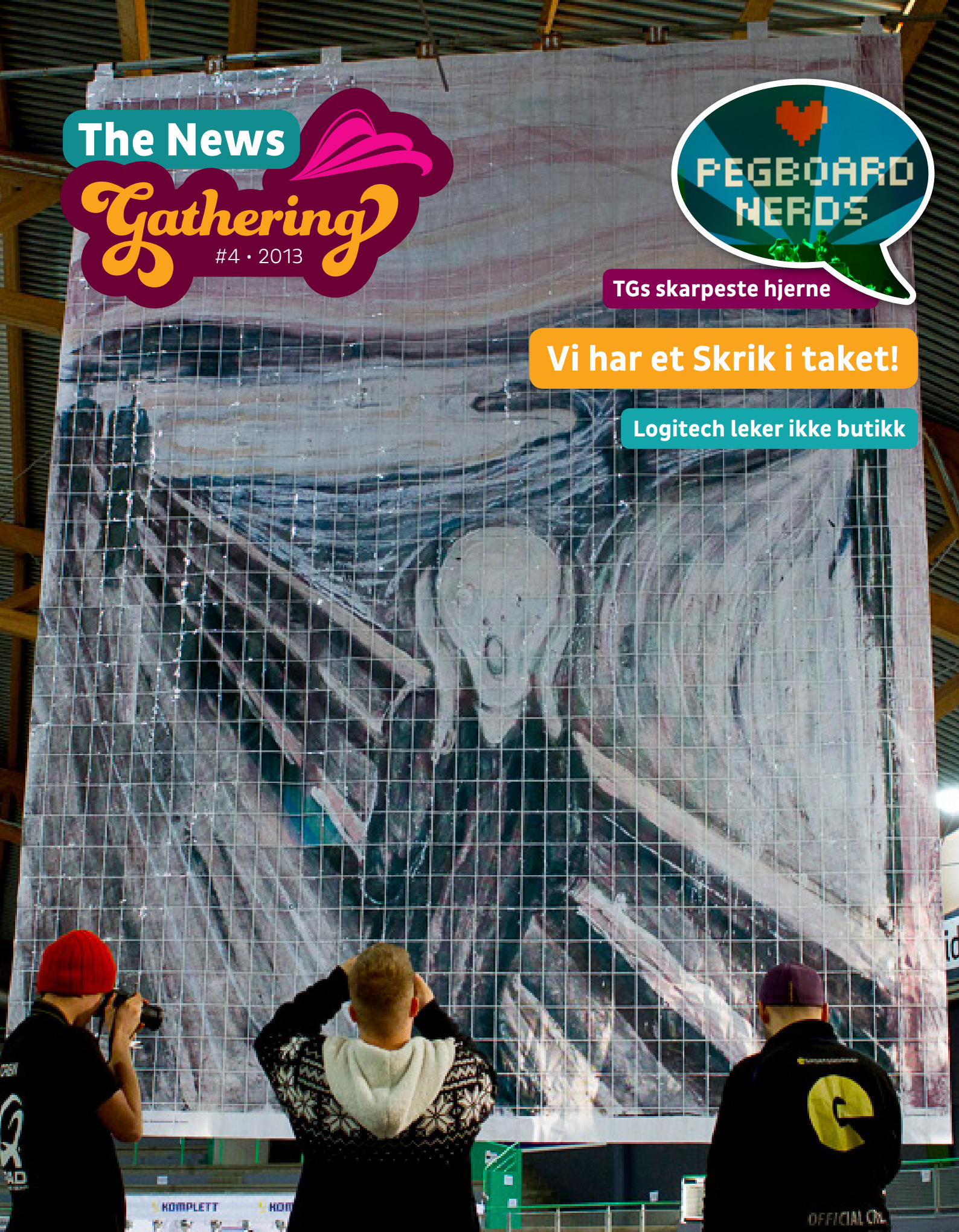

The News
Gathering
#4 • 2013
PEGBOARD NERDS
TGs skarpeste hjerne
Vi har et Skrik i taket!
Logitech leker ikke butikk
KOMPLETT
OFFICIAL

The News Gathering
5. årgang · 4. 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: Sigurd Sveen

– Vi er i en boble

Det er noe unikt med atmosfæren på TG. Arneropet, de mange timene med spilling, energidrikkingen, de hyggelige deltagerne – stemningen.

