

KYD



- tackar Amiga-scenen för smörjobbet!

**PARTY HEMMA HOS KYD
OCH SAMI:** Mikael Balle,
Kyd, Static och Guzzler.

Något som gjorde Amiga så intressant var att den var den första allmänt tillgängliga datorn som klarade att producera verkligt bra musik, men det var endast ett fåtal personer som klarade att göra något skapligt bra. I en del utgåvor av TEKNO framöver kommer vi att presentera musiker från demomiljön runt Amiga. Förutom artiklarna kommer vi att ge dig massor med spännande saker på CD:n som medföljer tidningen i form av ljudfiler, bilder, texter och MPEG-video.

- Vi (Zyrinx') blev precis utslängda från vår lägenhet på 28th Street, Park Ave, New York City. Men vi kommer troligtvis flytta in i en annan kåk om en vecka eller två. Vanligtvis skapar jag musik och hänger ihop med Zyrinx/Lemon. Jag ska snart göra musiken till ännu ett spel och tiden jag har mellan spelen använder jag t ex till att skapa techno- och dansmusik.

- Kan vi få några detaljer om festlivet där borta?

- Tja, jag har varit på flera «raves» i LA. Den trevligaste var nog i Mohave-öknen. Massor av sand och techno och en härlig solnedgång! LA har den bästa ravescenen som jag känner till! Annars är klubbarna här i NYC mycket bra!

- Hur har det varit att arbeta inom spelindustrin?

- OK. Inget att klaga på. Jag har för det mesta jobbat tillsammans med vänner. Bara det att jobba freelance har varit mycket bekvämt.

- Vad är det som är så speciellt med att skapa musik med datorer? Hur började du?

- Min far köpte ett musikprogram för Commodore 64, Electro Sound. Några månader senare kände Mikael och jag oss så uttråkade att vi började leka med det (det lät helt förfärligt!). Så kom Sound Monitor ut (Chris Hülsbecks program) och jag började skapa musik för våra första demos. Vi kallade oss The Coax Crew. Då kom Rockmonitor och så fick jag Amiga (Deluxe Music och Sonix). Sedan hade det hela satt igång!

Att skapa musik med datorer har alltid fascinerat mig mer än att skapa musik med synthar. Dessa underliga ljud och sequencer-program tvingar en till att se på musik från en programmerares synpunkt. Jag tycker om spontaniteten i dessa galna musikprogram.

- Vad är hemligheten bakom en bra demo-/gametune?

- Så länge du verkligen är inne i din egen musik, oavsett stil, så blir musiken bra. Gör något nytt och unikt så är du på väg!

- Vad gjorde att du drog till scenen?

- Jag visste inte mycket om scenen förrän jag började skapa musik för demos. Demoparty var det som startade det hela. Vi upptäckte glädjen i att skapa något.

- Vilket förhållande har du till demoparty i dag?

- Jag har varit på ca. 10 demoparty genom åren. Mitt första party var i Sverige. Jag kom på andra plats i musiktävlingen. Mikael och jag åkte dit och där mötte vi Crux och Guzzler från The Thorments. Jag skapade lite musik för deras nya demo, Thorments demo number 4. Senare kom de med i Silents och Crux kodade The Sound of Silents musik-demon.

The Silents/Red Sector-party i Gentofte i Danmark (vi arrangerade det!) var en av mina favoriter, medan den värsta partyupplevelsen jag har haft var ett Bamiga Sector One-party i Holland. Vi hade just gett ut vår nya demo kallad

demos som Hardwired och Global Trash och har dessutom hållit techno-konserter på demoparty runt om i landet. De gjorde också en musikvideo, Global Trash II, som visats på MTV Europe flera gånger. Detta och mycket annat hittar du på CD:n som följer med detta nummer av TEKNO - i MPEG-video-format!

- Om det inte hade varit för demomiljön vet jag inte vad vi skulle sysslat med i dag. Det känns som om vi var den första generationen som kom ut på «scenen» och fick professionella jobb inom vår hobby, berättar Jesper Kyd för TEKNO.

- Scenen förde samman grupperna Crionics och Silents och vi började med att arbeta med ett spel till Sega, Genesis (Sub). Efter hand kom vi i kontakt med spelföretaget Scavenger och vi flyttade till Boston 1992 för att arbeta för dem (Scavenger presenterades i TEKNO nr 1/97, Reds anm).

