kjapt. Da spilte jeg hele tiden når jeg ikke var på skolen.

HeatoN mener selv at han ikke hadde noe stort talent i starten. Han ble ertet av vennene sine fordi han var så dårlig og han ble alltid valgt sist til laget. Det som endret alt var at han elsket å spille. Da han først «kom inn i det», forsøkte han virkelig å bli bedre. Han satt ikke bare og spilte, men han fokuserte, og øvde seg på de områdene hvor han ikke presterte godt.

-Jeg var dedikert og trente hardere enn alle andre. Jeg tror det er det beste tipset jeg kan gi. Tren rett og fokuser på de delene du er dårlig på. Du behøver ikke trene på det du er dyktig til.

Som foreldre flest, var ikke HeatoN sine foreldre særlig begeistret for all spillingen. De forsøkte en rekke taktikker for å kutte ned på antall spilletimer. HeatoN forteller at de for eksempel stakk av med internettkabelen for å tvinge ham til å sove.

-Back in the days, i 2001, var det ingen penger inne i bildet. Og foreldrene var jo i mot det hele tiden før jeg ble proff. På den tiden spilte jeg også hocky på elite-nivå, og faren min ville at jeg skulle bli hockey-proff, mens mamma ville jeg skulle studere.

Det skulle en del til før foreldrene til HeatoN sluttet å protestere mot spillingen hans. Deres oppfatting av CS utviklet seg ikke til noe positivt før de så sønnen på CNN fra en CS-turnering i Thailand. Senere, da han vant VM for første gang i Dallas 2001, begynte de for alvor å respektere hvordan HeatoN brukte tiden sin.

HeatoN forteller at hans største nedtur kom i 2002. Han og laget spilte da en stor turnering i Frankrike som alle mente de burde vunnet. Her tapte de finalen fordi han gjorde en feil. Det var ikke bare den sportslige biten som krevde mye. Han synes også at det var vanskelig med alt dramaet. Slikt var det mye av i miljøet tidligere. Det førte f.eks. til at flere gode lag ble splittet opp.

-Jeg synes det var mye mer drama før, da jeg spilte, enn det er nå. Hvis man hadde et problem da vi ikke hadde kontrakter, så backstabbet man jo bare. Nå sitter alle i toppen med flere års kontrakt. Det ligger mye penger i CS og man kjøper jo spillerne inn til lagene slik som i fotball. Det er ikke plass til den slags drama innad i lagene.

Det betyr ikke at lagene er disputtfrie. Drama finnes naturligvis fremdeles. På et såpass høyt nivå, så må det bare løses internt. Du kan ikke bryte kontrakten. Så det å rage på forum eller bare å slutte på laget fungerer ikke.

Store prestasjoner og nerver

Å vinne VM i Dallas 2001, er bare en av HeatoNs mange bragder. Han mener selv at det største han har opplevd, var å spille WCG-finale (World Cyber Games) i e-sportens hjemland: Sør-Korea. Han synes det var spesielt stort fordi WCG på mange måter er OL for gamere. I tillegg ble finalen spilt foran 15 000 mennesker i den olympiske byen Seoul.

En kan jo lure på hvordan man holder nervene i sjakk i slike situasjoner, men HeatoN mener at det ikke er et stort problem. I alle fall ikke for ham. Han har kun nerver før, og etter, en kamp – ikke under selve oppgjøret.

– I første omgang er man kanskje skjelven, men så går man inn i en transe på en måte. Man sitter der og kobler bort at det er masse folk som ser på. Det spiller ingen rolle om det er mange der eller om det bare er deg. Da er det bare du, spillet og dine lagkamerater som betyr noe.

HeatoN understreker likevel at det ikke er alle som klarer å blokkere nervene og fokusere på spillet. Det er mange som taper på grunn av nerver. Det er muligens en treningssak å koble dem ut når det gjelder.

Det eneste Norske laget NiP har blitt slått av, er gamle eoLithic. De vant aldri turneringer, men de klarte av en eller annen grunn alltid å slå NiP. De kom seg alltids videre i turneringen, men eoLithic slo NiP sju eller åtte ganger.

Ga seg på topp

HeatoN sluttet å spille profesjonelt for fire år siden. Da hadde han tilsammen 9 år som



«Jeg var dedikert og trente hardere enn alle andre»

Emil Christensen

proff CS-spiller bak seg. Avgjørelsen om å slutte som profesjonell CS-spiller ble tatt da han oppdaget at refleksene begynte å bli dårligere. Han forteller at i CS er det snakk om å sikte på millimeteren, og når han begynte å bli usikker på om han ville treffe slik han pleide, så bestemte han seg for å legge opp. Han ville heller tenkte lang-siktig mot en karriere innenfor gaming.

-Jeg var jo den første profilen innenfor Counter Strike og jeg visste at jeg ville fortsette å jobbe innenfor gaming. Hvis jeg hadde fortsatt å spille, ville jeg plutselig bli blant de middelmådige spillerne og nicket mitt ville miste sin betydning. Så jeg hoppet av og forsøkte å arbeide innenfor gaming med navnet jeg hadde skapt.

HeatoN synes ikke at CS har utviklet seg så mye siden han startet. Det er mest merkbare er litt bedre grafikk og noen nye våpen. Han mener derfor at det er plass til enda et stort multiplayer-FPS-spill som kan brukes innenfor e-sport.

Manager for verdens beste CS-lag

I dag har HeatoN om lag halvannen uke i måneden med reisedager og han er manager for verdens beste CS-lag. Manager-jobben går blant annet ut på å trene spillerne på laget, og å holde seg oppdatert på andre lag sine strategier. Han ser derfor ofte på hvordan andre lag spiller på turneringene han besøker. Filosofien hans er at spillerne på laget kun skal fokusere på å spille, mens manageren fikser alt annet. Det gjør det mulig å kreve mye av spillerne. Fordi HeatoN mener at CS absolutt er en sport, mener han også at spillerne må behandle spillet deretter.

-CS inneholder alt som annen sport inne-holder. Det krever forberedelse, det krever trening, det krever at du gjør vanskelige ting. I tillegg har du konkurranseelementet. Ok, så er CS ikke så fysisk, men alt annet som trengs for å regne noe som en sport har det. Det er like mye sport som sjakk og poker. Jeg tror også at CS vil bli akseptert som en sport av folk flest snart. Det vokser så ekstremt mye.

For å bruke et navn man har skapt online for å kunne jobbe med gaming på ulike nivå, mener HeatoN at det er viktig å oppføre seg bra og å knytte kontakter når man reiser rundt. Og ikke minst – å holde kontakten med disse videre. Det er også viktig å bestemme seg for hva man vil jobbe med og fokusere mot det.

-Det finnes mange veier å gå, men ingenting kommer gratis.

Juksing ødelegger e-sport

Juks i e-sport skaper mye debatt. Mange lurer derfor på om de store profilene har jukset og hva de eventuelt synes om å bruke f.eks. «aimbot» eller «wallhack» til CS. HeatoN synes juksingen ødelegger like mye for e-sport som doping gjør for sykkelsporten. Likevel innrømmer han at han har forsøkt wallhack en gang. Det gjorde han og Fisker i en «tulle-kamp» en fredagskveld i 2003 fordi de kjedet seg.

-I 2003 satt vi på inferno online. Vi hadde ingen å spille mot som var i verdens-klassen, så vi sa til et ganske dårlig lag at de kunne få møte oss. Fisker lot dem komme inn i bygningen og de sneik seg rundt der som ingen hører dem, men han skøyt dem gjennom veggen hele tiden. Tenk deg. Du er sånn en glad amatør og du møter verdens beste lag, så du kan ikke si noe. Og vi gjorde det her femten runder på rad. Jeg tror ikke jeg har ledd så mye på grunn av gaming før.

