

# readme

Data- og kontekststudentenes egen avis, 9. årgang nr. 1, 2007

<http://readme.abakus.no>

## Åre 2007

Hurratur med Abakus  
- side 4-5



**Eksklusivt:**  
Inside Funcom  
- side 8-9

**Adultfriendfinder- Poteter- Test deg selv**

**readme**

readme er utgitt med støtte fra abakus linjeforening ved ntnu. avisa er gratis og blir i hovedsak lest av studenter ved data og komtek.

**ansvarlig redaktør**

karin ileby

**sekretær**

anders matre gåsland

**layoutansvarlig**

nikolai hansen

**økonomi / annonser**

jarle lindseth

**webansvarlig**

espen herseth halvorsen

**journalister**

even bruvik frøyen

håkon rørvik aune

kris-mikael krister

magic mushroom

gaute vartdal

mats bolstad

hanne loug

martin juell

eirik haver

**kontakt**

e-post:

**tips@abakus.no**  
**readme@abakus.no**

telefon:

73 59 14 69

**adresse**

readme, abakus

studpost 182

gløshaugen

7491 trondheim

**nettutgave**<http://readme.abakus.no>**opplag**

ca 1000

**utgivelser**

3 ganger i semesteret

**Leder:**

Da var vi tilbake i Trondheim igjen etter en deilig og velfortjent juleferie. Det er vel flere av oss som såvidt har kommet i gang med semesteret til tross for at februar allerede er gang. Januar forsvant i fylla og Åre (altså mer fylla). Men vi i readme har ikke ligget på latsiden. Årets første utgave er proppfull av ting vi vet du kommer til å like.

Vi har selvfølgelig en rapport fra årets Åre-tur, og vi har et eksklusivt intervju med produktsjefen i Funcom. Vi forteller deg hvordan du kan finne venner på nettet og hvordan du plukker poteter. Ellers håper vi at du koser deg masse med denne flotte utgaven, vi har lagt blod, slit og tårer ned i den som alltid. Siden jeg ikke finner noe mer interessant å si så skal jeg heller la deg nyte resten av avisen.

Kos deg!

*Karin, redaktør***Dikt:****Roser er røde...**

Roses are red,  
 Chocolate is black,  
 why is your chest  
 as flat as my back

*Ukjent*

# Bedpresåret 2007

## -smøring av attraktive studenter

Etter at IT-bobla sprakk i 2001 var det en stund tynne tider for næringslivet og oss i Abakus. Nå kan vi derimot med glede rapportere

om at dette er det helt klart slutt på. Norsk næringsliv går så det suser og er til dels desperate etter å ansette folk. Det merkes godt for oss studenter.

### Rekordår?

Det har aldri vært holdt så mange bedpreser som nå. Ikke engang rett før IT-bobla sprakk. I høst hadde bedkom HELT fullt, det var bedpres hver tirsdag og torsdag hele semesteret frem til eksamensperioden. Det kan se ut som dette topper seg i år. Bedex ble også gjennomført for andre år på rad, og Bedex 2008 ligger allerede så smått på planleggingsbordet. De bedpresene som blir gjennomført blir også mer og mer verdt å gå på.

### Smøring på høyt plan

Her kan vi lett nevne Kongsberggruppens bedpres som Start NTNU stod ansvarlig for i begynnelsen av semesteret. Den hadde 600 plasser. Alle disse ble revet bort på kun få minutter en dag før jul. Det var fri bar og gratis buffet, og vi skal ikke glemme hovedattraksjonen på denne bedpresen. Som underholdning hadde Kongsberggruppen leid inn Team Eckbo. Det ryktes at regningen for gildet kom på rundt millionen og alle som var heldige



Karin Ileby  
- redaktør

nok til å ha klart å skaffe seg en plass mobber oss mindre heldige ennå.

### Favorittordet

Dette er kanskje den største bedpresen som kommer til å finne sted i 2007, men det betyr ikke at de andre er dårlige. Ordet åpen bar er kjent og kjært og om man følger med er det mulig å få gratis mat og fylla flere ganger i uken. Men det er ikke bare antall bedpreser som vitner om at ting går så det suser. I alle fall på data og komtek merkes det godt for 5. klasse.

### Mange jobbtillbud

Allerede i september fikk de første fra kullet 2007 tilbud om jobb, så godt som et år før hovedoppgaven skal leveres og ryktene svirrer vilt om hvor mange som har fått jobb allerede. Jeg fikk bekreftet i dag at over 40% av 5. klasse data allerede er ansatt.

Som det ser ut nå blir 2007 en eneste stor fest for oss. Jeg gleder meg til å se om noen forsøker å toppe Kongsberggruppen og i mellomtiden kan vi vel bare "trøstespise" så mye vi orker på Savoy. Bon appetitt!



Fikk du plutselig lyst til å utvikle miner og panservernraketter etter å ha sett disse gutta?



Lås Windows



# Abakus ruler Åre på ny!

**Ekspløsjoner, matkrig og stripping. Dette kan kanskje høres ut som starten på en Hollywood film i den fantastiske nyskapende**

**filmsjangeren familieporno (kanskje et noe uheldig navn). Nå kan vi like godt avsløre først som sist at denne artikkelen ikke skal handle om familieporno, men vi garanterer at du likevel ikke vil bli skuffet. Det er nemlig tid for historien om Abakus' årlige tur til Åre!**



**Karin Ileby**  
- redaktør

Tidlig en søndags morgen i januar møtte en gjeng med mildt sagt trøtte, men fortsatt blide mennesker opp utenfor hovedbygget, klare for avgang til Årets fest. En liten uke med afterski, piker, ski og sang. Hva kunne gå galt? Ikke en verdens ting. Spesielt etter at ryktene gikk om massivt snøfall uken før. Alle som faktisk hadde med seg ski eller brett bare lengtet etter å komme seg i bakke og bussturen virket eviglang for de ivrigste.

## Smugling?

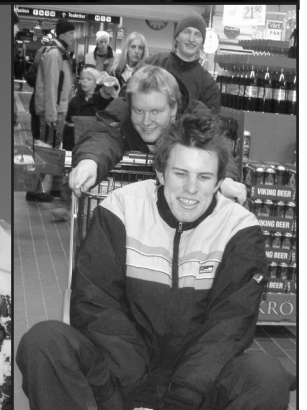
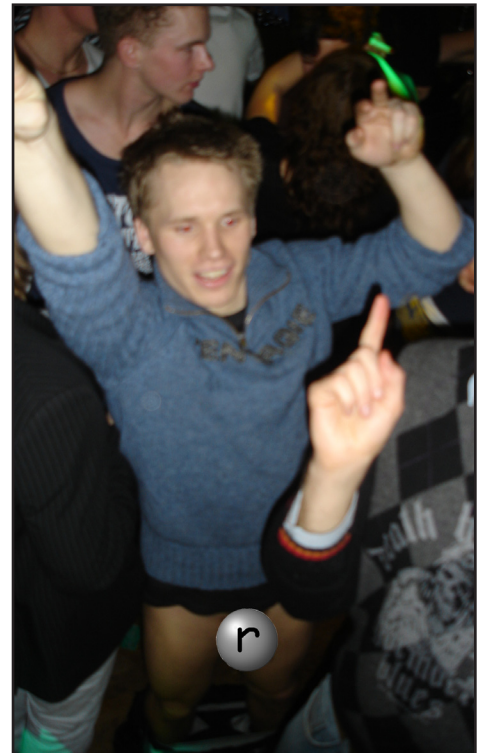
Da var det bra at Arrkom kunne hjelpe til med å gjøre ventetiden litt kortere. På bussen hadde de

som vanlig en eminent quiz, og premien i år var sannsynligvis bedre enn noen gang. På hver buss kunne det heldige vinnerparet få med seg 6 liter vin av bussen. Effekten

av denne kunne helt klart merkes senere på kvelden og det var en meget smal sak å plukke vinnerne ut av mengden. Det har i ettertid vært diskutert om arrkom hadde tenkt over at premien skulle krysse en riksgrense. Sannsynligheten for at de hadde tenkt over det er vel heller liten, men diskusjonen er vel også heller dødfødt, ettersom vi reiste inn i et EU land.

## Venting er kult

Vel fremme i Åre var det "same procedure as every year". Hyttene var ikke klare før 4 timer senere og alle måtte slenge bagasjen ned i et høl av en kjeller sammen med sikkert 300 andre i samme posisjon. Det trengs bare ett ord for å beskrive



Marmelad Orchestra skapte stemning på afterski

situasjonen der nede; kaos. Men etter dette var det endelig tid for det de fleste hadde ventet på hele dagen. Bakken!! Mens de som var med til Åre kun for festingen måtte vente... Og vente litt til. Vi har i ettertid hørt merkelige rykter om at det ikke er så alt for morsomt å vente i Åre. Merkelig.