- Vad sysslar du med nu?

AV ANDERS NORDBY

TEKNO
CD-ROM

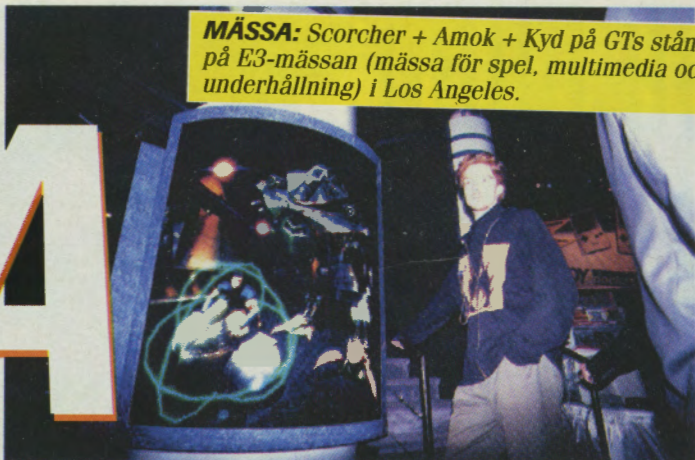
De oändliga diskussionerna om vilken som är bäst av PC eller Amiga kan vara fruktansvärt tråkiga. Faktum är att bägge maskinerna har sina användningsområden och man använder den som passar bäst. Amiga-användarna har där emot haft en mycket speciell demo-miljö vilken hade sin storhetstid i slutet av 80-talet, och fram till mitten av 90-talet.

Den förste vi ska presentera är **Jesper Kyd** från **The Silents**, som några kanske kommer ihåg namnet på. Han är kanske egentligen inte så känd för sin musik, utan för att ha ingått i den legendariska trion Kyd/Balle. De är huvudmännen bakom berömda

PARTY: Sami + Kyd + Kirsten på Kyds 24 års födelsedag på restaurang i Hollywood.



MÄSSA: Scorchers + Amok + Kyd på GTs stand på E3-mässan (mässa för spel, multimedia och underhållning) i Los Angeles.



A

MUSIK: Kyd och Alice Cooper!



L

MUSIK: Kyd i sin ljudstudio i Hollywood, där han hållit till under 1995 och 1996.

PARTY: På datorparty i Göteborg 1992.



MUSIK: Lite av utrustningen i Kyds musikstudio i Hollywood.



B

PARTY: Karsten (Murphy) + Kyd + Jade (Slash) på party utanför Los Angeles 1995.



DATAMÄSSA: Martin + Sjöck + Kyd + Balle på Scavengers stand på E3-mässan i LA.



U

M

KYD

Se de klassiska Kyd/Balle-videorna GLOBAL TRASH I och II på CD:n som medföljer TEKNO!

«Danish Quality» då polisen dök upp och avbröt partyt.

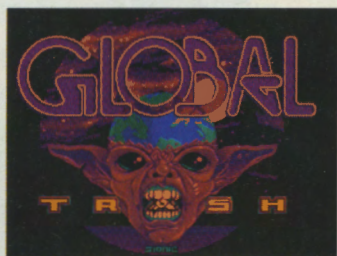
– Vad tycker du om tävlingarna på dessa partys?

– Jag tycker om demotävlingar, men jag tror inte du kan mäta kvaliteten på musik och grafik i separata tävlingar. Om en demo har bra musik och grafik, så betyder det mycket vid röstningen. Jag menar kod, grafik och musik borde utgöra en demos popularitet. Jag bryr mig inte särskilt om musik- och grafik-tävlingar.

– Kan du berätta något för oss om den kreativa processen som finns bakom en typisk Kyd/Balle-produktion?

– Ta t ex Global Trash 1 eller 2. Vi designade och registrerade dessa tillsammans. När man är goda vänner är det riktigt lätt att arbeta tillsammans. Jag skrev merparten av texten i demon och Mikael gjorde paletten/färgerna som användes. Jag stod för musiken och Mikael för grafiken.

– Varför blev Hardwired så bra? Fastän det är många år sedan denna demo såg dagens ljus menar många att det är den bästa Amiga-demon



någonsin.