NiP fortalte motstanderne at de hadde jukset etter disse rundene, og spilte mot dem på ordentlig etterpå. Nærmere juksing enn dette, har ikke HeatoN kommet personlig. Han synes juksekulturen i spill forstyrrer mye. Juksingen på nett er så avansert nå at den nesten ikke er mulig å oppdage. Man vet aldri hvem som er reelt flink og hvem som later som. Han peker blant annet på hvordan enkelte spillere vinner en hel del når de sitter hjemme og spiller, men hvis man møter dem i en turnering er de plutselig elendige.

-Litt av problematikken er jo at den eneste måten å få plass i de store lagene er via internett, så folk forsøker å ta snarveier hele tiden. Dessverre.

Så, hvordan blir man en legende?

Legenden selv mener at dagens CS-spillere har utstyret og potensialet til å bli større og flinkere enn det han var, men det er mye som spiller inn. HeatoN spilte 16 timer om dagen syv dager i uka på det meste for å kunne prestere så godt som han gjorde. For ja, det handler selvfølgelig litt om å holde seg i toppen veldig lenge, trene mye og å vinne turneringer, men man må også ha flaks. Hans legendestatus kommer ikke bare av at folk liker det han har prestert. Statusen kommer også av at CS-entusiaster kjenner nicket hans fra alle årene han var sportens ansikt utad. Han ga seg også på riktig tidspunkt: på topp, før han bare var en fallen stjerne i mengden av middelmå-dige spillere som en gang var noe stort.

Avslutningsvis forteller vi HeatoN at Northug var på TG for noen år siden. Da spilte han CS. Vi lurer på om HeatoN hadde ønsket å spille mot Northug hvis han fikk sjansen. Endelig noe Sverige kan slå Norge i, liksom. Han ler og sier:

-Jeg ville gjerne spilt mot han, og jeg hadde garantert slått han. Jeg tenker litt sånn her: jeg vil slå ham, og ta revansj for alle de gangene han har slått oss på ski!

Og ja, jenter, HeatoN er singel.



Klarte 5-10 mot HeatoN i CS:GO

BENEDICHTE H. BREISTØL
MAGNUS SKAALSVEEN

NVed Komplett sin stand i Vikingskipet, har det vært mulig å møte åtte ganger verdensmester i CS, HeatoN, til duell i CS:GO. Olav Strand (15) var en de heldige som fikk prøve seg. Han oppnådde det beste resultatet mens vi så på. Stillingen ble 5-10.

- Jeg har spilt mye AWP i teams og sånn, så hvis jeg hadde fått tak i AWP'en så hadde jeg tatt han, forteller Olav.

Vi spurte om han Olav hadde spilt CS lenge. Han fortalte at han har hatt steam-bruker siden 2006, men han begynte «sånn skikkelig» med CS for et år siden. Når det gjelder CS:GO, så begynte han med det i februar. Likevel klarte han å få inn hele fem kills mot HeatoN - verdens kanskje beste CS-spiller gjennom tidene.

En nå skjelvende Olav lå likt med HeatoN i starten. Han innrømmer at han ble stresset og kjente nervene komme når han oppdaget hvor godt han faktisk gjorde det.

-Jeg visste ikke hvor jeg skulle gjøre av meg, vet du. Jeg fløy rundt på banen. Men det var veldig artig. Jeg trodde ikke jeg skulle klare det så bra, avsluttet Olav.

Bygget ekstrem-PC

Når man hører Andreas Sjånes Berg snakke om PCen sin, hører man med en gang at dette prosjektet er noe han brenner for.

TINA JUNI STORØ
SIGURD SVEEN
ANDREAS SJÅNES BERG

I år har vi en deltaker her på TG som har bygd en meget spesiell PC. Vi tror Andreas er en fyr som er verdt å merke seg, for han har mange spennende ideer rundt PC-bygging.

Uten å ta for store ord i munnen, kan nok Andreas skilte med av å ha den største deltaker-PCen her på The Gathering 2013. Men det er ikke bare det som gjør at den skiller seg ut. Denne PCen er nemlig bygget fra bunnen av. Helt fra bunnen av. Her er det ikke snakk om å kjøpe hardware og skru det sammen, men et prosjekt som til nå har vart i et år. Enda er den ikke helt ferdig.

Motivasjon for å lære

For å legge seg ut på et så stort prosjekt som dette er, sier det seg nesten selv at motivasjon og tålmodigheten må være på plass. Han sier selv at han er veldig glad i maskinvare og PC-bygging.

– Motivasjon ligger i det at, egentlig i at jeg har hatt mye kreativitet. Det er ting jeg har ergret meg over (i ferdige PCer red anm), og har skullet prøve å løse dette på best mulig måte, forklarer Andreas

Han har blant annet laget en funksjon som heiser ut hovedkortet og data-maskinen fra kabinettet ved å trykke på en knapp.

– Det er på grunn av min irritasjon for å jobbe inni en datamaskin og bare få en ordentlig arbeidsplass. Det har vært litt en inspirasjon. Og så har det egentlig vært det å få vise det jeg kan og det jeg har lært. Og for å ha en plattform jeg kan utvikle meg på.

Andreas har mange års erfaring fra PC-bygging av stigende vanskelighetsgrad. Når han regner på det kommer han frem til at dette er en interesse som har pågått non-stop i rundt åtte-ni år. På denne tiden har han rukket å skru sammen et hundre-talls PCer for både seg selv og bekjente. Han avslutter snart sitt studium som elektroingeniør. Noe av kunnskapen som trengs for å bygge PC kommer derfra.

– Jeg har fått litt av basisen, men det mest kommer egentlig fra mine litt sånn småeksperimenter i kjelleren min som jeg drevet med litt sånn selv. Det er en hobby jeg brenner ganske mye for, så det er egentlig det som startet at jeg ble elektroingeniør, eller begynte på studiet da, sier Andreas.

Ide-start på TG

Under TG12 fikk han ideen til sitt nåværende prosjekt, der han bruker alt han har av kunnskap til å lage sitt foreløpig største mesterverk. Han sier at nå kan han bruke mye av det han lærer på høgskolen, og gjøre noe med praktisk med kunnskapen.

– Denne (PCen red. anm.) fikk jeg litt ideer om siden forrige TG. Og begynte å snakke litt om ideene her med folk jeg kjente, folk jeg ble kjent med på TG. Og det er litt moro nå, for nå kommer de tilbake og kan se resultatet, sier Andreas entusiastisk.

I noen måneder brygget ideen i magen og han begynte å planlegge. Underveis har han diskutert mye med andre på forum på nettet. På sommeren begynte selve byggingen og den har foregått siden.

– Jeg fikk satt sammen noen små prototyper egentlig, for å teste litt sånn forskjellige måter jeg kunne få til visse funksjoner da. Og siden jeg ikke har nok erfaring med en del av det jeg skulle drive med videre, som for eksempel å lodde forskjellige rør og bruke en del mekaniske og funksjonelle ting, så har jeg måttet gjort det egentlig i sånne små separate eksperimenter for å få litt bedre forståelse. Læreprosessen her har vært veldig viktig, og det har tatt litt mye tid, utdyper Andreas.

Selve kabinettet er et pågående prosjekt som han vil bruke som et grunnlag han kommer til å fortsette på. Men hovedkort, skjermkort, prosessor er egentlig kun en prototype.

