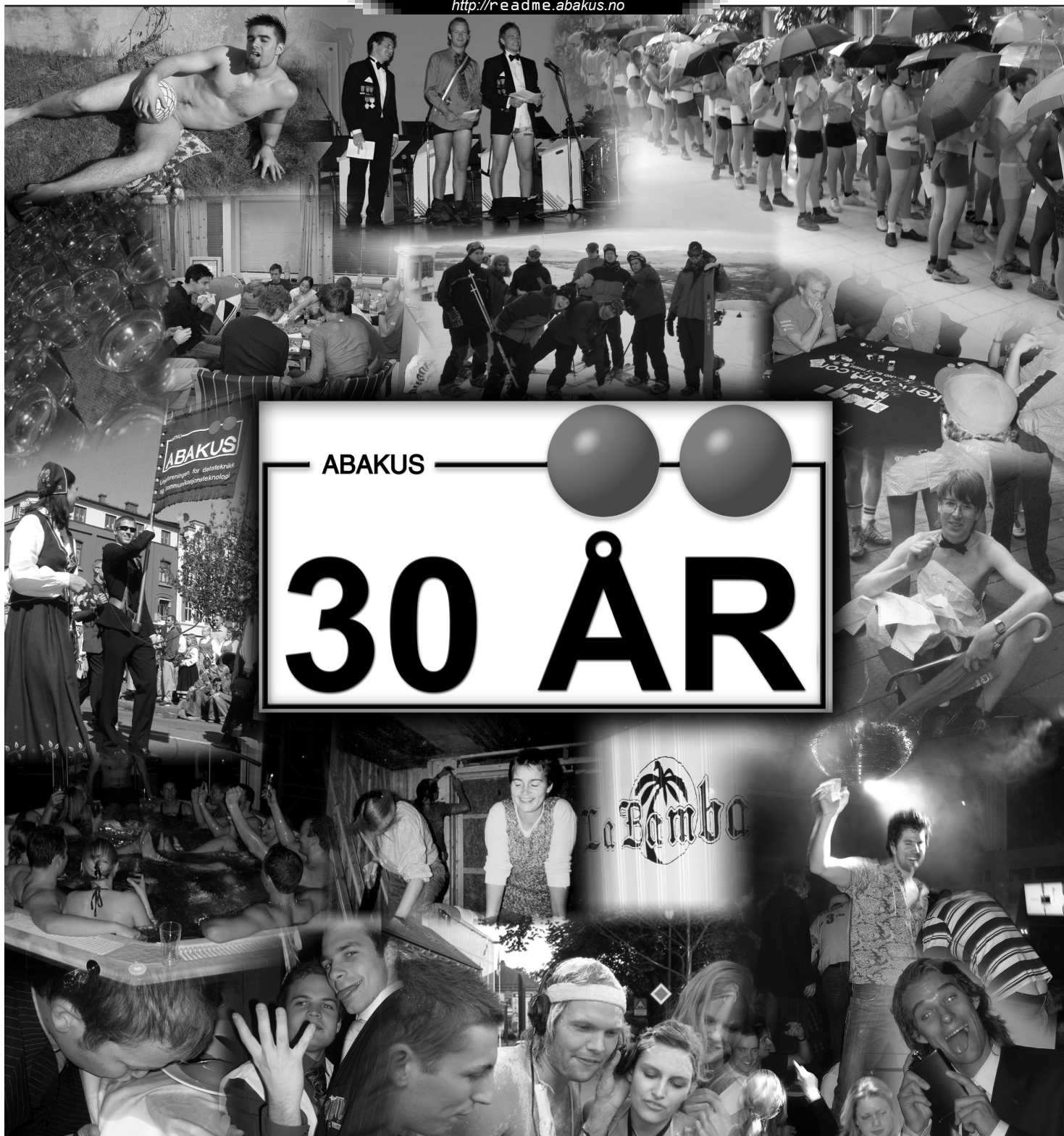


# readme

Data- og kontekststudentenes egen avis, 9. årgang nr. 3, 2007

<http://readme.abakus.no>



**Jenter & Data - 3DTV- Zelda - Japan**



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 brukvik 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:**

Kjære leser

Nok et skoleår nærmer seg med stormskritt slutten. Det er tid for eksamen og vi vet at du trenger en distraksjon fra lesingen og det får du nå. Vi har proppet 20 nye sider fulle av det vi vet du liker å lese om.

Siden siste utgave av readme har det skjedd mye. Det har vært to langåpent på kjelleren og den fantastiske russefesten har gått av stabelen. Linjeforeningen vår har feiret sin 30-årsdag med stor ståhei over to dager og vi har fått innsyn i "rikets tilstand" på generalforsamling hvor det også ble velgt leder og nestleder slik at det nye hovedstyret nå er fulltallig og klare for å kaste ut oss som har styrt det siste året. Dette og alt det andre som har skjedd har vi selvfølgelig overvært og rapporterer det nå videre til deg i tilfelle du ikke husker helt eller var så uheldig at du gikk glipp av begivenhetene.

Så dette er da min siste leder. Jeg trer av som redaktør og fra høsten av er det Espen som har ansvar for innholdet i vår kjære avis. Jeg skal gjøre som alle redaktører før meg; trekke meg tilbake og si at alt var mye bedre før. Håper jeg har fått dere alle til å le masse i løpet av året som har gått. Takk for meg!

