



Select Country



QUICK LINKS News · Parties · History · Forum · Submit **MY PLANETLAN** Login



NEWS

Party News

DATES

Party Termine
Party History

COMMUNITY

Forum
Login
Party
Bewertung
Lan-Radar
Register

FEATURES

Lan(D)karte
Live Coverage
Party Photos
Party Reviews
Party Videos
Veranstalter DB

FAQ

Party 1x1
Open-Air LAN
Party Lexikon
Energy Drinks

SUBMIT

Submit News
Submit Photos
myParty Photos
Submit Reviews
Submit Videos
Submit Party

LINKS

Game Sites

INFO

Impressum
Banner /
Buttons
Join the Planet



Partner Network



Live-Coverages

PARTY Facts

Wer? Days of Thunder 2005 (Party Details)
Wo? 4910 Ried im Innkreis
Wann? 30.09. bis 02.10.2005 Dauer: 3 Tage (Freitag bis Sonntag)
Wieviel? VK: 34(22) € | AK: 36,00 € Gäste: 800 / 1060+ Anmeldungen / 800 freigeschalten

PARTY Status

Strom	keine Ausfälle bekannt! :)	
Netzwerk	Kleinere Ausfälle, Intranet-Server & Internet zeitweise etwas langsam	
Catering	Pizza: € 5.20, viel Geld für wenig Geschmack	
Turniere	Am Laufen, keine gravierenden Verzögerungen bekannt	
Location	draußen kalt, drinnen beides und regnerisch :)	
Stimmung	jepp - vorhanden + positive Entwicklung nach oben	

PARTY Picture

Live vor Ort: Neo[THK] aka Pinky und Thalionhil, mixxmaster

Freitag, 30. September 2005 19:30 Uhr Pinky

Die Coverage kann beginnen!

Wir sind da - wir schauen uns um - wir melden uns wieder :o)

Samstag, 1. Oktober 2005 1:21 Uhr Pinky

Die Coverage kann beginnen!

So - jetzt sind doch ein paar Minuten mehr vergangen als geplant - aber wir haben in den vergangenen Stunden zahlreiche Eindrücke zur Party gesammelt. Was wir alles gesehen haben, wie sich die Party entwickelt hat überhaupt - hier gibt's die Infos:



Die Anreise & Ankunft

Abfahrt kurz nach 13:30 in Wien, danach noch Equipment von 2 weiteren Leuten einsammeln fahren und mit insgesamt 3 Leuten im Auto und Equipment für 4 Leute nach Ried - das heißt ca. 3 Stunden Autofahren über Westautobahn bzw. dann A25 bis Ried - die Location war gut ausgeschildert, einfach immer Richtung Messe. Angekommen sind wir um ca. 19:00 (Herumkurven in Wien, Pausen, etc...) und unser erster Kontakt mit der DoT war ein forscher Security Mann, der uns einerseits mangels Spielerausweis (oh no!), andererseits wg. eines Bieres in der linken Hand (OH NO!!!) nicht in die Halle einließ - auf der Days of Thunder herrscht Alkoholverbot. Trotzdem gelang es ein paar Leuten doch, die eine oder andere Flasche Bier in die Halle zu schmuggeln.

Der Check-In

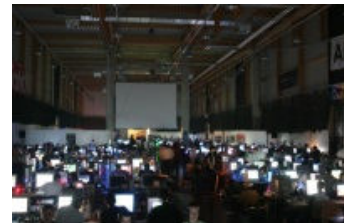


Nachdem wir dann den "richtigen" Eingang gefunden hatten, taten sich für uns auch recht flott die Tore zur DoT auf: Ein recht langer Tisch, wo um die 5 Leute saßen und flott die Leute eincheckten, sorgte für eine reibungslose Abwicklung der "Eintrittsformalitäten". Jeder Spieler bekommt einen Ausweis samt Lanyard und ohne diesem Ausweis -> kein Vorbeikommen an der Security. Beim Ausladen unserer Sachen ist uns dann noch die "Sichtkontrolle" der Hardwareberge auf

eventuelle Alkoholverstecke aufgefallen.

Danach gings direkt zu unseren Sitzplätzen - mangels Aufkleber (und Erinnerungsvermögen, wo wir genau saßen), fragten wir kurzerhand einen bereits anwesenden Spieler, der uns bereitwillig Auskunft über unserer Sitzplätze gab!