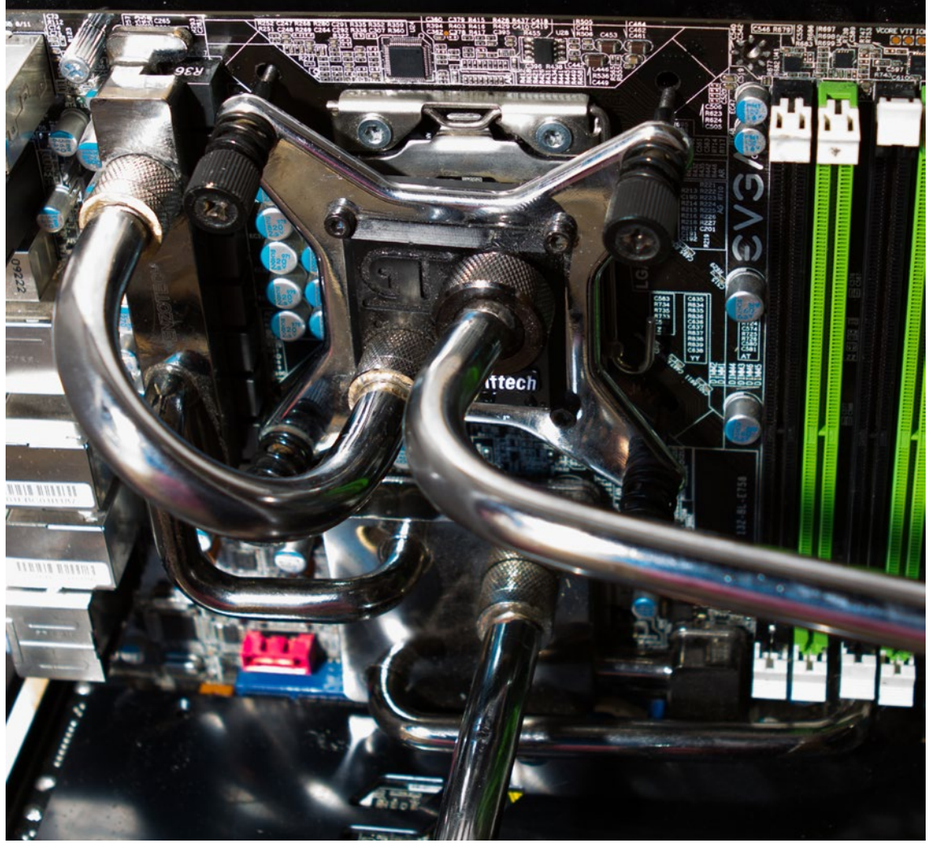
Stadige forbedringer

De siste ukene har det vært hard jobbing for å få PCen fungerende nok til å ta med på TG. Han har fokusert på å få alle veggene på plass, og få det maskinelle og det funksjonsmessige i gang. Han kom likevel ikke helt i mål.

– Det er litt vondt å vise frem noe som er 90 % ferdig.

For å få fraktet alt med seg hit, har han måttet leie en varebil. Og selv etter ankomst har han ikke greid å legge fra seg arbeidet om stadig forbedring av PCen. Når vi kommer bort for å få snakket med han ligger deler av innmaten skrudd ut av kabinettet, og feilsøking er igang. Vi gir ham tid til å få satt det litt sammen igjen for å virkelig kunne vise frem arbeidet på bildene.

– Jeg var ikke helt 100 % ferdig med å få testa at selve hoveddatamaskinen startet opp ordentlig da, slik jeg ville det. Jeg får ikke brukt den akkurat nå. Har funnet ut at jeg har et lite problem på hoved-kortet. Ikke noe stort problem, for jeg brukte forholds-messig gamle komponenter til denne prototypen.







Fakta om PCen

Estimert vekt:	120 kg
Estimert pris uten PC-maskinvare:	20 000 kr
Strømtrekk, lett bruk:	ca 800 W
Strømtrekk, tyngre bruk:	ca 2700 W *(kan peake på 3500W)*
Rørlengde:	115 meter rør
Samlet motorkraft EL-motor:	ca 2300 W (3,1 Hk)
3 skjermer i kabinettet:	2 x 17" og 1 x 18,4"
Størrelse:	høyde: 112cm, bredde: 70cm, dybde: 80cm

Spesielle funksjoner

- Automatisk døråpner
- Heving/senking av hovedkortet ut kabinettet
- Mulighet for å raskt bytte mellom ekstrem kjøling og stillegående normal vannkjøling ved å skru på en ventil.
- Kabelfritt design

Ekstrem kjøling

En av tingene Andreas har fokusert på i byggeprosessen er valg av kjølemetode. Ved vanlig fasekjøling fokuserer en på å få kjøle ned prosessoren veldig mye, på bekostning av de andre komponentene. Ved normal vannkjøling kjøler men ned alle komponenter, men greier ikke presse temperaturen like langt ned. Andreas prøver å kombinere disse teknologiene, og ønsker ved hjelp av blant annet frysevæske å presse ned temperaturen til 20 minusgrader. På denne måten får han kjølt ned alle komponentene i PCen.

Allikevel ønsker han å holde prisen nede. Målet er å få dobbel ytelse til en åttendedel av prisen til de alternativene som er i salg nå. Han har noen klare prinsipper om PC-bygging og kjøling.

– Jeg håper jeg inspirerer andre, for det vil gjøre at markedet ikke blir like mye nisje. Få litt opp øyene for at dette kan egentlig lages rimeligere. Jeg synes det er veldig mye som de aller fleste har egentlig kunnskaper og ferdigheter til å gjøre. Nå er jeg litt praktisk anlagt, jeg har full forståelse for at ikke alle er det. Men føler at det er mange som egentlig kunne ... som har det inne, som ikke, som av en eller annen grunn ikke velger, de tør ikke rett og slett å ta sjansen.

Inspirert?

Om du vil vite mer om dette prosjektet, henviser vi Andreas sin arbeidslogg, som du finner på diskusjon.no



ÅRETS HYLLE

Medbragt kino

Lørdag kveld ble vinneren av årets hylle annonsert. Dette er for mange en prestisjefylt tittel, og vinnerne har jobbet hardt med hyllen sin for å få det til.

TINA JUNI STORØ
STEINAR H GUNDERSON

Vi la tidlig merke til hyllen med den store «kino-skjermen» som holdt til ved siden av scenen. Vi tok turen bort og fikk snakke med Thomas Andresen og David Storjord om den forsegjorte hyllen.

Folkene bak hyllen er en gjeng bestående av åtte personer som kaller seg N.E.R.D.S. De har siden 2009 prøvd å lage hyller med «det lille ekstra». Flere husker nok N.E.R.D.S for sin hylle i fjor, som på to etasjer var utstyrt med både soverom og TV-stue. (TNG skrev selvfølgelig om den, artikkelen med bilder kan leses i TNG12-5).

Godt planlagt

Denne hyllen har en ganske annen vri enn fjorårets. I år har de bygget to firemanns-hyller som står vis-a-vis hverandre, med projektor og lerret på hver sin. Førstnevnte hylle er 200 cm over bordet og den andre 286 cm. Degge tar 6 plasser i bredden.

- Vi tenkte vi skulle prøve noe helt nytt, så da valgte vi å prøve gå for underholdningsverdi da. Selve lerretet er på 4 x 2 meter, sier Thomas

Hyllen har vært under planlegging i flere måneder, og det er lagt ned flere uker med arbeid for å komme i mål. Thomas og David har stått for konstruksjon og planlegging av hyllen, men har fått god hjelp av de andre til maling og ferdigstilling.

Den er høyere enn de fastsatte maks-kravene, og de måtte derfor søke om å få lov til å bygge den slik de ville.

Vant konkurransen

Arbeidet ga uttelling i hyllekonkur-ransen. Vi lurer på hva de synes om å få ta hjem denne prisen?