Jeg kom hit to dager før dørene ble åpnet for dere. Da det ennå var kaldt i Vikingskipet; før det ble varmet opp av tusenvis av datamaskiner. Før festen virkelig begynte.

Som journalist i TNG har jeg som regel ikke tid til så mye annet enn å jobbe, men når jeg først har fri, liker jeg å gå mellom radene. Midt iblant folkene, i mylderet av blinkende lys, PC-skjermer, pizzaesker og høyttalere. Se hva som skjer. Se hva folk driver med. Kjenne på stemningen.

The Gathering eksisterer definitivt inne i en boble den ene uken i året. En boble fylt av sporadiske rop, helt egne regler når det gjelder sukkerinntak og en dæsj med «kan-ikke-beskrives».

Før dere kom føltes vikingskipet tomt og mangelfullt. Vi trenger dere! Det er dere som er med på å forme boblen og verdens beste datatreff. Det er dere som skaper stemningen som gjør det så absolutt verdt det å jobbe for dere. År etter år.

Baldur Kjelsvik
Journalist, TNG

– Vi lager ikke produkter for «Farmville-spilleren»

Logitech-sjefen besøkte Vikingskipet på fredag. Og ja, han spiller selv også.

BALDUR KJELSVIK
VETLE HALVORSEN
NICOLAI R. TELLEFSEN

Logitech burde være et navn kjent for de aller fleste deltakerne på The Gathering. Eksperter innenfor datamus- og tastaturteknologi, har de bygd seg opp som et stort varemerke blant spillnerder. TNG tok en prat med senior kategorisjef Alex Machado om blant annet Logitechs G-serie, deres filosofi bak lanseringen av nye produkter og stemningen i Vikingskipet.

– Vi begynte å utvikle en datamus-serie med et fokus på gaming i 2005, da det gikk opp for oss folk brukte musene våre til spilling. Og de brukte våre kontorprodukter!

Machado forteller at Logitech siden alltid har hatt en vitenskapelig filosofi bak lanseringene av nye produkter i G-serien.

– Med vitenskap, så mener vi en slags prosess. La meg forklare: Vi oppdager et problem, vi tester ut ulike løsninger og resultatet etter ulike prøver, kaller vi teknologi.

Ifølge kategorisjefen, klikker en gjennomsnittlig League of Legends-spiller 2,3 ganger i sekundet, og spiller tre kvarter. Det utgjør omtrent 5000 klikk. Hvis du spiller like ofte som Machado, det vil si rundt 16 timer i uken, vil antall klikk bli rundt fem millioner i løpet av ett år.

– Musa vår, G100s er et resultat av vår vitenskapelige filosofi: vi analyserte hvor mange klikk en mus måtte tåle, og vi eksperimenterte fram til vi lagde en mus som skal tåle 20 millioner klikk.

– Vi er ikke interessert i Farmville-spilleren

Logitech lager tastatur, mus og headsett for spillere som The Gathering-deltakere.

– Vi lager ikke produkter for dem som tuller med en iPad og spiller Farmville. Logitech er for hardcore-spilleren. Mange deltakere her på TG er den type folk vi sikter oss inn mot. De er seriøse spillere som krever god kvalitet på PC-utstyret sitt, og jeg er trygg på at våre produkter leverer opp til den standarden de ønsker, påstår han selvsikkert.

Australieren Machado har vært innom The Gathering to ganger tidligere, og mener at datatreffet i Hamar i er «awesome». Ifølge ham, er det to typer datatreff: TG-typen, der man tar med seg sin egen PC og stemning hele natten, og bransjetypen med industrien som fokus og tilfeldigvis handler om spill.

– Selv foretrekker jeg The Gathering uten tvil. Det har en skikkelig bra atmosfære over seg. Det er noe unikt med å ha så mange spillere samlet under ett tak.

– Spiller du selv?

– Ja, absolutt, og da med FPS som hovedfelt. Mitt første store spillminne var Wolfenstein, og jeg mener ikke Wolfenstein 3D! Ja, jeg er 40 – jeg er et levende bevis på at man kan leve av spilling!

Dynamisk show

Pegboard Nerds leverte varene på scenen torsdag kveld. De ydmyke artistene vil bare spille musikk for folk som vil høre på.