## Party på ICA!

Endelig, klokken 15.00 var det tid for det som virkelig sparker Åre-turen i gang; den første afterskien! Marmelade Orchestra var på plass og stemningen skjøt til himmels. Dansing, hopping og allsang var viktige ingredienser denne kvelden og de 3 neste, og de førte uunnngåelig til den kjente, men kanskje ikke fullt så kjære, øldusjen man alltid får på afterski. Etter afterski var ICA neste stopp.



Det var knall vær og før på dagtid og en syyk partystemning på kvelden. Ø.h; toppen av gondolen. N.v.; Borddans på Dippan. Resten; Afterski

Det må være litt slitsomt å jobbe på ICA i Åre. Hver ettermiddag ramler folk inn, rimelig bedugget fra afterskien og lukter øl og svette.

### Asyl

Etter middag var det tid for vorspiel og så bar det ut på byen. Byen i Åre har en litt merkelig rytme. Man må komme veldig tidlig for å slippe over en time i kø, og litt etter klokken 02.00 stenger de og kaster ut alle sammen. Likevel er det hæla i taket og full fest. Og etter byen er det ikke snakk om å gå hjem å legge seg, med mindre man blir dårlig sånn som visse, og "eksploderer" i leiligheten sin før man slukner. Vi kommer ikke unna å sladre litt når vi først skriver en sak om Åre. Ikke for å nevne navn, men Nicolai fra LaBamba sendte de han delte leilighet med i asyl hos naboene den ene kvelden og etter det hadde de bare 3 sofaputer i den leiligheten resten av turen... Nei, etter byen er det på tide å komme seg på nachspiel!

### Dørkleptoman

Det er nemlig her det virkelig skjer og det er her man går på de aller verste fyllesmellene. Det er også her Sigve og gjengen fra 4. klasse stjeler dørene til folk. Hvordan de kom på at de skulle bruke tid på å lære seg hvordan man får heftet dørene av hengslene fortest mulig kan man bare spekulere i, vi sitter ikke på svaret, men det er tydeligvis en tradisjon de har. De har en favorittjør også, og det

er dodøren, noe som kanskje er forståelig, ettersom det VIRKELIG er irriterende å ikke kunne sitte i fred på do eller lukke døren når man skal dusje...

### Betroelser på nachspiel

Dessuten er det på nachspielet at de virkelig dype samtalene foregår. Mange av oss fikk hvertfall høre litt mer om en viss bedkomleders preferanser i sengen enn vi kanskje ville. Og når det gjelder preferanser i sengen kommer vi ikke utenom å nevne Nicolai en gang til. De han bodde med var vel ikke særlig mye blidere den siste kvelden da han bestemte seg for å ta med seg en ytterst sjarmerende svensk jente hjem. Eller var hun nå egentlig så sjarmerende? Tror ikke Christer hadde den meningen etter han fant henne i sengen sin. Tydeligvis ikke Nicolai heller, ettersom han hadde rømt over til naboene.

### Åre, we love you!

Og sånn gikk dagene i Åre, og de gikk så alt for fort. Og det var stort sett det samme som skjedde hver dag. Man prøvde så godt man kunne og komme seg i bakken hver dag. Det kommer vel ikke som noe sjokk at ikke alle var i stand til det. Det var en deilig uke med fyll og fanteri. Vi heldige som var med kan for evig mimre om konge føre og en syk partystemning, og for de som ikke var med kan vi gni det godt inn med alle de fete bildene vi har tatt! Vi gleder oss til neste år!

# PÅ KANTEN...

### Norsk Vista

Vista har omsider kommet i norsk språkdrakt, og ble 30. januar endelig lansert for privatmarkedet også. Ultimate er selvsagt versjonen alle ønsker seg, og er du en skikkelig samler skaffer du deg Microsoft Windows Vista Ultimate Limited Numbered Signature Edition.

### Billig Vista

Om du av en eller annen grunn ikke får Vista på skolen, eller bare må ha Ultimate (som vi ikke får), så er dette trikset: Kjøp en oppgraderingspakke, installer 30 dagers trialversjonen (ikke skriv inn key under installasjon), og kjør så oppdateringen fra den installasjonen. To installasjoner må til, men du får Vista til en mye lavere pris.

### WOW

Utvidelsespakken til spillet som ødelegger flest karakterer ble lansert med brask og bram i januar

### Ny harddiskteknologi

Hitachi har utviklet en ny harddisk-teknologi som vil tidoble kapasiteten på harddiskene. En ganske morsom presentasjon finnes ved å google på "Get Perpendicular".

### iPhone

Ja, Apple kommer med en telefon. Stort mer er det ikke å si om den saken.

### Produktivitetsboost

Microsoft snakker stadig om hvor mye produktiviteten vil øke om bedriftene oppgraderer til Vista. Det de ikke forteller er grunnen: Vista business edition har IKKE spill! Aldri mer kabal på jobben.

# Retro Games

På den tiden DOS og Commodore 64 regjerte datamarkedet, var det spesielt ett spill alle nordmenn med litt spillinteresse hadde hørt om. Mens forgjengeren Skate or Die hadde fått mest oppmerksomhet i resten av verden, var det oppfølgeren Ski or Die som slo an i vintersportlandet Norge.

Forgjengeren til Ski or Die, Skate or Die, ble lansert i 1987, og startet en serie med spill som alle baserte seg på samme konsept. Tre år senere kom Ski or Die, som ytterligere perfektionerte spillbarheten, i tillegg til at det plutselig hadde begynt å snø, slik at skateboardet ble byttet ut med mer vintervenlig utstyr.



**Espen Herseth Halvorsen**  
- masseprodusent



**Anders Matre Gåsland**  
- sekretær

## Fem ulike sportsgrener

Ski or Die kan bedre klassifiseres som fem småspill, heller enn ett stort. Akkurat som det i for eksempel OL er flere forskjellige sportsgrener, er det i Ski or Die også flere spill, nærmere bestemt fem forskjellige. Der stopper imidlertid likheten med OL, sportsgrenene i Ski or Die er enten livsfarlige, eller rett og slett litt for latterlige. Likevel, noen av dem kan minne litt om OL-grener, selv om de inneholder enkelte elementer som igjen gjør dem adskillig mer urealistiske, men samtidig litt morsommere.

### 1) Snowball Blast

Den første grenen du kan konkurrere i dreier seg i hovedsak om snøballkasting, altså en gren som ennå har til gode å bli inkludert i RL-OL. Her sitter du

bak en mur av snø og kaster snøballer på barna som går forbi. Du må drepe/treffe (velg dramatisk-nivå selv) et visst antall barn før du levler opp. Du går etter hvert tom for snøballer, men ved å treffe snøballhaugene som dukker opp blir de på magisk vis forflyttet inn i bunkersen din så du får tilgang til dem. Spader er også en fin ting, så du kan grave vekk all snøen du blir overlesset med.

### 2) Downhill blitz

Dette må vel sies å være den vanskeligste grenen i Ski or Die. Her starter du på toppen av et fjell, og skal kjøre så fort som mulig nedover på de tynne stripene med snø du har tilgjengelig. På hver side av deg er det bratte, og merkelig nok snøløse stup, som du naturlig nok helst ikke bør kjøre ned i. Hadde denne grenen vært med i OL hadde vi nok sett en adskillig raskere gjennomstrømning av idrettsutøvere, da man dessverre taper mer enn tid om man faller ned stup i det virkelige liv. I Ski or Die derimot, teleporteres man på magisk vis til midten av banen igjen.

### 3) Acro Aerials

I denne grenen skal man i rein Kari Traa-stil hoppe over et stort hopp og prøve å gjøre flest mulige livsfarlige, men desto mer

## Ski or Die



**Sjanger:** Sport  
**Utvikler:** Electronic Arts  
**Releaseår:** 1990  
**Aldersgrense:** For alle  
**Plattform:** Amiga, Commodore 64, DOS, NES  
**Single/Multiplayer:** 2 personer  
**Nedlasting:** [www.abadonia.com](http://www.abadonia.com)

**Pluss:**

- ☺ Nostalgi-feeling
- ☺ 5 in 1 pack
- ☺ Skill-utvikling

**Minus:**

- ☹ Knappekaos
- ☹ PC-speaker

imponerende triks i lufta. Er du heldig med tastekombinasjonene skal du ikke se bort i fra at det vanker noen tiere fra dommerpanelet også. Og er du riktig heldig, så får du kanskje lov til å kle av deg i et ukeblad også – hva vet vel vi om dine ekshibisjonistiske lyster?

### 4) Innertube Thrash

Styrbare baderinger med et menneske oppi, på full fart ned en bratt bakke. Det er vel den beste beskrivelsen av denne grenen. Hvorvidt den burde inkluderes i OL skal ikke vi ta stilling til, Ski or Die-utviklerene mente tydeligvis det. Førstemann ned er hovedpoenget, selv om det ikke hjelper å være kjempegod, da man alltid må vente på sistemann siden skjermen bare har en viss høyde. Gafler, sykkelpumper og lik-



(eller noe lignende) er eksempler på ting som naturlig nok ligger i bakken og som du må ta stilling til om du ønsker å treffe.