- Det var kjempemorro, sier Thomas
- Det var helt sykt kult, sier David

Vi vil jo gjerne også vite hva gjengen har i tankene om neste års hylle.

- Jeg vil jo være litt hjemmelighetsfull da. Det skal jo være litt overraskelesmoment. Vi ble veldig inspirert av å holde FIFA-konkurranse, det kan jeg si. Utover det vil jeg egentlig ikke røpe noen planer, sier Thomas

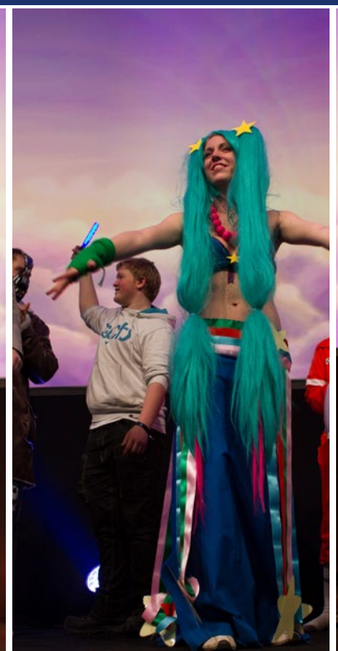
- Det var gøy å arrangere noe sånt, avslutter David



Cosplay! Awards!

The Gathering satser for første gang på cosplay med sin egen vri, og det ble en stor suksess.









Hva er cosplay?

Selve ordet er en sammesetning av ordene «costume» og «play», og går ut på at deltakerne kler seg ut som karakterer fra eksempelvis spill, anime, tegneserier og film, samtidig som de spiller og oppfører seg som denne karakteren. Noen legger mye jobb i å lage et kostyme fra bunnen av, mens andre har kjøpte kostymer - det finnes ingen fasit.

Har du spørsmål om cosplay, eller trenger hjelp med et prosjekt, svarer Cosplay! Awards!-dommer Martine Tufte gjerne via Facebook, under «Theriza's cosplay».

Flere deltakere har prydet Vikingskipet under tidligere TG uten at det har vært et arrangement rundt det. Det finnes mange rene cosplay-arrangementer i Norge, men TG ville sette sitt eget preg på det. Spesielt skulle det være en lav terskel for å bli med, og gode introduksjoner til hva cosplay er. Flere av arrangørene var helt ukjente til konseptet selv.

For å la alle deltakere få en mulighet til å bli kjent med cosplay før konkurransen, ble det satt opp en workshop i Chillout, og et foredrag med innføring i cosplay.





Cosplay helpdesk

Gjennom hele formiddagen på fredagen var det cosplay-workshop i ChillOut, hvor limpistoler, sysaker og gaffa sto klart. Hanna Duna forklarer kort hvorfor de valgte å ha en workshop på TG i forkant av konkurransen:

– Slik at de cosplayerne som er her skal få muligheten til å eventuelt finjustere eller perfeksjonere kostymene de har med seg. Hvis det er noe som ikke er helt ferdig, kan de gjøre dette klart her. Ikke minst har de muligheten til å reparere hvis noe går i stykker under arrangementet. Så er dette et samlingspunkt for andre cosplayere her på TG, hvor vi kan utveksle erfaringer, og gi tips til nysgjerrige som går forbi og lurer på hva vi driver med. Vi sitter jo med mye kunnskap om forskjellige teknikker, som vakuumforming, bruk av resirkulerte materialer og sy-teknikk. Vi har alt fra roboter til furries.

Hva er furries?

– Jeg er selv en del av subkulturen «furries», hvor vi gjerne designer vår egen karakter basert på et dyr. Jeg har med meg en tiger her, som jeg lagde for noen år siden, rett og slett for å gjøre litt stas på tigerstaden, Oslo.



FURRIE: *Tigeren brukte Hanna under en performance for Statens kunstutstilling i 2012.*



TGTV *Highlight – Cosplay*

Konkurranse

Over 20 cosplayere deltok i konkurransen, og det var kun fire kategorier. Det ble for vanskelig å kåre bare fire vinnere, så man laget en ekstra kategori.

CHRISTINA ERRING BÅRDSEN
SIGURD SVEEN

– Jeg synes konkurransen var fantastisk. Vi fikk sett mange stilige kostymer, og det var kreativitet på høyt nivå! Jeg er spesielt imponert over hvor mange av kostymene som var satt sammen så kort tid før TG, og utvalget av forskjellige typer kostymer. Jeg håper dette er noe som har kommet for å bli på TG, sier dommer Martine Tufte.

Dette er vinnerne

Golden Art: Bjørg Kristin Nyland som «Sona» (Arcade skin) fra League of Legends.

Dommerne: «Hun laget kostymet iløpet av TG og vi ble imponert over kreativiteten og engasjementet hennes.»

Hidden Gem: Jeanette Stilén som «Pyro» fra Team Fortress 2.

Dommerne: «Hun var en klar publikumsfavoritt som var «in character» under hele showet. Vi likte at hun hadde brukt mye resirkulerte materialer.»

Lost art: Anette Jensen som «Carl Sagen».

Dommerne: «Et originalt og uventet karaktervalg som var godt gjennomført.»

Årets cosplayer: Tine Marie Riis som «Caitlyn» fra League of Legends.

Dommerne: «En imponerende gjennomføring av hele kostymet, med mange detaljer.»

Karsten Nilsen ble også premiert for sitt Nazgûl-kostyme. Det ble fremhevet at kostymet var flott laget med mange detaljer, og at Karsten levde seg godt inn i sin karakter.

– Dette blir det mer av

Produsent Jørgen Vigdal syntes showet var helt fantastisk, selv om han i forkant var usikker på hvor godt oppmøtet ville bli.

– Jeg var kjempenervøs for om det kom til å komme mange påmeldte. I starten var det bare tre, men vi hadde over 20 på scenen. Jeg var også imponert over dommernes kommentarer, og konferansierene som tok dette på strak arm uten å ha vært borti dette her før.

Jørgen har forhåpninger etter TGs første skritt inn i cosplay-verden.

– Produksjonsmessig håper jeg at folk synes det så bra ut, vi hadde jo veldig stor pågang på streamen vår: Rekord så langt i showet. Jeg har ikke sett på alle tilbakemeldingene ennå, men jeg håper dette ble satt pris på, og at også cosplaymiljøet setter pris på det. Jeg regner med at det blir en ny konkurranse neste år, og at flere cosplayere synes dette kan være et fint sted å vise seg frem. Dette er noe jeg har veldig lyst til at vi skal fortsette med.

Tine Marie Riis ble

ÅRETS COSPLAYER

Tine Marie hadde ikke engang tenkt å gå på scenen grunnet sceneskrekk. Jammen godt hun lot seg overtale likevel.

CHRISTINA ERRING BÅRDSEN
SIGURD SVEEN

Tine er midt i en League of Legends-kamp da TNG oppsøker henne.

– Jeg kan svare mens jeg spiller jeg, spør i vei!

Du spiller du bare Caitlyn eller alle karakterer?
– Jeg spiller alle karakterer, men Caitlyn er den som facinerer meg. Hun har en god bakgrunnshistorie og et spennende design.

Hva synes du om å vinne?
– Det forventet jeg ikke i det hele tatt. Jeg hadde egentlig ikke tenkte til å gå på scenen, men jeg har veldig gode venner som overtalte meg. Det hjelper veldig å få support når man har veldig scene-skrekk. Jeg enset ikke så mye da jeg stod på scenen, men har fått høre i etterkant at det var mange som likte kostymet og karakteren min. Jeg ble også godt kjent med flere av de andre cosplayerne her etter konkurrasen og likte godt hun som hadde laget et Sona kostyme på en dag, det synes jeg var utrolig kreativt. Og hun som var Pyro heiet jeg på selv, det var utrolig kult.