CHRISTINA ERRING BÅRDSEN
SIGURD SVEEN

Vi merker at vi ikke er de eneste som vil snakke med Alexander Odden **(A)** og Michael Parsberg **(M)** rett etter konserten på torsdagkveld, og vi stiller oss pent i kø. Når alle t-skjorter er signert, så lener vi oss tilbake for en hyggelig prat.

Hva er deres inntrykk av dagens show.
(A) Vi synes det var overraskende bra, faktisk! Jeg har spilt her før, og det er ikke alltid de er like entusiastiske som i dag, for å si det sånn. Dette er litt annen setting enn det vi egentlig gjør; klubb, festivaler og utesteder. Vi har stort sett hatt god fest hver gang.

Hvordan fordeler dere arbeidsoppgavene mellom dere to på scenen? Må dere gjøre det annerledes når dere spiller på et dataparty?
(A) Vi har en sånn formening om hva vi skal gjøre, men noen ganger må vi revurdere det underveis på en måte, litt basert på publikum. Vi planla et sett før vi dro hit, men vi endte opp med å spille noe helt annet. Det var ikke på grunn av publikum, det bare ble sånn.

(M) Vi finner jo ut når vi ser på publikum hva de liker, hva de reagerer på og hva som får dem til å danse, og da hjelper det ikke å spille noe som ikke følger det.

Hva er det dere ser etter av reaksjoner?
(A) De begynner å se alle andre veier og noen går kanskje vekk fra scenen. Du merker det hvis du er litt mottakelig, og så føler du at her må vi gjøre et eller annet.

Og hva kan dere typisk gjøre hvis dere føler dere må gjøre noe?
(A) Temposkifte kanskje, vi spiller jo musikk som spenner over et stort område av forskjellige tempoer. Det kan være at det går for sakte eller går for fort, eller ikke er dansbart der og da.

(M) Du ser jo hva de reagerer på.

«Vi lager akkurat det vi vil, når vi vil»

«Jeg tror uansett det som skiller oss ut er at vi legger sjela vår i musikken.»

«Gutta stiller med nye capser med egen logo som er airbrushet på for anledningen. De har en airbrush dude.»

(A) Forandring er viktig uansett. Man må komme seg ut av der man er, og bevege seg videre. Forandring er det viktigste, tror jeg, enn at det skal gå fortere eller saktere.

(M) «Disconnected» var en av de sangene det kom best reaksjon på. Det er en av dem vi gleder oss til å spille på grunn av reaksjonene til publikum.

Hvor går veien videre, vi har forstått at dere har en hektisk timeplan?
(A) Vi skal mingle litt her, men så drar vi til Berlin i morgen tidlig. Vi skal spille på en klubb som heter Bi Nuu. Det blir veldig spennende, vi kjenner ikke klubben så godt, men det gjelder de fleste av festivalene og arrangementene vi spiller på.

Hvordan får dere tid til å lage ny musikk med så mange spillejobber?
(A) Det er inspirerende å dra nye steder, for vi vil ikke gro fast i et studio. Dette året går med på å bygge opp en tilstedeværelse, og spille på arrangementer som kan gi oss god eksponering. Vi lager kul musikk, og spiller den for folk som vil høre på. Vi begrenser oss ikke til bare dubsted eller «underground». Vi lager akkurat det vi vil – når vi vil. Jeg tror uansett det som skiller oss ut er at vi legger sjela vår i musikken.

Vi har et Skrik i taket!

De fleste gjenkjenner Munchs ikoniske maleri «Skrik», men hvorfor henger en storversjon fra taket i vikingskipet?

MARIT KRISTINE BERNTSEN
SIGURD SVEEN

I år er det 150 år siden Edvard Munch ble født, og prosjektet «Skriket fra naturen» er med på feiringen av dette jubileumsåret. Munch skrev selv noen tekster om «Skrik» der han beskrev hvilken følelse eller hendelse maleriet forsøker å illustrere. Han skrev blant annet at han følte et stort skrik gå gjennom naturen. Lise Wulff, kunstnerisk ansvarlig for prosjektet «The Scream From Nature», har kommet til TG13.

Kan du fortelle litt om prosjektet?

- Min tolkning er at vi nå hører et annet skrik fra naturen gjennom de miljøutfordringene vi står overfor. Folk kan kanskje gå litt lei av miljødebatten til tider, så dette prosjektet forsøker å sette fokus på temaet på en ny og mer inkluderende måte, forklarer kunstnerisk ansvarlig Lise Wulff.