– Jag tror att vi alla blev förvånade över denna demo. Det var den första co-produktionen för bägge grupperna och vi jobbade verkligen tätt tillsammans. Crionics gjorde all programmering, bortsett från transformer pixel-rutinen som gjordes av Guzzler. Silents gjorde allt det andra. Så varför blev den så bra? Jag tror vi alla försökte göra vårt allra bästa. Vi arbetade väldigt hårt med introduktionen. Sionic använde paintbox för att skapa merparten av grafiken till den och scannade sedan in. Det var



så många otroliga «aldrig-sett-förut»-rutiner från de sex kodarna att jag blev mycket överraskad. Och jag visste med en gång att detta skulle bli en bra demo. Hardwired var en milstolpe, som Mental Hang-over. Det finns helt säkert någon som kan göra en bättre Amiga-demo, men med mindre än att de är minst 10 personer som samarbetar (vi hade 6 kodare!), så kommer den att bli mycket svår att slå.

– Vilka drömmar har du för framtiden?

– Jag vill fortsätta att vara kreativ, och pröva nya saker och nya sorters projekt. Internet är t ex mycket intressant.

– Men har demos en framtid utan Amiga? Kommer PC-demos någonsin närma sig Amiga-demos?

– Det gör de säkert. Men det kommer att ta tid innan de rätta människorna (ungarna) har råd med en PC. Men med

alla dessa nya grafik kort som kommer kan PC-demos snart börja att se riktigt bra ut. 3D FX-kortet (Voodoo) är mycket bra, men vi behöver en riktig och allmänt vedertagen standard!

– Vad kan du säga till dem som längtar efter att involvera sig i något liknande C64/Amiga-scenen i dag?

– Sätt i gång! Skapa en egen scen! Scenen är ett väldigt bra ställe att börja på för man kommer ut i «det verkliga livet». Jag ser det som stället där jag började, där jag fick träning och blev en musiker. Jag har en enorm respekt för scenen. Och om något lika stort som Amiga-scenen skulle skapas igen på en annan plattform skulle det vara helt fantastiskt, slutar Jesper Kyd.



Zyrinx består av David (Spy), Karsten (Murphy), Sami och Jesper Kyd. Se <http://www.lfi.uio.no/~andersno/rm/asm.html> för mer information om det här projektet.

Full fräS på P



arty Remedy!

En varm och fuktig gymnastiksal. 250 svettiga ungdomar, de flesta var i åldern 16-21. Datorer överallt. Bizarra papperslappar med konstig text uppsatta vid utgången. Stora mängder högtalare som dygnet runt dunkade technomusik och någon fruktansvärt irriterande sexfixerad låt om Britta. En påtaglig spänning under de olika tävlingarna, när alla koncentrerat tog del av de bidrag som visades på storbildsskärmen. Hårt arbete, glädjefylld kreativitet, avslappnat umgänge och girigt MP3-kopierande. Hackers och nördar: Låt oss presentera det svenska demopartyt Party Remedy'97!

... cola, musik och data

AV ULF HÄRNHAMMAR OCH
ANDREAS WALLSTRÖM (FOTO)

Partyt arrangerades i Råsunda-skolan utanför Solna i Stockholm, den 12:e till 15:e juni 1997. Arrangörer var gruppen *Dual Crew Shining*. När man väl hade lyckats ta sig till partyt från tunnelbanestationen en bit bort var det dags för den snabba incheckningen, där man fick fylla i sina personuppgifter på en dator som körde ett CGI-skript. Inträdet var 200 kronor för killar och gratis för tjejer.

Jag har inte varit på något Remedy-party sedan 1995, och något som arrangörerna hade lärt sig sedan dess var att ha många lite halvt oseriösa tävlingar och arrangemang. Annars kan det ju lätt bli tråkigt att vara där, om man nu inte ska jobba med att göra klart ett bidrag till någon av de stora tävlingarna, typ demo eller musikmodul eller nåt sånt. Bland dessa mindre arrangemang som underhöll oss fanns manganfilmvisning, komponera en musikmodul på 3 minuter, fotbollsturnering, städtävling (!), tipsrunda samt att snabbast äta en chokladbit. När man inte var upptagen med att delta i eller titta på sånt kunde man köpa Jolt Cola, Coca Cola, chips eller godis från arrangörsbordet som var beman-