### 5) Snowboard Halfpipe

Ganske normal halfpipe du kjører nedover, så sånn sett er denne grenen ganske realistisk. Her og der står det pingviner du bør kjøre ned, snømenn og kaniner(?) du faller om du kjører på, og snøhauger og trestokker du helst ikke vil treffe. En ganske rotete og lite forseggjort halfpipe altså.



### Multiplayer

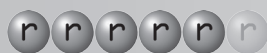
Ski or Die er i hovedsak et spill som blir morsomt om man er flere som spiller det. Multiplayer-funksjonen fungerer akkurat slik du ville forventet det om dette var virkelighet – man venter på tur. Opptil seks spillere kan være med, og de aller fleste spillene er derfor poengbasert eller tidsbasert. Er man mange som spiller kan det

fort bli kjedelig å vente, og readme anbefaler derfor et par styrepils i pausene – da blir man merkelig nok mye bedre til å trykke vilt på numpad'en for å trikse. Og alle vet at det ikke handler om å delta, men å vinne. Så last ned spillet, jekk en pils, og inviter et par (helst u-1337'e) venner over, og kos deg med Ski or Die.

## Ski or Die

### Spillbarhet:

I prinsippet er spillet egentlig ganske enkelt. Du styrer med numpad og enter og forskjellige kombinasjoner av disse (les: hamring). Men for å heve deg over casual players må du vite hvordan du skal hamre riktig på tastene for å dra de sykeste trik-sene og hoppene. Denne forskjellen, sammen med at det finnes hele fem forskjellige game-modes hever spillbarheten betraktelig. Det eneste som mangler er en manual til hvilke taster du skal bruke for å spille og litt tips om hvordan du gjør triks.



### Grafikk:

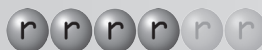
Tatt i betraktning at spillet ble utgitt i 1990 var grafikken ganske standard. Ikke veldig bra, men heller ikke veldig dårlig. Men grafikken er heller ikke det du

bryr deg mest om når konkurranseninstinktet slår til fordi kompisen har klart å hoppe opp i verdensrommet på bigjumpen.



### Lyd:

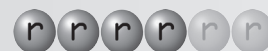
PC-speaker er per definisjon utrolig plagsom. Men i pc-speaker sjangeren er faktisk musikken i Ski or Die noe av det beste du kan komme borti. Hvem digger vel ikke når pc-speakeren prøver seg på hypersoniske gitar-soloer? Den kan dog bli ganske/svært plagsom i lengden.



### Holdbarhet:

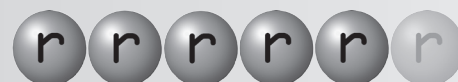
Ettersom det finnes ganske mange triks og finurligheter, så dør spillet faktisk ikke ut så fort som forventet. Siden du naturlig-

vis skal bli best i alle fem game-modes kan du nok holde på en stund, avhengig av hvor noob/pro kompisen din er.



### Oppsummering:

Helhetlig er Ski or Die et ganske morsomt spill som utvikler seg fra ukontrollert hamring på tastaturet til systematisk presisjonsplotting. Spillet appellerer på en tilfredstillende måte til konkurranseinnstiktet hos spilleren. Dessuten trekker det opp at det skal litt til for å bli skikkelig god. Underholdningsverdien og følelsen du får av å spille et slikt nostalgisk spill er absolutt til det bedre.





# Reisebrevet



## When in Paris...

**Som student i Paris har jeg i alle fall funnet ut to ting. Mye har vært sagt og kan sies om Paris, men en ting er i alle fall helt sikkert, byen er en hel del større enn gode gamle Trondheim. Og selv om Paris har et annet navn og muligens har noe bedre vær enn bartebyen, er studentene fortsatt studenter som driver med studentting.**

### Telekomskolen

Jeg har for skoleåret innlosjert meg i 13. arrondissement i Paris, nærmere bestemt hos ENST (École Nationale Supérieure des Télécommunications). Skolen er en såkalt Grande École, eller storskole, som franskemenna har, det vil si 3.-5. år på universitetet for oss vikinger og jeg bor på campus, vegg i vegg med skolen. De franske studentene må gå to år classes préparatoires for å komme inn på en Grande École, noe som gjør dem til flittige studenter som er sterke i matte og fysikk, men kanskje litt skoleleie nå. Bortsett fra at alt går på fransk, at vi ikke bruker lærebøker og har fire(!) eksamensperioder i året, er noen ting fortsatt som hjemme. En gjeng med gutter og noen få jenter som henger på skolen, fester og studerer litt innimellom. Studentene har organisert seg i forskjellige grupper som driver med alt fra vinsmaking til teater. En gruppe driver også studentbaren i kjelleren på bygget som sørger for at det er billig drikke i nærheten og et sted å gå hver kveld. Her finnes også biljard, fozball og pinball når lesevegningen blir for stor.



*Eiffeltårnet i klassisk positur*

### Franskmenn

Da jeg først entret Frankrike landet jeg i Nice for en måned med språkkurs. Første nære møte med en franskmann ble husmoren i familien der jeg skulle bo. En litt stressa Wedum med mye bagasje stotret frem: «Parlez-vous anglais?» (Snakker De engelsk?), hvor hun svarte «Non!» (Nei!). Ble ikke så mye mindre stressa av det, og det ble et morsomt og interessant opphold i Nice med mye kroppsspråk i begynnelsen. Men språkkurs anbefales på det sterkeste! Ikke bare fordi Lånekassen sponser kurset og litt lommepenger

på si og fordi man møter masse morsomme og forskjellige mennesker, men også fordi språket er utrolig viktig. Alt foregår på fransk utenom ved de aller mest turistifiserte stedene. Normalt sett snakker ikke franskmennene noe særlig engelsk, og hvis du er så heldig at de har litt germanskpråklige kunnskaper, har de sannsynligvis ikke lyst til å bruke dem.

Forsvaret i Norge har også her rett i en ting, TTT (Ting Tar Tid!). Med et byråkrati av en annen verden, og en effektivitet på linje med en Commodore64 kan man til tider lure på hvordan landet går rundt. De har også en hel haug av «sikkerhetsfolk» som står ved hver inngang til butikker, skoler, boligblokker og «sjekker», mulig et forsøk på å få ned den høyere arbeidsledigheten. Men det finnes også en hel del veldig behagelige ting her, som billig vin på fortausrestauranter, bostøtte fra den franske stat, fine restauranter til en billig penge også er jo Paris et knallsted for shopping for de som liker det.

### We'll always have Paris

Noe jeg liker godt med Paris er at det aldri blir kjedelig. Det er kirker og severdigheter på hvert gatehjørne, barer og konserter nok til et eget selvstudium, og blir det for kjedelig i lengden er en tur med metroen en opplevelse av mennesketyper i seg selv. En mann med sekk på EL-bygget blir som et hvitt A4 ark i forhold. Turer blir arrangert av studentorganisasjonene, blant annet til London, Avoriaz i de franske alper og Amsterdam. Ute-



livet er absolutt sjarmerende, nok av steder å gå for enhver smak, men ettersom stedene stenger rundt 7 om morgenen tar det på, selv for en erfaren trondheimstudent. Paris ligger også forholdsvis sentralt i Europa, så turer hit og dit med fly eller TGV (Tog med stor hastighet), er både billige og ikke så langt unna ettersom de går direkte til stoppested. I motsetning til turer fra Trondheim som ofte går om Oslo og København før man kommer seg virkelig avgårde. I og med at Frankrike er et kjent og stort land, og pussig nok blir sett på som trendy og effektivt av noen, foregår det mye som man ikke finner i Norge og som er kult for en alminnelig nordboer å få med seg. Blant annet billig sjampissmaking i Champagne, moteshow i Paris, bilshow med verdenspremierer, filmfestival i Cannes, off-pistekjøring i alpine og surfing på vestkysten.

### Én lost nordmann

I og med at Frankrike er det viktigste og mest innflytelsesfulle landet i verden, i alle fall i følge innbyggerne der, er kunnskapene om Norge, for eksempel, litt skrantende. Man har de klassiske «Er ikke Norge hovedstaden i Sverige?» og «Hvordan lever dere m e d



a l l e i s b - jørnene i gatene?». Men også noen nye som «Norge er kjent for tre ting: god økonomi, masse sexbutikker og nesten bare homofile.» og «Er ikke selvmordsprosenten i Norge opp mot 50% om vinteren, når hele Norge er mørkelagt?»... Som den eneste skandinaven på skolen blir det en del forklaringer til tider om Norge og nordmenn, men det er stort sett

moro. En tendens her er at folk med samme nasjonalitet henger sammen og blir ikke så godt kjent med resten av studentene. Som singel nordmann blir man kjent med folk fra alle verdensdeler og lærer utrolig mye om andre kulturer og språk. For eksempel hva man ikke burde gjøre for ikke å bli steinet i Abuja, Nigerias hovedstad, eller at alle Italienerne går med rødt undertøy på nyttårsaftnen.