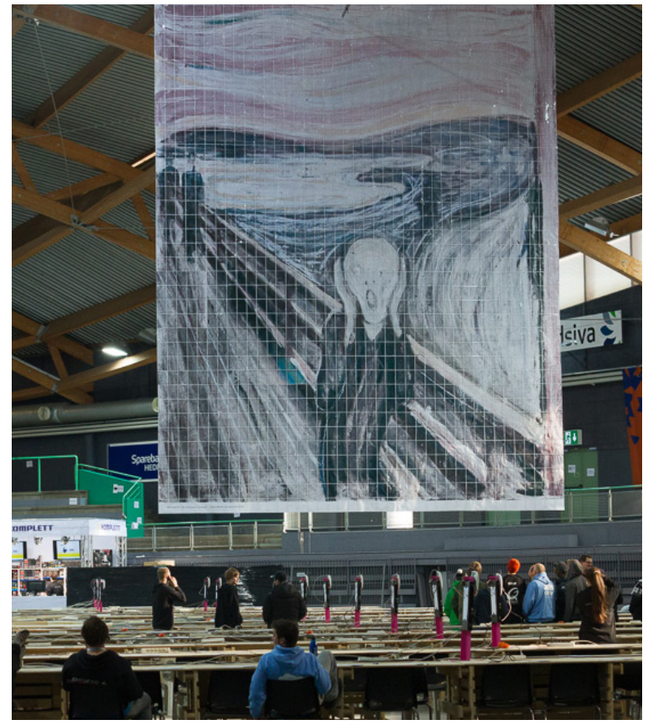
Følelsen som Munch forsøkte å beskrive med «Skrik», var i hovedsak en eksistensiell angst, følelsen av å stå helt på kanten av stupet. Wulffs parallell refererer til hvordan naturen – menneskeheten inkludert – også står på kanten av stupet, miljømessig. Tolket slik blir motivet i «Skrik» høyst aktuelt i dag også, over 100 år siden Munch laget mesterverket sitt.

Ett av målene til prosjektet er å få folk til å bidra til sin egen og andres refleksjon rundt miljøet og resirkulering, spesielt ved å lage og sende inn sine egne «Skrik». Med så mange mennesker på laget skriker ikke naturen alene. Prosjektets instagramfeed og facebookside huser allerede bidrag fra hele verden, fra New York til India, og nå er håpet at også TGs deltakere skal bli nysgjerrige og kanskje også lage egne «Skrik», slik at prosjektet spres videre på nett.

- Det visuelle gjør det interessant, å kunne gå inn på et webgalleri og se alt det som ligger der. Når folk gjør sin egen greie blir noe helt annet enn jeg ville tenkt selv, så jeg synes det er kjempespennende å se hva folk bidrar med og hvordan de viser sin kreativitet.

Har du noen spesielle forhåpninger for prosjektet her på TG?

- Jeg håper at en del av deltakerne her har lyst til å være med på prosjektet. Gjøre en statement for miljøet, enten ved å følge siden på facebook, eller ved å lage sitt eget «Skrik» og dele. Det er noe med at hvis nok folk lager disse skrikene, så sier man jo også til politikere og beslutningstakere at vi vil at noe skal skje!



RASTERBATION
En metode for utskrift som blåser opp et bilde og deler det inn i biter av en gitt papirstørrelse, f.eks. A4.
Bitene skrives så ut og pusles sammen til en storversjon av originalbildet.
Lag din egen rasterbation med The Rasterbator.

SLIK LAGER DU DITT "SKRIK"

- Bruk det materialet du ønsker. Forslag: kabler, flasker, søppel, gamingutstyr, elektroniske artikler, naturlige materialer, is, bruskasser, møblement.
- Legg materialene i form av "Skrik", og ta et bilde av det.
- Del bildet ditt med prosjektet på instagram: #thescreamfromnature
- Du kan også dele bildet ditt på facebook. eller prosjektets hjemmeside.

FAKTA: GATHERINGS SKRIK
Verdens største reproduksjon av et Munch-maleri, potensielt verdens største rasterbation.

- 7,7m x 12,1m
- 37 x 41 A4 ark (A4 = 210 mm × 297 mm)
- 13 timer og 47 minutter
- 93 kvadratmeter
- 1517 ark

?!