Hvor lenge har du holdt på med cosplay?
– Siden 2009. Da var jeg på min første event, AnimeExpo i Los Angeles med 50 000 andre cosplayere. Da fikk jeg veldig mye inspirasjon på en og samme dag, det var som en bombe som traff meg.

Har du mange ulike kostymer?
– Jeg har sju, og holder på med to til nå. Det tar jo en del tid å få ferdig når man jobber ved siden av. Jeg jobber nå med et Lux-cosplay, også fra League of Legends, som jeg tror kommer til å bli min nye favoritt, siden jeg har brukt mye tid på den lysende staven hennes.

Hvilke andre konkurranser har du deltatt i?
– Jeg var med på Desucon Stylekonkurranse i fjor, og kom på fjerde plass, og så vant jeg People's Award på Spillexpo.



Hva er stylekonkurranse?

En stylekonkurranse skiller seg fra cosplaykonkurrasen ved at du stiller med et eget design, og ikke nødvendigvis en eksisterende karakter fra spill eller film. Eksempler kan være furries, steampunk eller et design du har laget selv.

Hva er steampunk?

En science fiction-stil som baser seg på dampdrevet teknologi, med mye bruk av tannhjul og materialer i kobber eller jordfarger.

Fire om Cosplay!

Jeg skal dessverre jobbe, ellers hadde jeg gjerne sett på! Elsker cosplay, det kommer sikkert til å bli kjempebra!

Melina Edvardsen





Cosplay er gøy! Det er morsomt å se hvor mye innsats folk legger i kostymene sine. Jeg skal definitivt se på.

Ole Jørgen Ommundsen

Jeg kommer og ser på. Regner med mye liv!

Odd Marley Pettersen





Jeg har meldt meg på! Visste ikke om konkurransen, men kjæreste lagde et fett Link-kostyme for hundrelappen – og da må man jo delta!

Sigurd Heggemsnes

Isbading i Mjøsa

BENEDICHTE H. BREISTØL

Det er ikke slik at crew aldri har fritid. På lørdag formiddag fikk vi nemlig beskjed om at isbading skulle arrangeres i Mjøsa. Dermed ble det ekspedisjon.

– Vi skulle egentlig bare være representert med to fra KANDU, to organizers og to fra crew, forteller Simen Olsen.

Det viste seg at langt flere var interessert i å være med på tur. En gruppe tilskuere dro derfor med. De ville ikke la frisk luft, nydelig vær og muligheten til å se folk frivillig pine seg selv i kaldt vann gå fra seg.

Utstyret som trengs for å gjennomføre en noenlunde sikker dukkert i iskaldt vann ble skaffet. Det viste seg dessverre at isen var mye tykkere enn forventet. Mens man ventet på at motorsagen skulle komme seg gjennom isen, satte noen i gang med «snø-bading». Det ble en frisk opplevelse til tross for den stekende påskesola. Likevel var det jo godt turen ikke ble helt bortkastet – og ikke minst at deltakernes «bragging rights» var intakt.

At snøbading ble gjennomført, betyr ikke at isbadingen ble avlyst. Det tok bare litt lengre tid. I seks tiden på kvelden hadde isen gitt etter. Da ventet et hull stort nok til å romme isbaderne som etter tur mannet seg opp og hoppet ut i.























Han er best i Starcraft 1on1

Preben Johansen kom til finalen i Starcraft uten noen tap i av de passerende rundene.

BENEDICHTE H. BREISTØL
MAGNUS SKAALSVEEN

The Gathering sin 1on1 starcraft-turnering ble vunnet av Preben Johansen (18) aka Prebs fra Aposis. For seieren fikk han 3000 kroner i hardware og muligheten til å møte Snute til duell. Snute er en av Europas største starcraft-stjerner.

– Snute er mitt idol på en måte. Han lever jo av å spille. Kampen var jevn, men etter et visst tidspunkt ble det bare for vanskelig. Kampen varte 16 minutter til sammen.

Starcraft er et real time strategi-spill som kom ut i 2010. Det kan sees som en form for sjakk, men det er ikke turbasert. Den nyeste utvidel-sespakken til spillet kom ut tidligere i år. Det ble derfor ekstra spennende å se hvordan turneringen på The Gathering utartet seg. Det var nemlig den første turneringen som ble spilt etter endringene kom ut.



Preben har spilt Starcraft siden juni 2011 og har nå 7000 «games played». For å sette det i perspektiv, er det verdt å nevne at et game gjennomsnittlig varer 12 minutter. Han forteller at det krever mye øving for å bli god. Du må blant annet være god til å komme opp med strategier og ha god reaksjonstid, samt ha kontroll over styrker og svakheter hos spillets raser.

– Det er vanskelig å forklare spillet. Du har økonomi, teknologi, også har du en hær. Når du har bygget opp økonomien og teknologien, gjelder det å få ned motstanderens bygninger. Så er det tre forskjellige raser i spillet, og du må vite hva de ulike rasene har mulighet til å gjøre, slik at du kan svare angrepet.

Aposis dominerte

På verdensbasis er Starcraft veldig stort, men det over-rasket ikke Preben at han gikk seirende ut av turneringen. Laget han spiller på, «Aposis», er et av de beste i Norge. Under The Gathering stakk de av med de fem første plassene.

Preben mener at fordi fokuset er tatt bort fra e-sport på The Gathering, så sank også nivået på deltakerne i turneringen. Ingen av de profesjonelle kom. Dermed ble det lettere for hans lag å gjøre det bra.

Jeg har spilt mot ganske mange spillere, men det ble ikke vanskelig før i semifi-nalen. For å vinne måtte jeg først spille jeg slå «Icho», fra «Aposis». Han slo jeg 2-1. Så møtte jeg Diffe fra «Aposis». Han slo jeg 2-0. Etterpå måtte jeg slå Quality fra «Aposis» i finalen. Det var en hard kamp, men jeg vant til sammen 4-2. Egentlig var det 3-2, men jeg hadde ikke tapt noen kamper før finalen, så jeg gikk inn med et ekstra poeng, sier Preben.

Preben er fornøyd med seieren, til tross for at The Gathering har utformet turneringene på en måte han ikke er helt tilfreds med. Han håper fremtidige konkurranser på The Gathering kommer til å tiltrekke seg flere dyktige deltakere.

Turnering i «Super Smash Bros. melee»

I 2001 kom det andre spillet i «Super-Smash-serien»: "Super Smash Bros. melee" til Nintendo GameCube. Mads André Valderhaug (24) arrangerte en turnering i dette spillet på TG i år og hele 80 stykker meldte seg på.

BENEDICHTE H. BREISTØL
MAGNUS SKAALSVEEN

Smash er et slåssespill hvor målet er å slå motstan-deren av en plattform. I turneringer pleier man å gi seieren til den som først slår ut motstanderen fire ganger. En runde er vanligvis fra to til seks minutter.

Vi har kjørt beinhard struktur her og det ordnet seg veldig fint. Bracketen ble så stor, så jeg tenkte at vi delte den opp i fire deler også spiller vi på en måte helt ut fire ganger, så vvvi får fire semifinalister.

Tanken var at ved å gjøre det på denne måten, ville man slippe dødtid fordi folk slipper å gå tilbake til plassen sin og vente mellom slagene. Mads forteller at Smash er et nisje-spill som alltid er organisert privat. Det er altså ikke noen sponsorer inne i bildet. I Norge er det kanskje 40 gode Smash-spillere som møter til turneringer.