Selv om jeg savner å snakke norsk og spise norske kjøttkaker med brun saus til tider, har Paris og Frankrike sin egen sjarm. Så langt trives jeg veldig godt i Paris og tiden her har virkelig gitt mersmak på å reise og å eventuelt bo i utlandet. På tross av at franskmenn er sære og til tider fett selvsentrerte, kan jeg trygt anbefale et år i Paris!

PS: Flere historier om franskmenn og opplevelser i Frankrike på <http://folk.ntnu.no/wedum/blog>.

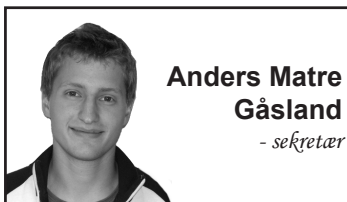


**I Frankrike**  
**Petter Wedum**  
 wedum@stud.ntnu.no





**Funcom har holdt en relativt lav profil i forhold til oss siv.ing studenter på data og komtek. I den forbindelse har** readme **huket fast i produktsjef Erling Ellingsen for et eksklusivt intervju.**



**Anders Matre Gåsland**  
- sekretær

*Funcom er det mest suksessfulle norske spillutviklerfirmaet per dags dato. De har nå over 200 ansatte og er på leting etter flere. Den Lengste Reisen, som deres første store tittel, ble sluppet for 8 år siden. Siden den tiden har Funcom vokst enormt og har etablert seg som et stort internasjonalt firma med godt rykte. I disse tider utvikler Funcom en real utfordrer til World of Warcraft. Age of Conan: Hyborian Adventures ser svært lovende ut og har mange fans allerede før spillet har blitt utgitt.*

#### **Hva gjør du som produktsjef i Funcom?**

- Mine hovedoppgaver er public relations og markedsføring. Jeg snakker med alle journalistene, legger planer for hva vi skal vise verden, lager materiale om spillene våre, ordner med assets slik som video og skjermbilder, og reiser rundt i verden og viser spillene. I tillegg fungerer jeg ofte som en

slags buffer mellom utviklere og omverdenen, noe som ofte kan være den mest utfordrende delen av jobben.

#### **Hva er gjennomsnittsalderen i Funcom og hvordan er kvinneandelen og nerdeandelen?**

Det tror jeg ikke vi har noen offisielle tall på gjennomsnittsalder, men jeg vil tippe den ligger på rundt 30. Kvinneandelen er nok dessverre ganske liten. Igjen, ingen offisielle tall, men jeg vil tippe 1/10. Nerdeandelen er derimot betraktelig høyere. Her tør jeg våge meg på en 9/10.

#### **Har dere cola-automater på jobb?**

- Det har vi. Jeg tror vi har cirka 4-5 stykk. Alle blir flittig brukt.

#### **Hva kreves av faglig kompetanse for å jobbe i Funcom, og hva tror du en siv.ing kan bidra med hos dere?**

- Det som teller mest hos oss er talent. Du kan vise til hva du vil av utdanning, men det er hva du kan presentere du har gjort før som gir deg jobben. Dette er kanskje mest sant for grafikere. For programmerere er det veldig positivt med utdanning slik som siv.ing. eller

"computer science" som mange her kan skryte på seg å ha studert.

#### **Har dere mange nyansettelser for tida? Hva slags folk blir ansatt og hvilken bakgrunn/utdannelse har de?**

- Det har vi. Sjekk [www.funcom.com](http://www.funcom.com) under "Jobs", og du vil se at vi søker svært mange stillinger akkurat nå. Vi ansetter de vi mener er flinke og de vi mener kan bidra mest til prosjektene våre. Som sagt, grafikere trenger i størst grad bare å kunne vise til pene bilder, mens vi setter stor pris på programmerere som kan vise til solid utdanning innen ulike felt - datateknikk, matematikk, fysikk og så videre.

#### **Finnes det muligheter for deltids/sommerjobb hos dere i Funcom?**

- Det er ikke noe vi pleier å gjøre, men det er mulig å ta kontakt på e-post adressen på nettsiden vår for å sjekke det opp. Av og til hender det at vi gjør det, men dette er ikke den jobben en vanligvis bare kan jobbe i noen få uker.

#### **Har dere vurdert å reklamere direkte til siv.ing studenter i form av bedriftspresentasjoner?**

- Det er vanskelig å si om vi rettet siktet rett mot siv.ing-studenter spesifikt, men Funcom jobber nært med undervisningsmiljøet i Norge. Vi reiser ofte rundt på ulike tilstillinger og det er ofte vi holder foredrag for studenter som studerer innen felt som kan brukes i Funcom. Her er siv.ing helt klart en mulighet. Hold øynene oppe når du går forbi oppslagstavlen – det er godt mulig Funcom besøker dere. Det er viktig for oss å støtte opp rundt slike utdanninger i Norge, og for oss er det veldig viktig å bidra at vi får friskt blod inn i spillutviklingsmiljøet.

### Hvordan tror du det er å starte eget spillselvskap her i Norge?

- Det er ikke lett på noen måte. Å utvikle spill nå er noe helt annet enn da Funcom startet. I dag må det være store teams med mye penger, spesielt hvis du skal satse på internasjonale AAA-titler\*. Vi er heldig å ha kommet på børsen, men det er bare fordi vi begynte tidlig og har bygd opp et rykte som vi kan lene oss på. Uten de pengene dette medfører kunne vi aldri realisert Age of Conan. Samtidig finnes det små utviklerstudioer i Norge, og det er bevist at teams på 4-5 mennesker kan utvikle enkle spill som faktisk selger veldig godt. Et eksempel er Caprino-spillene. Jeg håper at flere vil tørre å prøve seg på dette, og jeg håper samtidig at det norske finansmiljøet vil tørre å satse mer på "up-and-coming" spillutviklere.

\* AAA-titler er store spillproduksjoner. Titler som koster mange titalls millioner å lage og på samme måte forventes å ha mange titalls millioner i profitt.

### Har dere noen nye spillprosjekter på gang?

- Akkurat nå holder vi på med Age of Conan: Hyborian Adventures, som skal lanseres i Oktober. Vi holder fremdeles Anarchy Online gående, et spill vi faktisk tjener mye penger på – selv fem år etter det ble lansert. Vi har også enda et kort i ermet, men det kan jeg ikke si så mye om annet enn at det blir et banebrytende onlinespill som kommer til å ta for seg en helt unik setting. Det blir stort! Det blir episk!

### Hvordan er det å jobbe i Funcom, og hvordan er en typisk hverdag?

- Å jobbe i Funcom er nok en drøm for de fleste av oss. Det er uhyre morsomt og givende å jobbe i en bedrift der alle er lidenskapelig opptatt av stort sett det samme – først og fremst dataspill. Her er det alltid noe å snakke om over lunsjen i kantinen! Det er også en gruppe svært talentfulle mennesker hentet fra over hele verden (vi har mennesker fra over 20 ulike land som jobber i Funcom), så selv om alle har samme interesse og mål, så er vi fremdeles svært ulike. Programmerere er stort sett som alle andre – de kommer på jobb, er med i møter, planlegger og så koder de til de går hjem. Men det er en utrolig kreativ form for koding, og det er ikke vanskelig å se gløden i samtlige av dem der de er med på å realisere fantasiverdener og skaper rammeverket for eventyr som tusenvis av mennesker får oppleve sammen.

### Har du noen gode råd til de som vil inn i spillbransjen?

- Stå på! Spillbransjen er i stor grad sammensatt av mennesker som er lidenskapelige for jobben. Dette er ikke en jobb du legger fra deg når du går hjem. De fleste av oss puster spill hele tiden, og grafikerne tegner og programmererne koder. Det er en livsstil mer enn en jobb. Du burde begynne så tidlig du kan uansett hva du vil jobbe med innen spillbransjen. Du bør forbedre egenskapene dine, øve, bli flinkere og hele veien bygge et kompendium med dine egne kreasjoner som du kan slå i bordet med når du søker på drømmejobben.



Søker du på jobb som programmerer er det fint å vise til både utdanning og programmer/spill du har skapt på fritiden eller i utdanningsammenheng. Er du flink og har noe å vise til, så bør du søke på alt du kan. Vis pågangsmot og ikke gi opp i søket. Det er en vanskelig bransje å komme inn i, men gi ikke opp å forsøke!

### Hvor mange kodelinjer består Age og Conan av foreløpig?

- Det er et tall jeg ikke sitter på. Det er også et tall som er vanskelig å få tak i uten å sette himmel og jord i bevegelse. Når du utvikler dataspill så sitter faktisk hver koder på sin egen lille versjon av spillet. En gang i blant så setter de alle bitene sammen for å se hva som skjer. Da er det som regel noe som er ødelagt, og så må de komme i gang med fiksingen av feilene de finner. Slik foregår det hele veien gjennom. Alle jobber på sin del som så slås sammen med de andres deler med jevne mellomrom. Til slutt sitter vi med et spill som i realiteten er sammensatt av mange ulike deler som de ulike programmererne har utviklet hver for seg. Jeg vil regne med det finnes "tusener på tusener" av linjer med kode i Conan akkurat nå.