Rasterbation

Og det er visuelt: «Skrik»-gjengivelsen er umulig å ignorere der den henger fra taket, godt opplyst også etter at lyset ble tatt. Denne metoden for å gjengi et bilde i større skala kalles rasterbution, og denne er det TGs egne deltakere som har stått for. Det var Christoffer Hvolbæk som ble ansvarlig for arbeidet som ventet Sørlanet-gjengen da de ankom skipet i forkant av innslippen:

- Vi visste hva vi skulle, at vi skulle lage noe og at det var Munch-tema, men vi visste ikke så veldig mye mer enn det.

Sørlanet-gjengen fant fort ut at jobben var større enn tidligere antatt. Arkene ble skrevet ut og bygget i seksjoner før videre montering. Det viste seg imidlertid å være mer komplisert å teipe sammen bitene enn de først hadde trodd. Den rette teknikken lot vente på seg.

- Da vi fant teknikken så gikk det veldig fort faktisk, var bare synd at det tok 6 timer før vi fant teknikken, spøker han.

- Jeg tror det ble en tre-fire ganger større enn jeg trodde det skulle bli, dette her.

Verdensrekorder

TG13s «Skrik» er verdensrekordholder. Både Wulff og Hvolbæk har fått det bekreftet at den er den største kjente godkjente gjengivelsen av et Munch-maleri noensinne. I tillegg er den også den antatt største selvbærende rasterbutionen som er laget. Mange rasterbutioner limes på vegger eller på andre ark for å holde det sammen, men denne henger sammen uten hjelp fra annet enn teipen mellom arkene. - Vi kjørte bildet opp i så mange piksler eller så mange bilder som vi ønsket å f å opp, og så landet det på at vi måtte over 1500, fordi som jeg forstår så lå det generelt største bildet på 1500 ark. Så ville over det også.

Hva tenker du om arbeidet dere har gjort?

- Veldig mye å gjøre, og veldig gøy.

Er du stolt?

- Jeg må si ja, absolutt, når det kom opp og etterpå. Etter så mye arbeid og etter å ha fått sett at det faktisk ble så bra som det ble er det ingen tvil.

Hvem er KANDU?

MAGNUS SKAALSVEEN

KANDU, eller Kreativ Aktiv Norsk Dataungdom, er organisasjonen som siden 1996 har vært ansvarlige for at The Gathering blir gjennomført. Mange av deltagerne på TG er også medlemmer av KANDU. Vet egentlig alle som er i Vikingskipet hvem de er, og at de er medlem i KANDU?

I løpet av vår runde rundt i skipet stoppet vi 20 deltagere for å stille tre enke spørsmål:

- Har du hørt om KANDU?
- Vet du hva KANDU gjør?
- Er du medlem i KANDU?

Hele 75 prwosent av de spurte hadde hørt om KANDU i en eller annen sammenheng, men ikke mange kunne svare på hva de gjør. Kun syv stykker visste at det er KANDU som arrangerer The Gathering. Av de syv var det kun to som var klar over at KANDU også gjør andre ting. Av de spurte var det ni stykker som visste at de var blitt medlem i KANDU når de kjøpte billett til TG og sjekket inn i Vikingskipet.

– Vi gjør forsøk på å dra i gang mindre arrangementer og kurs, sier styreleder i KANDU, Tommy Sollyst Hulthin.

– Vi hjelper også våre medlemmer med å sette i gang egne arrangementer rundt om i hele landet.

Han trekker frem en historie hvor KANDU bidro til å forene en gruppe IT-interessert ungdom i Mosjøen og den lokale fritidsklubben. Sammen arrangerte de et LAN-party.

– Fritidsklubben syntes dette var helt topp, da de hadde fått forespørsler om slike typer arrangement, men manglet kompetansen for å gjennomføre dette på egenhånd, forteller Tommy, som gjerne ser at KANDU får flere slike henvendelser.

– Vi hjelper gjerne til med kurs, demovisninger, LAN-parties og andre arrangementer for ungdom med interesse for teknologi. Vi kan hjelpe til med økonomisk støtte, tips og råd.

KANDU satser på faste aktiviteter annenhver uke. I mars arrangerte de også fotokurs. Det er gratis for KANDU-medlemmer å delta på kurs, og på noen kurs er det gratis mat. Som en del av aktivitetene arrangeres også spillkvelder og demovisninger med jevne mellomrom.