Dann stand - wie üblich - die erste Runde am Programm und zahlreiche Bekannte wie RASCOM und EV-Web, aber auch das Team der ESL und natürliche div. andere Veranstalter waren zu finden.



Die Halle war zu diesem Zeitpunkt bereits gut gefüllt - und ist mittlerweile sicher "quasi" ausverkauft - Gratulation ans Team!

Allgemein ist zu sagen, dass die Veranstalter vom Vorjahr gelernt haben: keine frei herumliegenden Kabel & funktionierende "Grundlagen" haben schon kurz nach der Ankunft einen positiven Eindruck hinterlassen. Unter anderem gibt es heuer auch eine Trennung der Party in de facto 2 Teile:

Die Party-Halle und die Event-Halle



Die Idee hinter diesem Konzept ist nicht neu und wurde auch bereits auf anderen Veranstaltungen durchgeführt: eine Trennung von Sideacts und Party. Hier wurde aber konsequent ein Weg gegangen, der weder Party noch Sideacts zu kurz kommen lässt: eine eigene, kleinere Halle, voll mit Playstations, Videobeamern, Tarnnetzen, Tanzmatten, Muscle-Cars, Shops auf der einen Seite, eine Halle mit 800 Gamern auf der anderen Seite - das Catering und der Check-In in der Mitte.

Über das Programm in der Eventhalle werden wir morgen noch berichten - es erstreckt sich von "Gewaltspielen" wie Mauszetrümmern ;o) bis hin zu Spielepräsentation, Singstarsingen, Tanzmatten hüpfen, etc... Einige Fotos zur Eventhalle sind aber bereits jetzt online:

Fotos aus der Eventhalle

Die Party an sich

Ein Grund, warum wir solange nichts von uns hören lassen: Die DoT macht einfach Spass - performantes Netzwerk (vom langsamen Intranet abgesehen), kein Stromausfall, Temperatur angenehm, man kann (aufgrund der hohen Userzahl) praktisch jedes Spiel spielen - was will man mehr. Zahlreiche Turniere stehen zur Auswahl und neben den obligatorischen CS Turnieren gibt es beispielsweise auch ein Q3A 1on1 mit immerhin 60 Teilnehmern!



PlanetLAN spielt auch mit und ist in Runde 2 des Winnerbrackets :)

Auch das Catering ist bereits seit Beginn der Party in Betrieb und versorgt hungrige Gamer mit warmen Sachen - wir haben uns auf er Anreise noch beim Billa eingedeckt und werden das Catering wohl erst morgen "unter die Lupe" nehmen. Ein paar Fotos des Catering-Teams gibts aber bereits in der [Gallery](#)

Samstag, 1. Oktober 2005 18:30 Uhr Pinky

Und da sind wir wieder!

Wir haben soeben das Catering getestet. Frei nach dem Motto: Schnitzel hui, Pizza pfui. Für € 5.20 würde man sich mehr von einer Pizza erwarten. Von der Schnitzelsemmel konnten wir hingegen nicht genug kriegen. Trotzdem überwiegt der Frust über die das runde Ding, das italienisch schmecken sollte :D Um einen der begehrten Rohlinge zu erwerben muss man beim Catering bezahlen und bekommt eine Nummer. Dann gibt es eine gewisse Wartezeit bis man aufgerufen wird und das mittelgrosse, aufgetaute Stück Tiefkühlpizza verzehren darf

Aber fangen wir von vorne an - was hatte die DoT2k5 am zweiten Tag zu bieten?

Morgenstund hat Stau im Mund (haha!)

Gestartet sind wir um 9:30 und haben uns erstmal in die Schlange zur allgemeinen Waschung eingereiht - die Anzahl der verfügbaren Toiletten ist nämlich begrenzt, aber eine regelmäßige Reinigung sorgt für annehmbare hygienische Verhältnisse.

Was ebenfalls, auch schon gestern, aufgefallen ist: In der Halle ist es untermtags hell - die Dachfenster sind nicht verdunkelbar oder dgl, es scheint also mehr oder weniger stark durch die (Milchglas)scheiben in die Halle. Uns sind aber keine Beschwerden zum Thema "Es ist so hell" aufgefallen.



Bitte rasch spielen, sonst default :p

Danach haben wir einen Blick auf die Turniere geworfen und festgestellt, dass hier bis auf wenige Ausnahmen eigentlich alles im Zeitplan zu liegen scheint - die Orgas und Spieler verschicken über das Intranet regelmäßig Private Messages bzw. kommen auch persönlich vorbei, um die Gamer auf ihre Spiele hinzuweisen. Schlimmstenfalls

werden Default Losses vergeben.