### Gi oss den mest sexy Age of Conan-kodesnutten.

```
#include <iostream.h>
main() {
    cout << "Hello World!";
    return 0; }
```

### Har dere sosiale tiltak utenfor arbeidstiden?

- Absolutt. Et eksempel er det alltid så populære "Friday beers" hvor vi kjøper inn mengder alkohol som utviklerne får kose seg med hver fredag. Vi prøver å holde alle oppdaterte på hva som skjer i Oslo, noe som er spesielt nyttig for de som ikke snakker norsk. Vi forsøker å arrangere flere arrangementer gjennom året, noe som kan variere mellom alt fra team-building til turer og idrett. Mange av de ansatte er også veldig flinke til å finne på egne ting, slik som det berømte "sketch crawl"-arrangementet der kreative sjeler går gjennom Oslo for å tegne alt de ser.

# SJARMØRSKOLEN

## - del 3



**Detosisteutgavene av Sjarmørskolen har stort sett endt i katastrofe, noe Børge ikke var særlig fornøyd med. Derfor, etter som vi i *readme* driver med korrekt journalistikk, fikk han etter eget ønske innvilget en siste sjanse til å gjenvinne sin ære og å overbevise oss alle om at han faktisk har dametekke. Børge inviterte meg denne gang til å være hans borddame ved Mannhullets (Marins linjeforening) 90-års jubileum.**



**Karin Ileby**  
- redaktør

Etter forrige utgaves lunsjdate skal det ikke legges skjul på at jeg gikk kvelden i møte med noe skepsis. En viss "peptalk" fra venninnene måtte til før jeg kom meg ut døren, og en nødløsning ble planlagt i tilfelle middagen skulle vise seg å bli for langtekkelig. Jeg kan med hånden på hjertet si at jeg ble positivt overrasket da Børge dukket opp på døren for å følge meg til vorspiel. Her kan det kommenteres at det fortsatt finnes rom for forbedring.

En liten blomst hadde ikke skadet noen, men likevel, en flott start på kvelden for Børge.

### Oppmerksom?

På vorspiel skal jeg ærlig innrømme at Børge kunne vært litt mer oppmerksom. Jeg følte meg litt forlatt og ensom, og andre gutter tok seg mer av meg enn Børge. Dette er ikke bra. Gutter, det er sånn vi jenter mister interessen. Heldigvis forbedret ting seg så snart turen gikk ned mot det ærverdige Britannia Hotell for middagen og festen. Så snart vi kom inn døren tok Børge hånd om jakken min og skaffet oss hver vår ankomstdrink. Han hadde også skjont at han måtte ofre litt mer av oppmerksomheten sin på meg, og frem til det var tid for bordplassering gjorde Børge opp for at han mistet litt fokus på vorspielet.

### Gentleman

Det beste av alt var at Børge faktisk klarte å beholde fokus en god stund. Da vi kom til bordet dro han ut stolen og var veldig høflig.

Under forretten gikk ting flott. Børge skjenket vin og passet på at jeg hadde alt jeg trengte som en gentleman ville gjort. Når vi derimot begynte på hovedretten kan man vel si at ting tok en annen retning. De fleste i salen var vel på dette tidspunktet pent sagt lettere bedugget, og Børge var intet unntak. Heldigvis for Børge hadde han gjort en strålende jobb med å fylle mitt glass også, så jeg så litt mellom fingrene når det gjaldt det faktum at han begynte å bli litt mindre taktfull enn man gjerne skulle ønske av en ekte herre.

### Ildprøven

Etter desserten var det tid for kveldens virkelige ildprøve for Børge. Det var leid inn storband og alle jenter i lokalet satt bare og ventet på å bli budt opp til dans. Nå er det ikke sånn at vi jenter vanligvis setter oss ned som fugler på en gren og venter. I hvert fall ikke her på Gløshaugen. Vi rekker ikke vente før det er en eller annen gutt på plass. Og det er ikke fordi gutter på Gløs er spesielt flinke, det er dere dessverre ikke, det er jo nettopp derfor vi har funnet det nødvendige

å gjennomføre Sjarmørskolen. Nei, vi trenger ikke vente fordi vi er i undertall. Kraftig undertall. Så når det da oppstår en situasjon, som det gjorde akkurat denne kvelden, hvor vi jentene faktisk forventer noe av guttene, jo, da kan det fort hende at dere gutter mister daten deres. Og hvorfor? Fordi dere er litt for sløve.

### Suksess

Og nå tror vel alle at jeg forteller dette fordi Børge nettopp var for sløv. Men her slo faktisk Børge til med kveldens siste overraskelse. Han var veldig kjapt på plass og fikk kveldens første dans med daten sin. Det som derimot ble et lite problem var at Børge nå hadde drukket så mye at dansen ikke var særlig elegant. Jeg må vel i rettferdighetens navn også innrømme at jeg selv ikke var i stand til å bidra noe særlig til en elegant dans så sent på kvelden. Ikke at det gjorde så mye, alle tilstede var for fulle til

å legge merke til det uansett.

### Gjenvunnet ære

Etter denne første (og siste) dansen kan man si at alle var såpass bedugget at vi ikke trenger avsløre mer. Det som kan sies er at alle hadde det veldig morsomt. Nå, dagen etter, mens jeg skriver dette, føler jeg en viss stolthet over Børge. Jeg føler han etter hvert har lært av sine feil og at han nå er i stand til å sjarmere nesten hvem det skulle være om han bare går inn for det. Jeg håper også at alle dere andre har klart å plukke opp litt her og der slik at dere også kan lykkes litt bedre med jentene. Vi takker Børge for å ha vært et flott eksempel, og med mindre jeg hører rykter om



Børge gjorde opp for blomstermangelen tidligere på kvelden. Brage ville også gjenvinne sin ære, men det toget har nok gått.

at han har gjort noe veldig dumt, eller noen kommer med et ønske og vi trenger et forsøksdyr, vil nok dette være den siste gang vi ser han i denne spalten. Børge har fått gjenopprettet sin ære.

# No time for SEX!

**Når utvidelsen til Gløshaugens karakterødelegger nummer én lanseres må det selvsagt dekkes. Hva er da mer naturlig enn å sende meg, som aldri har satt min fot i Azeroth.**



"Elskling, det er mat!". Ikke noe nytt scenario, slike ting kan høres i de fleste hjem. Forskjellen er bare at denne elsklingen sitter på rommet sitt med headset, imaginære skylapper og schizofreni-lignende konsentrasjon, og sitatet overfor er hentet rett ut i fra en snakkeboble i WoW. "KEK, no time, need to save Thrall in the Caverns of Time else all will collapse". Hvor frustrerende må ikke det være? Faktum er dessverre at dette er hentet rett ut i fra virkeligheten, NTNU-virkeligheten. Flere jenter jeg har snakket med har kjøpt seg WoW-konto rett og slett for å kunne snakke mer med typen. Nå er ikke jeg jente (sist jeg sjekket),

men jeg kan likevel forestille meg at det må være temmelig frustrerende å bli sittende alene i stua når du kommer på besøk til typen, fordi han syns det er viktigere at Doom Lord Kazzak får seg en på trynet, enn at du får deg noe. Ikke rart det forholdet tok

fort

slutt!



### Burning Crusade

For å tilfredsstille readmes lesere dro jeg ned til Trondheim sentrum klokka 12 natt til Tirsdagen utvidelsespakken til WoW ble lansert, og stod i kø sammen med dem som skulle skaffe seg dette spillet fortest mulig. Rovdyr-aktige kjøståere ble surere og surere når jeg løp ut og inn av køen for å ta bilder, og trodde ikke helt på meg når jeg sa jeg ikke skulle kjøpe WoW. Alt i alt en artig gjeng, med omtrent like stor jenteandel som datateknikk. De få jentene som var der var tydeligvis bare med typen. Kanskje de også hadde blitt sjekket opp i WoW, slik en viss abakuser skaffet seg dame. Det er tydeligvis det gunstigste, da begge er inneforstått med at IRL-speak er for n00bs, og at Onyxia-loot > IRL-kos.

Lykke til med Mount Hyjal! Måtte dere alle få Flying Mount før dere blir lagt inn til avvenning på St. Olav!

# readme test-deg-selv

**Ikke si du aldri har kastet bort tid du helst skulle brukt på øvinger, husarbeid, lønnet arbeid, å følge med på forelesningen, eller trene på å spille et lite flashspill. Men er det du som spiller flashspillene, eller spiller de deg? Tar det du egentlig skulle gjøre (som å skrive en artikkel) mange ganger så lang tid som det skal, fordi du "unner deg noen små pauser", eller scorer du 30 000 eller mer i Curveball uten problemer, så kan det hende du er litt avhengig. I denne sammenheng vil `readme` teste deg!**

## 1) Hva er det lengste du har sittet med et flashspill?

- a) Flash what? – er det noe av det samme som blink.no?
- b) Jeg pleier å gi meg når jeg har dødd tre ganger.
- c) Ca en forelesning
- d) Nei, du vet.. Ikke greit å holde styr på timene.