nat dygnet runt. Det var mycket tydligt när man gick runt bland partyts besökare att den här idealistiska världen har kvar mycket mer av passion och identitet än 90-talets datoranvändare i allmänhet. Exempelvis så fanns det betydligt fler C64-ägare än Mac-ägare närvarande, vilket ju är anmärkningsvärt om man jämför dessa datorers tekniska specifikationer och deras marknadsandel. Men de C64-hackers som var där använder fortfarande sina gamla 8-bitare med 64kB RAM och 1 MHz processorhastighet, eftersom de helt enkelt tycker om dem och känner sig hemma med dem. Man behöver inte hänga med i utvecklingen jämt. Den gamla goda Amigan håller också ställningarna mycket bättre bland de här passionerade idealisterna än vad den gör ute på marknaden.

KONTAKTPUNKTER

Som Tekno-kollegan André tog upp i sin rapport från The Gathering så börjar dessa demopartys mer och mer att utvecklas till knypunkter för alla möjliga små grupperingar av nördar. Den tendensen märktes till en viss del även på Party Remedy '97. Exempelvis så fanns det några partybesökare som utnyttjade partyts väl fungerande Internet-koppling till att prata via IRC långa pass i sträck. Men trots allt så var partyt mest centrerat kring demos och musik. I TG-rapporten skrevs det också om det ökade inslaget av tjejer. Det märktes däremot inte så mycket här. Den välkända IRC-flickan Zmulan var där, och även gruppen ALT-GRRLS som består av två tjejer – men övriga närvarande kvinnor verkade tyvärr enbart vara flickvänner till någon av nördpojckarna.

Partyt flöt på i ett trevligt tempo. Allvarliga problem uppstod dock under partyts andra dag, samtidigt som fotbollsturneringen pågick. Delar av Solnas lokalbefolkning slöt upp vid skolan där partyt hölls, och det blev bråk

MUMS: Nörd-kamp i snabbätning av choklad.



ALT-GRRLS: Xantha och Monstret.



MMM: Nörd love.



SYNTAX TERROR: Barbatron, Cyberwolf & Bejrull.



TPOLM: Thor, Axl, Radix, Sunday & Tito.



THE BLACK LOTUS: Gizmo, Rubberduck, Di-git & Tudor.

mellan dem och de partybesökare som stod utanför dörren för att få sig en välbehövlig nypa frisk luft. Efter att polisen hade tillkallats lugnade allt ner sig.

Senare började det bli dags för partyts stora tävlingar. Fast naturligtvis flyttades vissa deadlines fram först. Det har varit en tradition på alla svenska partyn sedan Horizon/Equinoxes klassiska demoparty i Eskilstuna 1989. Det brukar alltid vara någon tuff grupp, vars nya demo alla vill se, som nervöst kommer fram till arrangörerna och säger något i stil med: «Hej, kan ni flytta fram deadline 30 minuter? Mickes tuffa vektorrutin påverkar andra delar av RAM-minnet varannan gång man startar vårt demo, om man inte håller i tangentbordskabeln och spottar mot en svart katt tre gånger. Men vi kan nog fixa den buggen om vi får mer tid på oss! Snälla, snälla,

snälla!». Jag menar, hur skulle man kunna neka dem det?

Till sist kom de riktiga tävlingarna igång, ganska sent på kvällen. I **Wild Compon** (en tävling där man får ställa upp med vad som helst, gjort på vilken dator som helst) imponerade främst gruppen ECHO OFF med en lång ambitiös video. **Amiga Intro**-tävlingen stördes av en del tekniskt krångel, men TRONIX:s nostalgiska C64-hyllning på Amigan med äkta SID-musik var kul att se. **PC Intron** var ganska vanliga med tunnlar och voxellandskap och flummig text, men Nocturnal fick till en intressant stämning och känsla i sitt bidrag.

I **Amiga Demo**-tävlingen såg vi en hel del rörliga ljuskällor från Tulou, The Black Lotus och Rebels. Tulou hade också gjort kameraåkningar i sin tunneleffekt, vilket iallafall jag inte har sett förut. Rebels gjorde också



data, data!

en trevlig vatteneffekt. En rolig detalj var att larmet gick exakt när REBELS- demot tog slut, och lokalen fick utrymmas. Det var bara någon utomstående som smållt av en smållare, så alla kunde snabbt gå in igen.