Zu den Turnieren ist auch anzumerken, dass es ein Punktesystem gibt und die Teilnahme an CS-Turnieren ebenfalls einer Beschränkung unterliegt - man kann nur an einem der 4 CS-Turniere (5on5, 2on2, CS:S und CS 1.6) teilnehmen - wohl auch ein Schritt in Richtung "Absicherung des Zeitplans".

Was uns ebenfalls im Laufe des Tages aufgefallen ist: Bis zum frühen Nachmittags gabs gelegentliche "Aussetzer" im Netz, was dann regelmäßig zu Disconnects und Lags für viele Spieler geführt hat - jetzt dürfte man das Problem aber in den Griff bekommen

haben.

Auch in der Eventhalle hat sich einiges getan:

Für 16:00 angekündigt und mit etwas Verspätung gestartet ging der ESL Alpen pro Series Kick Off in der Event Halle über die Bühne. Seitdem werden dort auf einer Bühne mit 2 Leinwänden die wichtigen Spiele gecoverd. Die Jungs von der ESL haben im ersten Stock einige eigens für die EPS Spiele gestellten Recher aufgestellt. Weitere Infos zu diesem Kick-Off Event und den Spielen dazu hat auch mein Kollege, garfield, auf der [Plan-B Homepage](#) veröffentlicht.



Der Eröffnungsevent wurde ins Internet übertragen und auch vor Ort haben sich etliche Spieler eingefunden, um dem Kick-Off beizuwohnen. Insgesamt kann man hier sicherlich von einem gelungenen Start sprechen - wir wünschen jedenfalls viel Glück weiterhin.



Für alle anderen gabs ebenfalls genug zu erleben:

Die "Fixausstattung im Chill-Out jeder guten Party", die Sony Konsolen, sind auch auf der DoT vor Ort und es wird gesungen und herumgehüpft wie verrückt - EyeToy und Singstar machens möglich.

Die Steigerungsform des ganzen nennt sich dann "Dance-Dance Revolution" und ist quasi "Tanzmatten-Pro-Gaming". Hier trennt sich die Spreu vom Weizen und nur die besten gehen ohne Beinbruch von der Tanzfläche. Fotos dazu: In der [Gallery](#)

Dann wäre da noch...

Der **Maus-Smashing-Contest**", bei dem einige auserwählte ihre alte Maus elegant ins Jenseits beförderten und dafür eine nagelneue Razor Maus bekamen, der **"Pimp my Case"**-Contest bei dem sich Spieler bewerben konnten und eine Verschönerung ihres Computers gewinnen konnten, der schon erwähnte **ESL-Kick-Off**, das **Carrera-Autobahn-Rennen** bei dem um die Wette gefahren wurde, und, und, und...

Es gab soviel zu erleben, dass wir selbst nicht alles sehen konnten, darum gibts auch teilweise keine Fotos - ausserdem hat uns ein kaputter TFT ebenfalls eine Zeit lang aufgehalten.

Highlight des heutigen Abends war aber zweifellos ein anderes Event:

Der

PIMP MY ORGA

-Contest:

Hintergrund:eine verlorene Wette

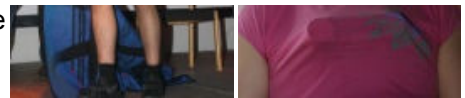
Teilnehmer:Dragonfly & 744601 (DoT-Orga)

Wetteinsatz:Einmal so richtig schön gepimpt zu werden

Was soll man sagen... Es war nicht schön, was dem armen 744601 widerfahren ist... In den Händen einer Frau, die es versteht, mit Wimperntusche, Eyeliner, Lippenstift, Nagellack, etc.. umzugehen - und ausgeliefert den zweifellos abgrundtief bösen Intentionen des Gewinners einer Wette rund um das "Statffinden- oder



Nicht-Stattdfinden" einer LAN-Party - das konnte kein gutes Ende nehmen.



In nur ca. 15 Minuten wurde aus einem DoT-Orga eine durchaus annehmbare Drag-Queen, die mit etwas Feinarbeit auch in jedes einschlägige Szene-Lokal gepasst hätte.

Die Fotos zu der ganzen Sache sprechen eine klare Sprache - der Wet-T-Shirt Contest und die anschließende Schaufahrt in der Gaming-Area tragischer Höhepunkt dieser Wette.

Den Zuschauern hat's gefallen!