Alle rundene på TG ble spilt på de fem CRT-TV'ene Mads hadde tatt med seg i bilen fra Drøbak. Disse tv'ene er best å spille Smash på fordi de ikke har noe input-lag. Det er altså ikke noen forsinkelse fra du trykker på kontrollen til det skjer noe på TV'en.

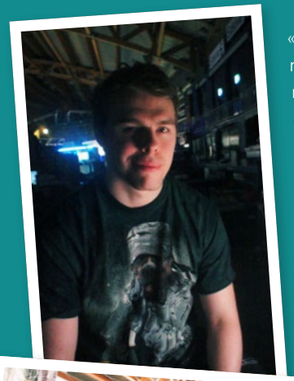
Smash som E-sport

Det er sterk konkuranse i Smash-miljøet i Norge – og verden – hvor man lærer teknikker som folk flest ikke vet om. Mads refererer til disse som «de skjulte teknik-kene i spillet». En av de mest brukte av disse er «L-cancel». Denne teknikken brukes når man angriper i lufta fordi det tar litt tid før man kan angripe på nytt etter man har landet. Hvis man derimot bruker «L-cancel» riktig, trykker man inn en av skjoldene rett før karakteren lander. Dette halverer tiden det tar før en kan angripe igjen og gir en fordel fordi man angriper fortere og oftere.

– «L-cancel» krever mye timing og det må trenes på. Alle de skjulte teknikkene i kampen er lette å lære, sånn i teorien, men de er veldig vanskelige å mestre, sier Mads.

Det finnes en nyere versjon av Smash enn den som ble spilt på TG. Den nyeste heter Braw og ble sluppet til Wii. Mads forteller at sjefen i Nintendo fjernet de skjulte teknikkene, som f.eks. «L-cancel» til dette spillet, fordi han ønsket å minske gapet mellom nybegyn-nere og profesjonelle. Det som gjorde Smash til et godt spill å konkurrere i, er altså borte i den nyeste versjonen.

– Det er fremdeles mulig å skille seg ut fra den «middelmådige spilleren» i Braw, men det handler mer om å kjenne karakteren man spiller. Mange mener kanskje at Braw er best, men i konkurranse er det ikke tvil om at Melee er best, sier Mads.





Vant Smash-turneringen

Av de 80 påmeldte til turneringen, gikk Mads selv seirende ut. Og broen hans, som hadde sittet med en av de fem CRT-tv'ene på fanget hele veien fra Drøbak, på tredjeplass. For å bli god nok til å vinne, forteller Mads at han trener om lag 4 timer i uka på Smash. Det startet med at han og tre venner spilte Smash hver helg, men så tok han skrittet videre.

– Det er litt mer rolig i Smash enn i f.eks. CS, fordi det er færre som spiller det profesjonelt. Men faguttrykket «suksessfellen» kan kanskje forklare litt hvorfor jeg brenner sånn for Smash. Det handler om at når du først har brukt mye tid og ofret mye for noe, så er det vanskelig å gi seg. Dessuten er det gøy. Og jeg har faktisk sjanse til å vinne i dette.

Engasjementet og dedikasjonen til Mads og medhjelperne hans, samt oppslut-ningen fra deltakerne på TG, har gjort at TG's game-chief ønsker at de gjentar turneringen til neste år. Det syne Mads er veldig bra.

– Folk skal spille selv!

Det holder ikke lenger at TG arrangerer spillturneringene.



BENEDICHTE H. BREISTØL
MAGNUS SKAALSVEEN

I år har The Gathering valgt å satse på å arrangere gaming for massene. For å gjøre dette på en riktig måte, har vi åpnet for at deltakerne selv kan sette i gang turneringer, mens TG står for premiene.

– Vi har økt fokus på casual-gamers i år. Det gjengis i måten vi gjør turneringene på; Vi bruker for eksempel «bring your own computer». Det vil si at folk tar med seg sin egen PC, i motsetning til da The Gathering selv leide inn PCer deltakerne spilte på. Nå er det helt borte. Fokuset er rettet ut mot salen igjen, sier Thomas Husbyn, chief for Event:Game.

Dette gjøres fordi The Gathering ønsker at flest mulig skal ha muligheten til å delta. Tidligere kom det gjerne noen profesjonelle gamere og vant alt. Deltakerne spiller derfor på sine egne PCer, og det er åpent for alle. Det er ikke av proffenes interesse.

– Folk spiller for å oppleve og The Gathering skal være morsomt. Vi ønsker ikke at folk skal komme hit for å være passive. Vi ønsker at folk skal spille selv, sier Marius Linge, Co-Chief for Event:Game.

Arranger egne turneringer

Det er åpent for at deltakerne selv kan arrangere turneringer i de spillene de brenner for. Det gjøres slik, blant annet fordi de som spiller et spill mye, kan det best. The Gathering ønsker heller ikke å begrense folkets muligheter. Nå har alle spill, selv de minste nisje-spillene, muligheten til å få oppmerksomhet på TG.

Det har blitt avholdt om lag 15 spill-turneringer i år. Neste år satses det på å gjøre det enda større. Hvis noen har blitt inspirert til å arrangere turning, kan de begynne å forberede seg allerede nå.

– Vi kommer til å bygge videre på dette neste år. Vi satser på at det blir enda større. Kanskje 20 eller flere turneringer, avslutter Husbyn.



Se fullstendig resultatliste

– Vi hadde som mål å komme flest ganger på scenen i år.



Kreative én gang i året

Zomgtronics vant i hele 6 ulike kreative konkurranser. Til tross for at ingen av dem er grafikere eller musikere.

BALDUR KJELSVIK
VETLE HALVORSEN

Medlemmene i Zomgtronics, Christian Moen, Chris Carlmar og Espen Haviken, er gamle travere og har deltatt nesten hvert år siden årtusenskiftet. Allikevel var det ikke før i fjor at de deltok i kreative konkurranser. I år var Zomgtronics blant dem som dukket opp flest ganger opp på scenen under pris-utdelingen i de kreative konkurransene.

– Vi hadde som mål å komme flest ganger på scenen i år. I fjor vant vi i fem kategorier, og hadde derfor i år en stor fallhøyde, sier Zomgtronics.

Gruppen sier at de mangler helt vesentlige deler av det som utgjør en kreativ gruppe, men fordi de er relativt fleksible og deltok i mange konkurranser, hevdet de seg over mengden.

– Ja, vi mangler den «artsy-fartsy» delen. Samtlige av oss er kodere, og gruppa som helhet mangler grafikere og musikere. Allikevel klarte vi oss ganske greit.

I konkurransen Fast Intro, der man skal lage et kjørbart program som viser sanntidsrendret grafikk med musikk lagt på seg, på bare åtte timer, fikk Zomgtronics utsatt fristen for innleveringen med noen minutter, for å kunne levere inn sitt bidrag.

– Vi lager ikke musikken selv, og har en venn av oss sitter hjemme og komponerer musikalske bidrag for oss. Sangen som skulle tas i bruk i Fast Intro, fikk vi sendt bare tre sekunder før fristen gikk ut.

The Gathering 2013 har vært en intens uke for de kreative herrene. Første mulighet til å hvile, ifølge dem selv, var klokka 17.00 lørdag. Allikevel omtaler de arrangementet som svært gøy.

– Vi er kreative én gang i året. Dersom vi hadde prøvd oss på kreative konkurranser utenom påsken, hadde ikke The Gathering vært like gøy. Vi kommer ikke hit for pengene – til det er det alt for dårlig timebetalt, smiler Zomgtronics.

Zomgtronics vant i følgende compoer:

- 1. plass i Intro: «Flowers In The Dark»
- 1. plass i Fast Intro: «Pedogoat doesn›t read labels»
- 1. plass i Small HTML: «ClusterFuck»
- 3. plass i AI programming: «ZomgBot»
- 2. plass i hacking-compoen til UiO
- 4. Plass i TG-PC.