– Ut over det jobber vi med å få til et samarbeid med fritidsklubbene i Oslo, for å se om vi kan dra nytte av hverandre. Vi ønsker å være en aktør som lager fritidsaktiviteter for unge, teknologiinteresserte mennesker.

Generalforsamlingene er en viktig arena for medlemmene. Der velges styret, og alle medlemmer har stemmerett dersom de møter opp.

Under The Gathering er det KANDU som står for ChillOut-standen. Tommy håper flest mulig tar turen innom. Her kan du få et avbrekk fra dataskjermen, og ta en prat med noen av menneskene i KANDU om hvordan du kan bidra og engasjere deg for arrangørene av Norges største dataparty.

Kalender for alle arrangementer i regi av KANDU finnes på kandu.no. Dette er også et godt sted å starte dersom man ønsker å lage et eget arrangement med støtte fra KANDU, eller dersom du har forlag til arrangementer eller kurs KANDU kan arrangere.

«TG er mer enn å sitte på en stol!»

Intervju med deltager i Chillout

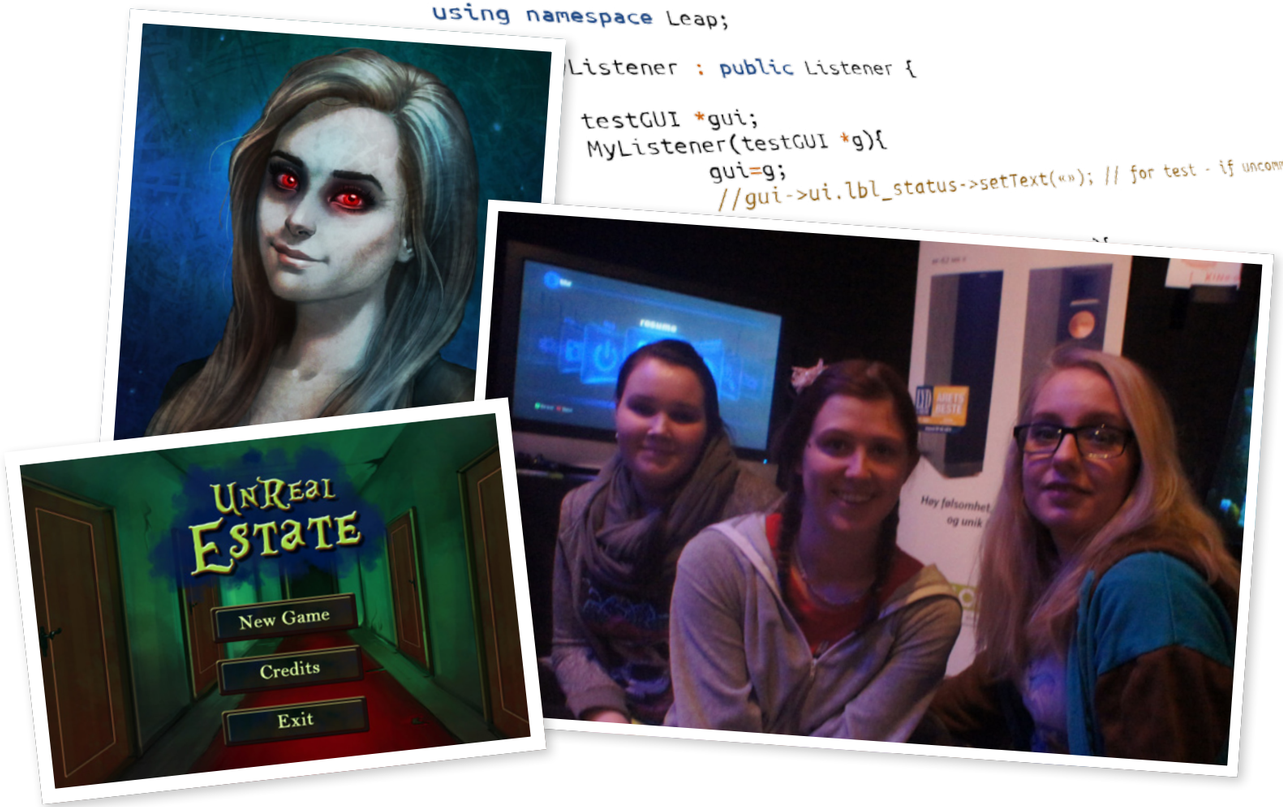
Hvem er du?
– Christian Brenna, fra Nittedal.