## 2) Har du noen gang kommet på high-score lista?

- a) Nei. Er ikke den lista bare juks?
- b) Var sykt nær en gang.. Faen ass.. sukk
- c) Ja
- d) Ja, ligger inne som nr 7 på Extreme Heliboarding
- e) Det er bare mitt navn på lista.. Kommer noen før meg, spiller jeg helt til de dør!

## 3) Hvor langt klarer du å komme i CurveBall?. Så mange forsøk du

ønsker. Link:

<http://tinyurl.com/289kd>

- a) Level 1 – 2.
- b) Level 3- 4
- c) Level 6- 8
- d) Level >8

## 4. Hvor mange poeng klarer du å få i Winterbells? Link:

<http://tinyurl.com/vj2r9>

- a)  $<10^3$
- b)  $10^3 - 10^5$
- c)  $10^5 - 10^7$
- d)  $10^7 - 10^8$
- e)  $> 10^8$

## 5. Hvis du var låst inne på et mørkt, kaldt rom med bare en pc med Extreme Heliboarding i et døgn, hvor stor del av dette døgnet hadde du spilt?

Link:

<http://tinyurl.com/2hwmatt>

- a) Kan jeg knuse vinduet med pcen?
- b) Et par timer
- c) Hvorfor gjøre noe annet?
- d) Høres ut som en vanlig lørdag

## 6. I hvor stor grad føler du at tiden som blir brukt på flashspill, egentlig burde bli brukt til studiene?

- a) Skjer ikke.
- b) Bruker spill som oppvarming før jeg setter i gang med øving
- c) Vel..Det gjør ikke noe om siste oppgaven ikke er gjort.. Øvingen blir godkjent uansett..
- d) Det finner jeg ut på eksamensdagen.

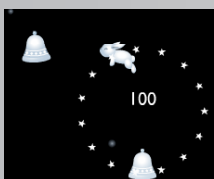
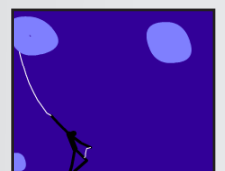
## REGN UT DIN SCORE:

- a) gir 1 poeng
- b) gir 3 poeng
- c) gir 5 poeng
- d) gir 10 poeng
- e) gir 100 poeng



**< 20 poeng:** Du er Sokobanmannen! Du er mest opptatt av det som MÅ gjøres, og siden du har plenty med kasser å flytte, bruker du ikke tida til andre ting. Benytt anledningen til å huske på at det går an å bytte ut snekkerbukse og hjelm med litt avkobling en gang i blant. Husk, all work and no play makes Jack a dull boy.

**20 – 40 poeng:** Du er double wires-mannen! Du har full kontroll på det du gjør, og balanserer like bra mellom spill og reality som mellom de fargede klumpene du slenger deg etter. Du er fleksibel, og strekker deg gjerne litt for å komme deg lenger, men lar deg ikke friste til å jage highscores og konkurrere. Du spiller mest for gøy og for å slå i hjel litt tid, og lar laptopen ligge i forelesningene.



**40-99 poeng:** Du er Winterbellskaninen! På magisk vis scorer du over de fleste på resultatlista. Selv om ditt yndige ytre ikke viser hvor mange timer du har strevet med å hoppe enda en plass opp på resultatlista, så har vi forlenget gjennomskuet den såkalt tilfeldige evnen din. Din avhengighet er et faktum, og erkjennelse på dette stadiet er viktig.

**> 100 poeng:** Du er Heliboardmannen! Her finns det ingen tvil. Ingen over ingen ved siden. The Master of timekilling! Poengscoren her taler for seg. Du liker å være ekstrem, og legger heller ikke skjul på det, selv om resultatet noen ganger blir knekt stolthet, kalde tær og snø nedover nakken. Utfordringen blir å huske tilbake på en verden uten flashspill.



# Free chicks?

**Det hender noen ganger at jeg føler meg ensom. Jeg gjør mitt beste for å undertrykke det, men det finnes en grense for hvor mye skolearbeid, tv-serier og det å være level 70 i World of Warcraft kan bøte på. Jeg søker da etter en kvinnelig utgave av menneskearten å dele min ensomhet med.**



**Eirik Haver**  
-journalist

Det er ikke lett å finne noen. Når alle de søte jentene i klassene for lengst er blitt plukket opp av fadderne sine fra i høst, og min beste pickupline involverer trigonometriske uttrykk, blir det fort vanskelig. Men heldigvis finnes det en redning, et møtested på internett hvor mennesker i min situasjon samles, mennesker som ikke er ute etter noe annet enn noen å ha et diskret "forhold" med. Stedet er adultfriendfinder.com.

## Teknologisk overlegent

For meg som komtekstudent er adultfriendfinder.com et guddommelig eksempel på hvordan godetjenester lages. Heltautomatisk popper det opp søte jenter som er klar for det aller meste, og best av alt er at de kun bor en liten busstur unna. Og om jeg reiser hjem til mor og far på vestlandet en tur så klarer adultfriendfinder også å finne nydelig kvinner til meg der. Det som også er ekstra fascinerende er at i en av Norges minste byer finnes det så mange tiltrekkende jenter jeg aldri har lagt merke til.

## Er det verd det?

Dessverre krever adultfriendfinder at man skal registrere seg, lage profil og betale en månedsavgift på 100 kroner. Det første som slo meg var at prisen er drøy, det er jo de pene jentene som gjør at adultfriendfinder er så bra, det er de som burde få betalt! Men hvis man setter prisen opp mot alternativet, det vil si å gå på fylla for å møte jenter, viser det seg at et medlemskap er en god investering. En bred undersøkelse blant gutter på data- og komtekstudiet viser at sjansen for å "treffe noen" er omtrentlig

2%. Med litt feil bruk av statistikk vil dette tils at hver 50. gang på fylla så vil du få deg noe. Prisen på en tur ut, vorspiel + cover

+ drikke på pub + kebab + taxi, er estimert til omtrentlig 500 kr. Femti ganger på fylla blir da 25 000 KR! Altså er adultfriendfinder mye mer stipendvennlig enn alternativet.

## For godt til å være sant?

Det finnes en del skeptikere mot adultfriendfinder, bedrevitere som hardnakket påstår at adultfriendfinder bare er løgn. Jeg utstyrte meg derfor med readmes kredittkort, og i sannhetens navn opprettet jeg to kontoer. Med kreative profilnavn som Discreteboy85 og Willingslut86 og detaljerte profiler tok det ikke lang tid før jeg fikk den første interesserte. For min egen sikkerhet valgte jeg å ikke bruke bilde av meg selv, men vilkårlige redaksjonsmedlemmer. 24 timer etter kontoene ble opprettet hadde den kvinnelige profilen 74 tilbud om diverse "vennskap" mens den mannlige kun hadde fått et tilbud om is og vafler fra en 45 år gammel trebarnsmor fra Lundamo. Som den gode vennen jeg er, videresendte jeg selvfølgelig kontaktinformasjon til de personen jeg hadde lagt ut bilder av.

## Valgets kvaler

Adultfriendfinder har gitt meg en ny horisont av muligheter. Men det finnes fortsatt utfordringer. For hvem skal jeg velge? SmartArtGirl er den jeg synes er penest, just2cute2 er nærmest min alder, men samtidig er MissButterflLai med på ALT. Det betyr jo at jeg kan ta med en kompis, så det ikke blir så pinlig. En ting er sikkert, jeg elsker adultfriendfinder, og ser frem til å treffe flere abakusere enn de som allerede er medlemmer. Men hvem skal jeg deite i kveld?

**Meet these girls from your area!**



**SmartArtGirl**  
23/F  
Trondheim



**MissButterflLai**  
26/F  
Nidaros,  
Sor-Trondelag



**Just2cute2**  
20/F  
Nidaros,  
Sor-Trondelag



**Pinkpetalled**  
25/F  
Nidaros,  
Sor-Trondelag

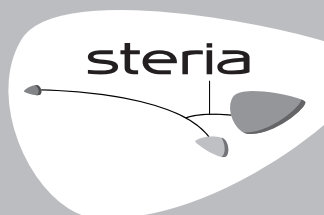
# "Årets rakett"

*Carlo Duraturo, Country Manager Norway, Universum Communications*

www.tindre.net • Foto: Getty Images

Vi takker med stolthet for prisen **"Employer Branding Star of the Year"** som ble utdelt under Universum Awards 2006 i Oslo. Nesten 3500 avgangsstudenter ved norske universiteter og høyskoler har stemt på hvem de synes er landets mest attraktive arbeidsgivere. I teknologikategorien klatret vi hele 34 plasser opp fra i fjor, og ble dermed den arbeidsgiveren som økte mest i popularitet.

Prisen både inspirerer og forplikter. Vi har en offensiv vekststrategi og flust av nye kunder. Det er flott at vår unike Steria-kultur bærer frukter. Den gjennomsyres av at vi liker å bli utfordret, utvikle oss og ha det gøy.