Challenge accepted

Da Carl Henrik Myhre erklærte seg den beste FIFA-spilleren i skipet, satte deltakergjengen N.E.R.D.S. opp turnering for å teste om påstanden holdt vann.

MARIT KRISTINE BERNTSEN

SIGURD SVEEN

- Vi ble utfordret av Marius Jønsrud (TG-Koordinator, red.anm) om vi kunne finne den beste spilleren i FIFA 13. Vi fikk halvannen time, så da ble det litt brainstorming, info på IRC, plakater og info på storskjerm, sier N.E.R.D.S.-medlem og mikrofonsjef Dag Hem.

Deretter gikk gjengen for å spise, i den tro at de hadde en grei idé om hvordan turneringen skulle foregå.

Mange utfordrere

Da turneringen skulle begynne, strakk køen av påmeldte seg ut av området på begge sider av N.E.R.D.S.-hylla. Ganske fort ble alle henvist til å vente i tribunene ved siden av, mens arrangørene tok et hastemøte - det var altfor mange oppmøtte!

- Vi trodde jo at vi kanskje skulle få for få deltakere, egentlig, men så ble det annonsert på anlegget. Jeg tror vi havna på 76 oppmeldte eller noe sånt, sier N.E.R.D.S.-medlem Marius Krakeli. Dag utdyper:

- Klokka sju hadde vi satt opp Playstation og prosjektor, og trodde det holdt, men da rant det inn med folk.

Opprinnelig hadde de sett for seg at alle påmeldte skulle få bryne seg mot Carl Henrik, men med et så høyt antall interesserte måtte planen endres.

- Da vi innså at det var for mange, ble det litt brainstorming. Vi fikk tips om at det var folk noen rader nedover som kunne stille med prosjektor og PS3, og da vi spurte fikk vi ja med en gang. Spillet fikk vi låne av en veldig snill deltaker.

Kickboard Mafia stilte altså villig opp da N.E.R.D.S. henvendte seg hos dem for å låne prosjektor. Marius forteller at de ikke visste så mye om sine improviserte samarbeidspartnere.

- Men vi blir nok gode venner i løpet av dette, sier han.

Crew vs. deltakere

Med parallelle matcher kunne de ta inn flere enn de planlagte 24 deltakerne. Turneringsdeltakerne skulle spille mot hverandre for å kåre den ene som skulle få utfordre Carl Henrik på vegne av alle deltakerne.

- Det ble litt surring først, men da vi fant ut av det, mener jeg det ble rettferdige rammer for alle. De to som møttes i finalen for å kjempe om plassen som utfordrer, var de beste spillerne i turneringen, forsikrer Dag.

I utgangspunktet hadde turneringen en tidsramme på fem timer. Etter hvert som turneringen ble større, måtte også denne utvides. Det endelige deltakertallet endte på 40, som spilte rene eliminerings-kamper parallellt helt frem til midnatt.

Like etter midnatt satt de igjen med to finalister: Kim og Ole. Etter en pustepause gikk finalen av stabelen klokken 02:30, og matchen mot Carl Henrik ble spilt like etter.

Fakta

SPILL: FIFA13
Plattform: PS3
Matchlengde: 4x4 minutter

REGLER OG RAMMER:
4x4-minutter (elimineringer),
6x6-minutter (finaler)
Deltakerne har lov til å endre kontroller-innstillinger, annet etter avtale
Deltakerne må ha norsk lag

FOLK SOM VAR MED
Forsvarer: Carl Henrik Myrhe (crewmedlem, eks-Security Organizer)
Finalister: Ole Sveen vs. Kim-Anders Nesheimengen – Resultat: 1-0
Sluttkamp: Ole Sveen vs. Carl Henrik Myhre – Resultat: 4-0

PREMIER
3. og 4. plass: Trøstepremie: Valg mellom Assassins Creed 3 og musematte.
2. plass: Brett med Lamborghini, minnepinne.
Tittelvinner: «Vinneren av N.E.R.D.S. FIFA13-compo, The Gathering 2013», påskeegg, Logitech G710 Gamingtastatur, Logitech G600 Gamingmus, tur i taket på Vikingskipet.
Taper av tittelmatch: Logitech G400 mus , påskeegg.





Populær finale

Både deltakere og crew var godt representert blant publikum. Carl Henrik skrøt spøkefullt da publikum begynte å ankomme:

- Jeg ble faktisk verdensmester i FIFA13 i 2011. Så god er jeg.

Det skulle imidlertid vise seg. Finalister Kim og Ole spilte 6x6 minutter, der Ole gikk seirende ut. Kim ble ikke for å titte på finalen, men meddelte at han håpet at Ole skulle vinne. I publikum var det crewmedlemmer som laget mest lyd: Carl Henrik hadde mye støtte. Det ble Ole som vant 6-0. Carl Henrik var likevel ingen dårlig taper, og ga bort sin premie til Kim.

- Jeg trodde det skulle bli 6-0, så jeg er fornøyd, sa han.

Ole var glad for tittelen, men med ett unntak:

- Jeg ville egentlig komme på andreplass, fordi jeg har høydeskrekk.

Gjør det gjerne igjen

Dag beskriver prosessen med å sette opp turneringen som på sparket og hektisk, men veldig givende for gjengen, selv om det ikke nødvendigvis ble mye tid til mat eller avslapping mens turneringen foregikk.

- Vi tar ting på strak arm, alle gjør det de kan, alle var stolte. Jeg tror alle syntes det var en utfordring, men samtidig veldig gøy å arrangere. Vi har fått svært gode tilbakemeldinger fra deltakere og crew, så det vil nok komme flere compoer fremover.



Singularity-hylle

Noen bruker årets tema, Singularity, når de dekorer TG-hylla si.

TINA JUNI STORØ

SIGURD SVEEN

Simen Huse og Halvor Haaheim er på The Gathering for andre gang. Allerede sitt første år bygde de en egen hylle. Den var da ganske gjennomtenkt, med blant annet mulighet til å lukke og låse øverste del. Å bygge hyllen var en enkel affære, forteller Simen.

– Det tok vel bare én kveld å bygge selve konstruksjonen på hyllen. Så er det male og tørke og sånn. Og så montere viftene. Så kanskje 72 arbeidstimer tilsammen, da.

Forbedret

Det er den samme hyllen de har med seg i år, men den har gjennomgått en runde med forbedringer.

– Nå har vi malt den hvit, i fjor var den svart. Fått malt nytt maleri. Puttet inn vifter og litt mer lys. Hylla har vi malt selv, men maleriet har vi fått malt av en venninne av oss, som er kunstner, sier Simen.

Maleriet ser veldig gjennomført ut, og et klart blikkfang når man går gjennom skipet. Vi synes den viser hvor mye flottere en hylle kan bli når man gjør det lille ekstra.







Bygget mini-Vikingskip selv

Når en har flere års erfaring med bygging av dedikerte TG-hyller, er det noen som velger å ta det et skritt videre.

TINA JUNI STORØ

MAGNUS SKAALSVEEN

Ronny Kleppe og Per Olav Digre har vært deltakere i henholdsvis elleve og tolv år. Men det var først for fem år siden de bestemte seg for å bygge sin første TG-hylle. De startet enkelt, men sier selv at det var en naturlig utvikling å gjøre mer ut av det.

Til årets TG har de bygget to firemanns-hyller. Hyllene står mot hverandre slik at de kan på den ene ha en projektor som lyser på et stort lerret på andre siden. «Kinoen» som har et bilde på 108 tommer blir mest brukt til streaming, men de stilte den også tilgjengelig for en FIFA-konkurranse arrangert av N.E.R.D.S. på fredagen.

