

ACC

(skrótowy i ogólny przebieg imprezy)

O godzinie 22:00 na czas trwania compo zamykamy lokal.

Nemesis - lokaj i obsługa bazy danych.

RFER - ogólne prowadzenie imprezy (m.in. pluje w mikrofon).

Hektor, Chronos, Zero, NOP - pomoc doraźna.

12:00

Oficjalne rozpoczęcie imprezy.

12:10 - 22:00

Tzw. czas wolny. Dowolne zajęcia gości. Teledyski, prezentacja dem, moduły, filmy. Ogólna rozrywka.

17:00

Deadline do Kick Off'a II (Utworzyć listy, przeprowadzić losowanie).

18:00

Deadline do gfx - compo. Grafiki w formacie *.NEO lub *.SPU. Tylko trzy sztuki. Grafiki w katalogu głównym- Na dysku TYLKO grafiki.

19:00

Deadline do musix - compo. Moduły w formacie ProTrackera, dwie sztuki. Na dysku znajdują się TYLKO moduły.

19:30-21:00

Turniej K.O. Jeśli całość nie zmieści się do 21:00, to od półfinałów rozgrywki zostaną przeniesione na moment po compo. Zakładamy, że jeden mecz będzie trwał 20 minut (wliczając dogrywkę i karne). Gra (2*5 min.) będzie się toczyć na 4-ech komputerach jednocześnie z włączoną opcją podkręcania piłek i dogrywki. Minimum 8-miu uczestników.

21:00

Deadline do demo - compo. Dema do niego wystawione muszą chodzić na 1040 ST z 1 MB RAM.

22:00

Musix - compo. Jeżeli będzie dużo modułów stosujemy wstępną selekcję. Jeśli moduł znacząco przekracza 5 minut, zostaje wyciszony.

23:00

Gfx - compo. Potrzebne dwa komputery. Na jednym Spectrum, na drugim Deluxe Paint.

0:00

Demo - compo. Tylko STFM.

Po demo compo ewentualne dokończenie K.O. i wręczenie nagrody.

Oficjalne pokazy Falcon'a.

3:00

Tzw. czas wolny. Filmy, teledyski, moduły, dema etc.

17:00

Oficjalny koniec imprezy.