Alle Fotos wie immer: [In der Gallery](#)

Soweit mal von unserer Seite - wir melden uns spätestens morgen vormittag wieder!

Sonntag, 2. Oktober 2005, Pinky

DoT2k5, der letzte Tag

Quasi "nachgereicht" wird hiermit die Coverage für den letzten Tag der Days of Thunder 2k5, die bereits gestern zu Ende ging, aber wir es leider nicht geschafft haben, das Update rechtzeitig zu veröffentlichen.

Blick auf den Zeitplan und die Turniere

Gratulationen gebühren dem DoT2k5 Team für die Turnierdurchführung, die bereits um ca. 14:00 mit der Siegerehrung ihren Schlusspunkt hatte - ausschlaggebend waren hier sicherlich die intensive Turnierbetreuung, verbunden mit Teilnahmebeschränkungen bei CS sowie einer allgemeinen Maximalzahl von spielbaren Turnieren pro User.

Die Preiszusammenstellung begann bei Käppchen und Lüftern und erstreckte sich über Grafikkarten bis hin zu neuen AMD Prozessoren.

Tag des Abbaus

Ansonsten war der Sonntag geprägt von klassischen "Sonntags-Aktivitäten" auf LAN-Parties: Sich stetig leerende Reihen und allgemeines Gespiele, aber keine Turnierhektik und auch keine weiteren Troubles.

Wir haben auch noch einige Fotos gemacht, die wir im Laufe des Abends noch in die Gallerie stellen werden.

Was bleibt abschließend zu sagen?

Nachdem wir als Fahrgemeinschaft zu dritt den Heimweg angetreten haben, nutzten wir die [verregnete] Fahrt nach Wien, um unsere Eindrücke zur DoT2k5 zu sammeln und zusammenzufassen:

Die Dot2k5 hat bei uns allen einen guten Eindruck hinterlassen - sie war mit ca. 800 Teilnehmern auch die größte Party Österreichs und wir gratulieren zur gelungenen Veranstaltung.

Trotzdem sind uns ein paar Punkte aufgefallen:

Die Temperatur in der Halle war vor allem am Samstag teilweise sehr unterschiedlich - von 10° bis 40° war jede Klimazone vorhanden - die Halle ist in Sachen Raumklima leider nicht das Optimale gewesen

Auch die beschränkte Anzahl der Toiletten sind infrastrukturelle Probleme, genauso wie die nicht verdunkelbaren Dachfenster. Hier wird es wohl nur sehr schwer Änderungen geben können, ausser man wechselt die Location.

Der OMEGA-Bereich musste die komplette Veranstaltung über ohne Infos auf der Leinwand auskommen - technische Probleme, die offenbar nicht gelöst werden konnten, führten dazu dass der OMEGA Sektor sich ausschließlich auf Intranet und

Lautsprecherdurchsagen verlassen mussten

Die Lautsprecherdurchsagen wiederum waren teilweise schwer verständlich und nicht überall funktionierten die auf Stativen montierten Lautsprecher

das Intranet funktionierte, verglichen zum Vorjahr, heuer deutlich besser - trotzdem gabs vor allem Freitag und Samstags öfters Timeouts und Aussetzer, was vor allem bei den Turnierseiten im Intranet aufgefallen ist

Das Netzwerk hat über weite Strecken funktioniert - zumindest am Samstag gab es aber mehrere Aussetzer, die zumindest mehrere Sitzgruppen immer wieder vom Netz trennten und zu Ausfällen und Disconnects führen.

Hier besteht sicher noch "Entwicklungsraum" bei der Planung und Konfiguration des Netzwerks

Unseren Informationen zufolge basierten die Netzwerkprobleme nämlich auf der Virenproblematik auf LAN-Parties - der man mit entsprechender Konfig durchaus den Garaus machen kann.

Das soll aber die Leistung der DoT2k5 nicht schmälern - die Days of Thunder war eine gute Party, hatte mit der Eventhalle und den zahlreichen Sideacts und Specials einen hohen Mehrwert, wo jeder Spieler und Besucher auch abseits des Computers zahlreiche Dinge erleben und sehen konnte

Damit wurde einer Entwicklung Rechnung getragen, die in den letzten Jahren immer stärker wird - denn Promotion und Sideacts sind wesentliche Features für Sponsoren und Partner einer Veranstaltung.

Wir hatten jedenfalls Spass auf der DoT und sind auch nächstes Jahr wieder dabei :)

[← zurück...](#)