**Oslo:** Tlf: 22 57 56 00  
**Bergen:** Tlf: 55 38 29 90  
[www.steria.no](http://www.steria.no)



# Ting du bør vite som siving

## Leksjon XIII: Digitalfotografering

Som mye annet forbrukerutstyr så har fotoutstyr blitt digitalisert de siste tiårene. Der man før måtte ha med seg en real mengde fotoruller for å kunne ta alle de bilder man ville, kan man nå få flere hundre(!?) filmruller inn på en minnebrikke med størrelse på et frimerke.

Når man skal fotografere noe, så er det lyset reflektert fra objektet man fotografere. Tradisjonell 'analog' fotografering gjøres ved å 'fange', eksponere, dette lyset på en kjemisk behandlet film. Lyset sendes gjennom et sett med linser(også kalt objektiver) for å fokusere og manipulere lyset.

### Digitale bilder

For å kunne ta digitale bilder er det nødvendig med en alternativ måte å fange lyset på. Løsningen ligger i lyssensitive/lysfølsomme brikker(fotosensor) som kan registrere lys og oversette dette til elektriske/digitale signaler. Det brukes i hovedsak to forskjellige teknologier, CCD og CMOS for dette formålet. der førstnevnte er den mest utviklede og brukte teknologien.

Disse brikkene består av en array med lyssensitivekondensatorer som kan registrere mengden lys som de blir utsatt for. Fargebilder oppnås vanligvis ved å bruke et såkalt Bayer filter, som gjør at hver pixel



**Håkon Rørvik Aune**  
- journalist

registrerer en av de tre grunnfargene Rød, Grønn og Blå (RGB). Ved å gjøre det på denne måten så vil hver pixel kun inneholde 1/3 av fargeinformasjonen. For å finne den fullstendige fargeinformasjonen for et helt bilde må man gjennomføre en demosaikk-algoritme som estimerer den manglende informasjonen ut i fra den eksisterende.

### RAW vs JPEG

Når portrettet man ønsker å fotografere har blitt fanget av bildebrikken, er det nødvendig å lagre det på nevnte minnebrikke. Dette kan gjøres på en rekke måter; man kan avlese bildebrikken og lagre alt direkte på minnebrikken i et såkalt RAW format. Et slikt bilde er ikke blitt behandlet for å finne den manglende fargeinformasjonen; dette og mye annet kan man gjøre i redigeringsprogram som Photoshop, GIMP etc, rett på råmaterialet. Men dette er ikke hensiktsmessig for den jevne bruker som mest sannsynlig vil ha mest mulig automatisk. Da vil kameraet overføre informasjonen fra bildebrikken til sin interne mikrodatamaskin, som så vil utføre

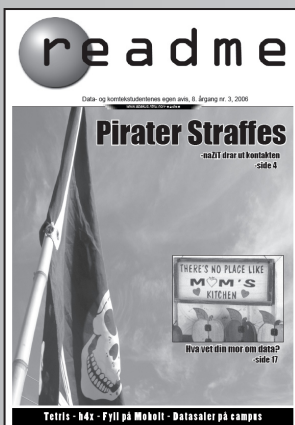
demosaikk for å få det ferdige bildet, og komprimere det slik at man får plass til flere bilder på minnebrikken.

Megapixlene som produsentene bruker hyppig for å reklamere for kameraenesinefortellerhvormange pixel bildebrikken kan registrere.

En pixel er et bildepunkt, en av kondensatorene på fotosensoren. 1600 ganger 1200 slike kondensatorer tilsvarer omtrent ~2Megapixler. Men antall megapixler er ikke nødvendigvis det som betyr kvalitet selv om flere pixler vil gi mulighetene til bedre detaljrikhet. Å få til riktige farger og hvitbalanse er en vanskelig oppgave for maskinvaren, fokuseringen og eksponeringen er en annen oppgave som automatikken må takle riktig.

### Objektiver

Bortsett fra disse finurlighetene fungerer et digital kamera på mange måter likt som sine analoge brødre/søstre. Hvor mye lys og hvor lenge er fortsatt noe som man må justere med blenderåpning og lukkerhastighet. Fordi en fotosensor vanligvis er mindre enn en 35mm film så må objektivene tilpasses slik at de eksponerer bildet riktig på sensoren. Derfor er det ikke alltid mulig å bruke gamle objektiver på nyere digitale kamera.



- Spennende saker
- Intervjuer
- Saftige nyheter
- Seks utgivelser i året
- Fin konvolutt

Få readme tilsendt i posten!

Private 199,99,- pr år

Bedrifter 299,99,- pr år (2 eks)

# Ting du IKKE bør vite som siving

## Leksjon III: Poteter

**Poteter er noe enhver student bør vite hva er. De er billige, spiselige og mettende. En livsnødvendighet.**

**“Ja, selvfølgelig, men hva så? Jeg vet jo godt hvordan man plukker dem. Ta en pose, fyll opp, og betal i kassa. Jeg trenger ingen guide. Dessuten har jeg sett litt på hva du har skrevet her, og det ser ikke ut som stort til guide. Ihvertfall ikke for potetplukking.” Og det er vel og bra, personlig har jeg aldri trengt å vite noe mer. Når alt kommer til alt er potetplukking ikke noe for sofistikerte individer.**



**Even Bruvik Frøyen**  
- journalist

Det er ikke det å vite noe man trenger å vite denne spalten handler om. Det er å finne ut hva som skjer når en sivilingeniørstudent bestemmer seg for å finne ut hva de uvasket masser driver med til daglig, så vi nok en gang kan forsikre oss selv om vår overlegenhet over de dødelige. Og i dag handler det om hvordan man får tak i poteter utenfor grønnskavdelingen, og hvordan best utføre denne prosessen.

### Forarbeid

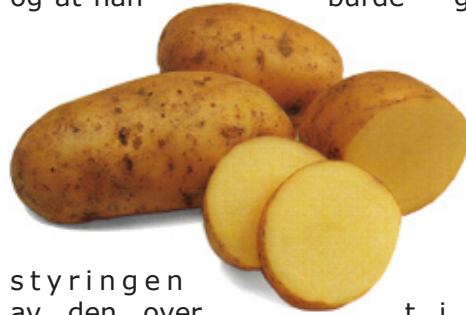
Det første man må gjøre hvis man vil plukke poteter, er å plante poteter. Dette gjøres helst en stund før man ønsker at man skal kunne plukke dem. Selve planting er en komplisert prosess, som krever stor innsikt i potetenes verden, men denne saken handler om plukking, ikke planting, og hvem vil vel egentlig ha innsikt i en verden av brune klumper? Bare få noen andre til å gjøre det for deg. Delegér. Så venter du en stund, til det stikker noen grønne greier opp av bakken.

### Arbeid

Det viste seg ganske raskt at det å plukke poteter er noe skikkelig jævelskap. Poteter vokser ikke på busker eller i trær, faktisk viste det seg at de overhodet ikke vokser på overflaten av vår planet, men under den. Følgelig kan det virke

som man faktisk er nødt til å skitne til hendene, og kanskje til og med buksene, ved å grave rundt i denne mørke møkka emilerne refererer til

som “bjord” eller “mord” eller noe. Men det er selvfølgelig bare tull. Det er en kjent sak at da Gud skapte jorda, delte han vesnene som skulle bo der opp i grupper, som hadde hver sin oppgave. Fiskene skulle svømme, apene skulle utvikle seg til mennesker, hundene skulle sikle, og sivilingeniørene skulle herske over dem alle, og ellers bare være klare for å ta over for gud når han endelig innser at han tok munnen for full når han skapte denne planeten, og at han burde gi



styringen av den over t i l individer med m e r kapable sinn. For det finnes alltid en ingeniørløsning.

Etter å ha tenkt en stund, bestemte jeg meg for at det beste valget ville være å prøve å skremme opp noen letturte, innavla, skitne, lutryggede, siklende, semiintelligente, halvbeviste bondeknøler fra en evolusjonær blindgate med sans for å rote rundt i møkk, og få dem til å gjøre jobben for meg. Jeg matte ikke lete lenge. Etter et par minutter kom jeg over EMMilmIl-redaksjonen mens de forsøkte å skremme ett busstopp vekk fra territoriet sitt. Jeg gjetet dem så tilbake til min lille åker, hvor jeg tjoret dem til ett tre, mens jeg bygde en koselig liten innhegning til dem. Mine erfaringer indikerer at piggtråd gjør seg utmerket som bygningsmateriale, men jeg har også stor tro på elektriske gjerder og vakthunder. Gå for det du finner best, når du prøver deg.