PC Demo-tävlingen gav oss ett talangfullt designat bidrag från TPOLM, plus mer cyberhippieflumkänsla från Syntac Terror. Sedan började det bli morgon den sista dagen på partyt, och storbildsskärmen blev otydlig av alla solstrålar som letade sig in genom gymnastiksalens fönster. Men det fanns inga möjligheter att dra för dessa fönster, så till sist gick *C64 Demo*-tävlingen av stapeln. Här hade gruppen ALTER gjort det mest seriösa bidraget, med sina vector doughnuts och andra effekter som är svåra att programmera på en så ålderstigen dator.

Priserna i de olika tävlingar-

na varierade från några hundra kronor till några tusen, samt i några fall Internet-abonnemang. Som en rolig parentes kan nämnas att norska gruppen Nocturnal lyckades vinna två svenska Internet-abonnemang, vilket kanske inte kändes helt rätt för dem...

FLERA MÖJLIGHETER

Party Remedy'97 var ett mycket roligt party där jag och Andreas hade riktigt kul. Om ni själva vill åka på demoparty så har jag goda nyheter. Demoårets två största arrangemang närmar sig med stormsteg. Finska *Assembly* <www.assembly.org> arrangeras i augusti, och danska *The Party* <www.theparty.dk> arrangeras i december. The Party blir verkligen av i år igen, trots deras slogan «The end of an era» förra året. Kanske ses vi i Finland eller Danmark?

UNITED: Yaba K, Quant, Alla Xul och Schepe.



NOSTALGIA: C64:an lever fortfarande!



UTRUSTNING: Maskiner & stereoanläggningar i massor!



SPORT: Vem sa att nördar inte spelar fotboll?



GROUPS UNITED: X-fader (Phobia), Archangel (Control + UUP), Beak (Control), Phreak (Phobia) och Mercenary (TBB).

RESULTS

PC DEMO

1. «Freedom» by Nocturnal
2. «Netty» by TPOLM
3. «O-A-I» by Syntax Terror
4. «Stulet» by Permo Bros

AMIGA DEMO

1. «Paranoid» by Rebels
2. «Moonwalker» by Tulou
3. «Panacea» by TBL
4. «Flop» by DCS



C64 DEMO

1. «Alternation» by Alter
2. «X-files» by Lamex
3. «Winning Intro II» by Dual Crew Shining
4. «Demo 3 du vet.KM» by SS Satan Sons

PC 64K INTRO

1. «Life» by Nocturnal
2. «Piglet» by Loop
3. «Vroom» by Norske Fabler

AMIGA 40K INTRO

1. «Dedication to Tronix» by Olle/Factor
2. «Guru» by Tulou

AMIGA & PC DENTRO

1. «Thingumabob» by Subspace & C-Lous
2. «Dentro» by Syntax Terror
3. «Flop hidden part» by DCS
4. «Illtrip» by Vector

MULTICHANNEL MUSIC

1. «Back To Basic» by Tito/Candela & tPOLM
2. «Daft Overload» by Norfair/Echo Off
2. «Smutsigula tomaten» by Batrog/tPOLM
4. «Sick Minds» by Phreak/Phobia

4-CHANNEL MUSIC

1. «Acid Dansen» by Steffo/SSP
2. «Fish Flakes» by Loonie
2. «Lowfunk» by Flare/Groove
4. «Diz & Dat» by A's/Sway



GRAPHICS

1. «Funglejunk» by Jamsam/Vector & Finesse
2. «Aquadream» by Deone
3. «Vandringsalbatross» by Frame/C-Lous & Essence
4. «Another» by Pad/LED & SSP
4. «Software Jam» by Syltax Error

ALTERNATIVE GRAPHICS

1. «AquaRelaxation» by Deone
2. «Silent Statues» by Wolf/Wrath Design
3. «Slicad» by Heinrich
3. «Spiced» by Sunday/tpolm

RAYTRACING

1. «Good for you» by Skutt/LED
2. «Dragon» by Alien/Probe
3. «A Vision» by Tudor
4. «Room» by Snuskis/DCS & Agamemnon/LED

WILD COMPO

1. «Remedy '97 memories» by Echo Off
2. «Hålen» by I, me and myself
3. «Starchild» by Danko
4. «Syltax error» by Kiwi & Walker