– Vi har en Van og en ganske stor tilhenger som vi driver og farter frem og tilbake på, sier Per.

Vikingskip-modell

På den ene hylla har de også med en en egenbygget modell av Vikingskipet. Den er 2 meter lang og veldig dekorativ.

- Det er vel et par uker med planlegging og skjæring. For det er ikke en eneste ting på skipet som «beint», da. Alt må skjæres til, feile og prøve. Det gikk noen meter med papp og noe annet utstyr for å lage noen maler da, sier Per.

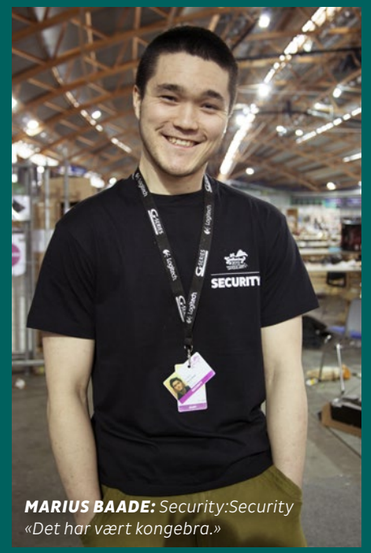
- Spesielt taket da, som måtte skjæres i en ganske grei bue for å få det til å passe, forteller Ronny videre.

Men disse «gutta» kommer ikke til å gi seg med forbedring av TG-hyllene sine. De har allerede fått en bestilling fra kompisgjengen på hyller for fire nye personer. I tillegg har de planer om å bygge et nytt Vikingskip.

- Neste år tenkte vi at vi skulle forbedre det, se om vi greier å lage skipet i plexiglass. Og litt andre sånne småsnasne detaljer som vi ikke kan gå for nøye inn på enda – vi vil ikke ha noen kopier, smiler Per.



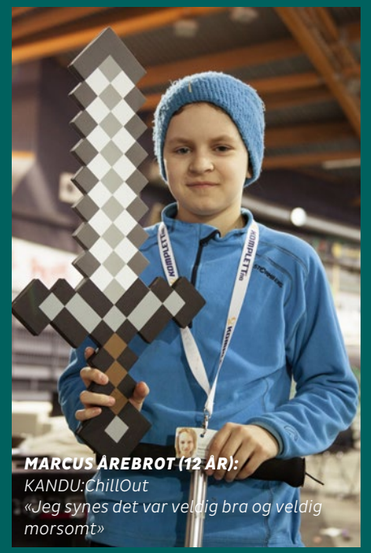
THOMAS PETTERSEN: *Security:Security*
«Det var dritkult. Det var mitt første år som crew så det var en opplevelse.»



MARIUS BAADE: *Security:Security*
«Det har vært kongebra.»



LIAM CROUCH: *Event:Creativia.*
«Jeg synes det var et dritfett TG og jeg synes at det i hvertfall slo de to siste årene. Og jeg håper at neste år blir enda fetere.»



MARCUS ÅREBROT (12 ÅR):
KANDU:ChillOut
«Jeg synes det var veldig bra og veldig morsomt»



JOHN MORTEN MALERBAKKEN:
Core:Flexi
«Jeg synes at årets TG har gått veldig problemfritt og det ser ut til at vi også får avviklet TG problemfritt innenfor den tiden som er satt, og da er jeg fornøyd»



HELENE GRANDE: *Security:Security*
«Jeg synes det var kjempeinteressant, veldig mye osm skjedde og veldig koselig å være i lag med folk man er glad i.»

Årets TG var: Fantastisk!

«Jeg synes det var et dritfett TG og jeg synes at det i hvertfall slo de to siste årene. Og jeg håper at neste år blir enda fetere.»

Liam Crouch, Event:Creativia

Tilbakemeldingene fra årets crew er entydige, TG13 har vært en stor suksess. 13 slitne crew-medlemmer gir oss noen raske ord om deres opplevelse.

CHRISTINA ERRING BÅRDSEN
BILDER: TINA JUNI STORØ



THOMAS BESWICK: *Demoscene (Artist)*
«Jeg synes det har vært veldig bra. Jeg er demoscener og savnet flere av de vanlige folka, men somrarbeider har gjort en god jobb.»



SIGMUND BJØRNHAUG PEDERSEN:
KANDU:ChillOut
«Jeg synes det har vært helt fantastisk, det er mitt tredje år og det har vært en kjempefin opplevelse.»



JULIAN SILDEN LANGLO: *Core:CrewCare*
«Jeg er ganske fornøyd, dette er første TG jeg er med på og jeg kommer definitivt til å bli med neste år.»



LIV SARAH ANSNES: *Hyperion (Sponsor)*
«Jeg har ikke vært på TG før, så jeg synes det var helt fantastisk.»



IDA NYBORG: *Info:Content*
«Det har gått altfor fort»

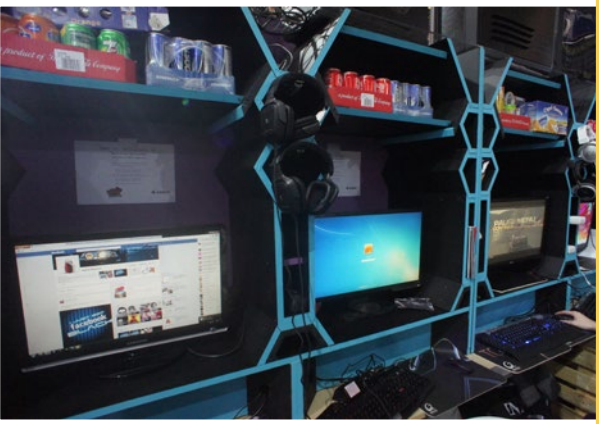
BEATE HAY SANDMO: *Info:Graphics*
«Fantastisk som alltid, det har gått veldig fort»



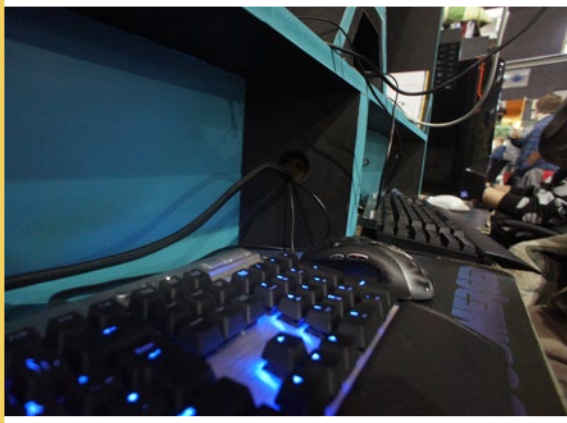
VETLE HALVORSEN: *Info:Content*
«Det veldig mye som har gått mye bedre i år enn i fjor og jeg synes vi sammen har klart å levere et supert arrangement.»



FRA VENSTRE: *Mauritius Østenstad, Stian Nordhagen, Emil Stensrud og Karl Emil Myrvold.*







TG´s **mest** forseggjorte hylle



MAGNUS SKAALSVEEN
MAGNUS SKAALSVEEN

Det skal godt gjøres å ha en bedre hylle en den Martinius Østenstad, Stian Nordhagen, Emil Stensrud og Karl Emil Myrvold har bygget. Den er ikke høyest eller bredest, men det er nok få andre hyller i skipet som kan måle seg med den når det kommer til arbeidstimer og detaljer.

I følge prosjektleder og blivende møbelsnekker Emil, består hyllen av 168 deler. Selv om alle fire har bidratt til hyllen, har han lagt ned mer arbeid enn resten. Nesten 650 timer har han brukt på å sette sammen hyllen.