Hvor mange ganger har du vært på TG?
– Dette er det første året.

Hvorfor er du i Chillout?
– Jeg er her for å komme litt bort fra der jeg sitter og for å slappe av. Jeg pleier å gå hit for å se film.

Er du ofte innom Chillout?
– Jeg har vært her 8-10 ganger hittil.

Vil du anbefale Chillout til andre?
– Hvis du føler at du trenger å bevege deg litt eller få nye impulser er det et bra sted å være. TG er mer enn å sitte på en stol!



Tar utfordringen på strak arm

Det er mange kreative deltakere som skal teste bidragene sine opp mot hverandre i løpet av TG. En av konkurransene går ut på å lage et spill på meget kort tid.

TINA JUNI STORØ
MAGNUS SKAALSVEEN
JUNE DAUGAARD JENSSEN

June Daugaard Jenssen, Illy Binfield og Susanne Ånes Ellingsen gjør i år at forsøk på å hevde seg i årets NGA Fast Game Development konkurranse. Med seg har de kompetanse innen virtuell kultur og programmering. De har alle tre laget mindre spill på skoleprosjekt-basis, men dette er er første gang de samarbeider om å prøve å lage noe litt større. Ved å delta ser de muligheten til å gjøre noe gøy, men også teste drømmen om å utvikle egne spill.

- Det her som vi holder på med nå, er jo det vi har lyst til å holde på med videre også, det er det vi har lyst til å gjøre sammen senere, forteller Illy.

Susanne greier ikke huske sitt favorittspill, men innen animasjon er Far Cry en klar favoritt. De andre jentene er ikke enige; June er ren World of Warcraft-fan, mens Illy sier hun liker spill som Big Fish, som man kan ha på iPaden. Med andre ord, har de ganske forskjellig smak.

Måten spillet er laget på, er inspirert av Big Fish, men om selve spillet sier Susanne at «Det er vel mer en historie vi vil fortelle, et konsept.» På sine tildelte 36 timer skal de lage et point-and-click adventure-spill med 2D-grafikk. Stikkord er en mislykket eiendomsmegler og et uselgelig hus der det foregår rare ting.

De vet nivået er høyt, og er litt usikre på hvor skalaen vil tippe under avstemningen.

- Men bare det at vi er med, er kjempegøy! avslutter Susanne.

Tre kreative på TG

– Det er gøy å prøve seg, sier Marte Svalastoga

TINA JUNI STORØ
SIGURD SVEEN

Marte Svalastoga har deltatt i flere av TG sine kreative konkurranser siden 2007. Hun har stort sett levert grafiske bidrag og fått pallplassering flere ganger. Hennes motivasjon for å levere første bidrag, var enkelt og greit at hun liker å tegne.

Hvorfor deltar du i konkurransene?

- Fordi jeg synes det er gøy å prøve seg. Selvfølgelig en annen motivasjon er at det er fine pengepremier, jeg er en fattig student. Nivået har blitt sinnsykt høyt, så det er veldig vanskelig å hevde seg, men det er gøy å prøve.

Anbefaler du andre å delta i konkurransene?

- Det gjør jeg absolutt! Man kan få tilbakemelding på bildene sine også hvis man er ute etter det. Folk er generelt veldig ålreite, det er ikke noen sånn drittslenging hvis folk ikke liker bildet ditt. Da går de bare videre og stemmer ikke.

Jake «Ferris» Taylor er her på TG for fjerde året på rad for å delta i våre kreative compoer. Han setter stor pris på både konkurransene og atmosfæren. Tidligere har han levert inn bidrag i både intro og demo, og han vant intro 2010 og 2011.

Hvorfor deltar du i konkurransene?

- Det er kult å få vist frem tingene sine på det store systemet, og det er faktisk favorittdelen min av alt sammen. Bare å se det i det store rommet, med det store lydanlegget.

Anbefaler du andre å delta i konkurransene?

- Ja, absolutt! Det er ikke engang et spørsmål

Liam Svanåsbakken Crouch sitter og lager årets konkurransebidrag når vi får ta en prat med han. Han var her første gang i 2011 og da vant han tredjeplass Game Development.