### Ha tennvæska klar

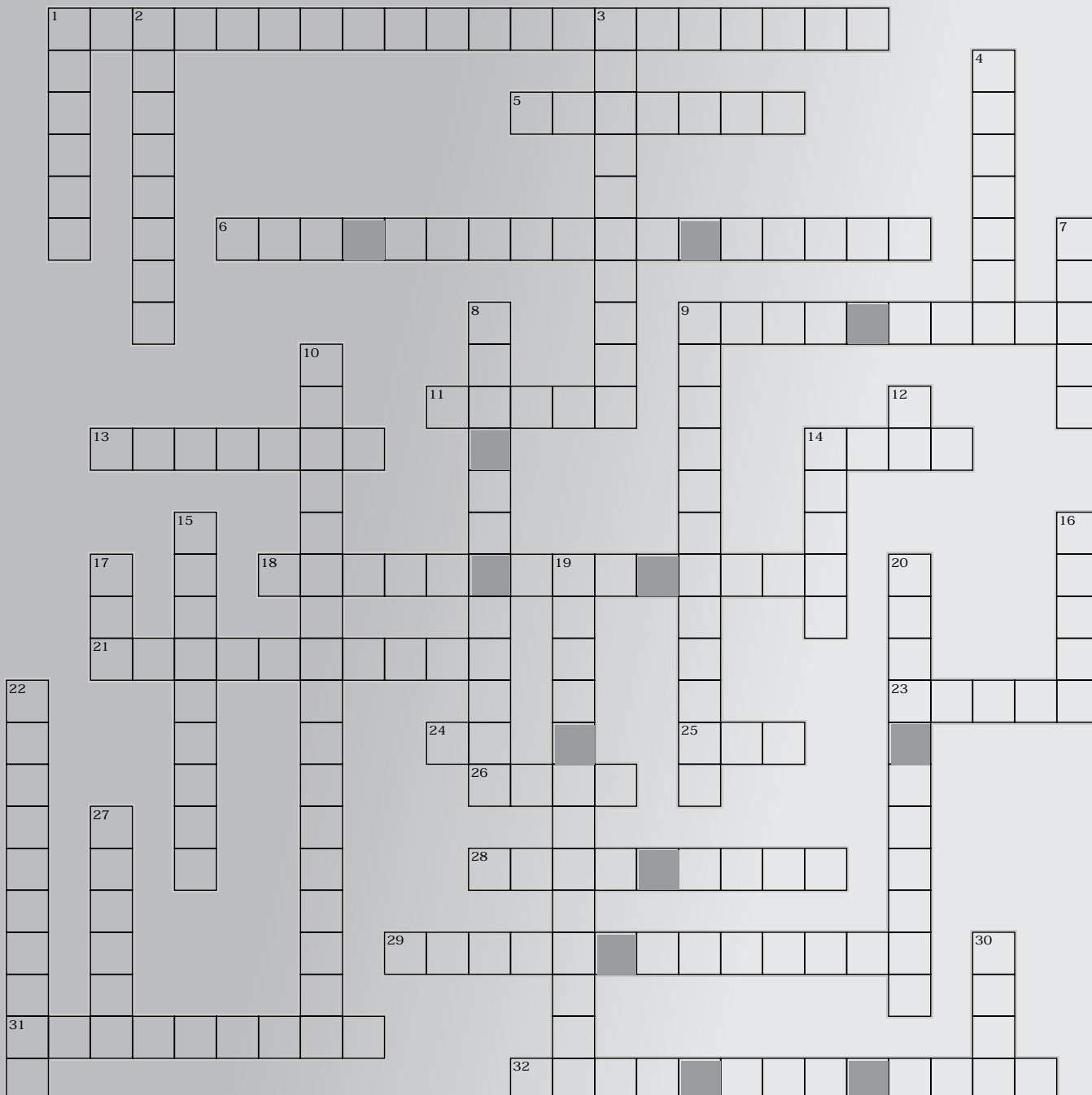
Deretter viste det seg at prosessen med å grave opp potetene er svært enkel. Bare gi dine villige arbeidere noen pinner, og et par lekne slag med en god kjepp, og de vil begynne å rote rundt så gjørma flyr. Etter bare et par timer vil alle potetene være ute av jorda. Eilmavisere viste seg å være utmerket arbeidskraft på mange måter: de klager lite, de koster ingenting, de spiser kun gress, og kjøttet deres er magert og næringsrikt. Likevel må det nevnes at de har noen minuser ved seg. De har, som vi alle vet, svært dårlig hygiene, og har i tillegg til dette, som de bitre skjellene av forhenværende, trefetisjstiske, buskvekstelskende halvmennesker de er, en lei tendens til å forsøke å parre seg med det som finnes av trevirke rundt dem. Jeg oppdaget en stund etter at potethøsten var inne, og fryseren fylt opp, at en av leimaviserne hadde klart å stikke seg unna når de var ferdige med å grave (i ettertid vil jeg si at han etter all sansynlighet gjemte seg blandt slakteravfallet), og hadde satt seg oppe i et rimelig stort grantre, hvor han høylydt proklamerte til alle som gikk forbi at han og treet nå var lovlig gift, og snart ventet barn. Av frykt for at noen av de andre arbeiderne mine hadde gitt inn til liknende lyster, ble jeg desverre tvunget til å brenne alle potetene. Jeg vil oppfordre lesere til å vurdere andre kilder til arbeidskraft i sitt nærmiljø. En hvilken som helst gruppe av patetiske, fantasiløse, lavintelligente, halvprimater burde fungere bra.

Til tross for mangelen på poteter, vil jeg si det hele ble en stor suksess. poteter er tross alt kjedelig kost, og de ville nok sansynligvis bare endt opp med å ligge å rotne, ettersom jeg hadde, og fremdeles har, et veritabelt hav av magert, næringsrikt, frosset hvitt kjøtt i fryseren. Potetplukking er alt i alt et utmerket alternativ til dyrere former for slaktervare, definitivt verd å vurdere for den fattige student.

# readme presenterer

## 1337-X

readme kan stolt presentere en flaske vi til den første som leverer inn korrekt svar på kryssordet. Svar leveres inn i readme-hylla på Abakus-kontoret. (Skraverte ruter er mellomrom)



### Vannrett:

1. Troll
5. wtf
6. ffs
9. w00t
11. ph34r
13. whining
14. tree-hugging hippies
18. ZOMG

21. b0x0r
23. 5k1llz
24. 01
25. y0
26. ez
28. stfu
29. brb
31. btw

### Loddrett:

1. pro
2. leeching
3. imba
4. y
7. O RLY?
8. plx
9. kekekekekeke
10. nerfe
12. gief
14. 1337
15. n00b
16. sux
17. pwn3d
19. AFK
20. jk
22. pr0n
27. h4x0r
30. thx

# Abakuskalenderen

En oversikt over aktuelle arrangementer

**Torsdag 8.feb - Samfundet, teater:  
Bedrag**

**Fredag 9.feb - Samfundet: by:Larm  
Nachspiel X-queen of the Astronauts  
Rockettothesky og mange fler**

**Lørdag 10.feb - Samfundet: by:Larm  
Nachspiel, flerekonserten**

**Tirsdag 13.feb - Gjesteforelesning med  
TrollTech,**

**Bedpres med Bearingpoint**

**Torsdag 15.feb - Bedpres med Texas  
Instruments, Standup på Samfundet**

**Tirsdag 20.feb - Bedpres med  
Contopronto**

**Tirsdag 27.feb - Bedpres med Cellvision**

**Tirsdag 6.mar - Bedpres med Confrimit**

## Smått nett

### Jenteandelen

I høst var det bare fryd og gammen fordi jenteandelen på data og komtek var høyere enn den hadde vært på mange år. Nå kan vi dessverre registrere at mange av disse jentene slutter. Vi i *readme* finner det passende å spørre om Jenter og data synes de har gjort jobben sin godt nok?

### Terrorister på færde?

Vi i redaksjonen har lagt merke til at det har kommet opp noen merkelige nye plakater på do rundt omkring på skolen. Mon tro hvor de kommer fra..?

### Nytt ansikt utad

10 mill ut, et litt mer glossy design inn. Gratulerer til NTNU. Forresten, it's learning er fortsatt like dårlig.

### Eksredaktøs går løs!

Her kan man se hva som skjer med deg når du slutter i Abakus. [http://levvel.com/gallery2/main.php?g2\\_itemId=2774](http://levvel.com/gallery2/main.php?g2_itemId=2774)

### Ny køtrend?

UTEsteder har fått en ny betydning. Nå er det i køen det skjer. I Åre stod Signe++ i kø, kom fram, gikk tilbake igjen, og gjentok det tre ganger før de gikk hjem. Å gå inn er oppskrytt!

### WoW-effekten

Slagordet for Vista er WoW. Aner vi en konspirasjon her?

### Wow-forhold

Hva skjer med sjekking i WoW? Og hva skjer med å faktisk LYKKES? Imponerende, men litt skremmende!

### Åre

Av hensyn til våre lesere som leser *readme* over lunsjen, så velger vi å ikke nevne noe fra Åre. Det du ikke vet, har du ikke vondt av!

### Åre 2

OK, vi kan ikke la være. En viss bedkom-nestleder og en viss *readme*-sekretær (vi nevner ikke navn) fant det for godt å stå opp 9 når bussen til Åre gikk 8. n00bs!

### Ivar brenner rundt

Status: Bedkom-Line og Arrkom-Marianne done. 2 down, 20 to go.

### Førstissene suger i Matte 1

Kan det ha noe med Ivar Amdals fravær å gjøre? Heldigvis er han tilbake til Matte 3