Hvorfor deltar du i konkurransene?

-Jeg synes det er veldig spennende, ikke bare for å vise frem bidraget sitt til alle. Det er gøy å få konkurrere med andre om å ha et eget bidrag. Men mesteparten, jeg vet ikke, det er en ganske sosial anledning å delta i en sånn konkurranse.

Anbefaler du andre å delta i konkurransene?

- Ja, jeg vil anbefale andre å delta i konkurransene, fordi det er gøy, og veldig lærerikt.

TGs beste problemløser på data

–Det er ikke noe problem å lære seg noe om PC hvis man bare vil. Data er logisk. Det handler bare om å lese og leke med PC, sier Simon Linderud

BENEDICHTE H. BREISTØL
VETLE HALVORSEN
NICOLAI R. TELLEFSEN

I år arrangerte cyber-forsvaret en tredelt konkurranse på TG. Etter å ha kommet seg gjennom to runder, var fire finalister klare. Finalen ble arrangert utenfor forsvarets stand ved scenen fredag klokken 15:30. Simen Linderud (18) fra Elverum gikk seirende ut.

Simen visste om konkurransen før han reiste til TG. Det hadde han sett på Twitter, så han gledet seg allerede da til å prøve seg på konkurransene. Simen mener at han har lært seg alt som trengs for å løse de aktuelle oppgavene gjennom å leke seg på data.

-Det er ikke noe problem å lære seg noe om PC hvis man bare vil. Data er logisk. Det handler bare om å lese og leke med PC. Det er det jeg har gjort i 8-9 år nå, forteller Simen.

Måtte dekryptere

I runde én av konkurransen måtte en tekst dekrypteres. Dette kan gjøres på mange måter. Bl.a. gjennom å programmere noe som finner ut av det, eller ved å ha «fritids» nok til å teste alle mulighetene selv. I denne konkurransen handlet det om å finne ut hvilket alfabet som ble brukt, for deretter og kunne lese hva som egentlig sto der.

-Det som sto i teksten var at du skulle gå inn på forsvarets nettside også skulle du finne et spesielt bilde av noen forsvars-folk og et dronefly. Inne i det bildet var det en skjult kode, forteller Simen.

Runde to involverte altså Steganografi. For å løse bildekoden, satt Simen og en kompis og prøvde seg frem en stund. Til slutt fant de ut at forsvaret hadde brukt et program som fantes på nettet. Et par google-søk på frasen «steganography decrypt» var alt som skulle til, så fant de det programmet som måtte til for å løse problemet deres. Deretter sendte de løsningen til forsvaret på mail.

Simen er usikker på hvordan han egentlig kom til finalen, men han tror det kan ha gått på tid. Han leverte nemlig noen minutter før kompisen som ikke ble trukket ut til finalen selv om begge hadde samme svar.

-En fyr fra forsvaret bare kom bort til meg og sa at «du er med i finalen». Så fikk jeg bare en minnepenn og beskjed om å møte på standen deres 15:30, forteller Simen.

Kreative hindre

I finalen var oppgaven å bruke en PC til å finne et passord. Dette passordet skulle brukes for å logge inn på en annen PC. På den andre PC'en var det et spill som skulle spilles og vinneren var førstemann til å gjennomføre disse oppgavene.

For å få tak i passordet til PC'en måtte en rekke hinder overkommes. For eksempel var skjermbildet snudd, musas hastighet var redusert til 0, funksjonene til høyre- og venstre muse-tast var byttet om, oppgave-velinja i Windows var tatt bort og plutselig «zoomet også hele bildet inn». Når alt dette var overkommet, så måtte man også fikse slik at man fikk internettilgang.

-Jeg kjempet mest mot han som satt til høyre for meg. Vi lå ganske likt, så jeg stresset litt når jeg oppdaga det. Men plutselig så var spillet over og jeg hadde vunnet.

Hæ?

Hva betyr det?

Dekryptere
er det motsatte av å kryptere. Kryptering er teknikker for å skjule informasjon slik at bare de(n) som er autorisert har mulighet til å avsløre innholdet. Når du dekrypterer, finner du altså den informasjonen som ble forsøkt skjult/kryptert.

Steganografi
en form for kryptering der innholdet i en melding skjules for omverdenen ved at meldingen opptrer som noe helt annet.