*Karin, redaktør***Dikt:**

```
open (HEART, ">for_me");
for ($this-summer; $you and $me; $together++) {
    $you = "My special one";
    $me = "Your darling";
}
$time = ($you => $me, $together => "forever");
while ($you = push(@me, @away)) {
    foreach (@second) {
        die a_bit to my $death;
        goto hell;
    }
    pack $my_bags, @and_leave;
    package my_love;
    unless(!$i_see_you) {
        write YOU_SOON;
    }
}
```

*An. O. Nym*



# Nye bedpresplasser

**Etter at Club Savoy nylig byttet eier og navn til Club Stella har bedkom vært på leting etter nye plasser å avholde sine mange bedrifts-presentasjoner. Og de lette ikke forgjeves.**



**Karin Ileby**  
- redaktør

Graffi Grill & Bar og Rick's Cafe mest fra

Til høsten skal bedpresene vekselvis avholdes på Graffi Grill & Bar og Rick's Cafe. De store bedpresene vil bli avholdt på Rick's Cafe rett og slett fordi Graffi Grill & Bar ikke er stor nok. Mindre bedpreser kan holdes på begge plasser, noe som byr på litt variasjon (alle begynte vel å bli en smule lei av taco-menyen på Savoy etterhvert...). Man rakk og teste ut begge plassene såvidt før bedpresene var over for semesteret og begge to leverte veldig god mat.

På Graffi Grill & Bar, som er en vanlig, restaurant har de foreløpig utviklet en spesialmeny for oss. Dette er en burgermeny hvor man kan velge mellom 4 forskjellige burgere. De jobber med å sette sammen flere menyer slik at det finnes valgmuligheter på maten. Som det ser ut nå vil ingen av menyene på Graffi Grill & Bar være buffet, man får maten servert til seg, noe som for så vidt er nytt, i alle fall i forhold til Club Savoy.

På Rick's har de allerede flere menyer å velge mellom. Blant disse finner man tapas, taco, burger og reker. De fleste av disse er buffeter og dette er vel noe av det som skiller

hverandre. Dessuten har bedkom fått en grei avtale om ølprisen som er på 28 kroner, noe som er fint for fattige studenter når det er tomt for bonger.

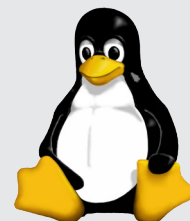
Så selv om det (i alle fall en stund fremover) er slutt på bedpreser på Club Savoy (Club Stella) så betyr heldigvis ikke det at vi må gå sultne. To nye plasser står klare for å ta imot oss med masse god mat og god drikke.



Side3-hurtigtasten

Alt Gr + Prt Sc/Sys Rq + O

Dreper maskinen momentant



Linux



# Abakus 30 år -og klare for mer!

I år fyller vår kjære linjeforening 30 år, noe som selvfølgelig må feires på ekte studentervis, men galla og det som hører med. 4. mai braket det løs med kjellervors for alle tilreisende og fest på Strossa. Lørdag var det opplegg om alumnisystem for de av jubileumsdeltakerene som er ferdige her på Gløshaugen og på lørdag kveld var det duket for gallamiddag på Royal Garden med påfølgende fest og nachspiel på stilfulle Rams MC.

## Kjellernostalgii

På kjelleren på fredag kveld ble det etter hvert stappfullt og i kjent LaBambastil steg stemningen i takt med alkoholinntaket. Gamle



Karin Ileby  
- redaktør

kriteboka og at det faktisk sto penger der og man fikk etter hvert et morsomt gjensyn med gamle blestevideoer som var lagd på midten av 90-tallet en gang. Det morsomste med dette var jo at en del av de som medvirket faktisk var til stede. Selvfølgelig fikk vi også en runde med den beryktede rekedansen før det bar ned på Strossa.

styrefolk og kjellerfolk hadde det veldig morsomt med å finne ut at de fortsatt hadde en side i

et Abakus alumnivesen. Mellom 20 og 30 tidligere aktive i Abakus møtte opp og den nyopprettede alumnikomiteen hadde laget

et opplegg hvor man skulle komme med innspill og synspunkter på hvordan et slikt alumnisystem bør fungere, hva man bør få ut av det og hva som kreves for at folk skal orke å melde seg inn, samt holde informasjonen som ligger der oppdatert. I løpet av dagen kom det mange gode forslag og innspill og et av de vi bør nevne er vel navneforslaget som kom for alumnikomiteen -



Alles favoritt- "kelner"

Der var det enda flere folk og ølen flommet, noe som gjorde at alle var i særdeles godt humør, og vi kan i ettertid konkludere med at det var en vellykket kveld.

## Backup?

Lørdag 5. mai ble det arrangert workshop for å se på opprettelsen av

Backup.

## Gale kelnerere

Klokken 19.00 var det klart for begivenheten som virkelig skulle markere 30-årsdagen, gallamiddagen på Royal Garden. God mat og drikke skulle inntas, taler skulle holdes og gaver skulle mottas. Kveldens toastmaster, Michael Sars Norum startet kvelden morsomt og gjorde sitt beste for å holde orden på alle innslagene og talene som kom underveis.



Rekedansen er alltid en slager



Som underholdning kom pirum på besøk og skapte høy stemning som alltid. Det er vel også verd å nevne den ekstremt homofile kelneren som svirret rundt på alle bord med all slags merkelige kommentarer, drakk åpenlyst på jobb og skjenket ekstra vin i alle halvtomme glass han kom over. Dette var egentlig kveldens andre underholdningsinnslag, en stand-up komiker i forkledning. Han var et hett samtaletema rundt samtlige bord og han lurte definitivt alle.

linjeforeningene forærte oss like ved Lerkendal. Innvendig var gaver, det ble sunget sanger, jubileumsgruppa mottok heder og ære for innsatsen og ikke minst ble det foretatt en evaluering. Her mottok kveldens ledende når det gjaldt inntak av alkohol den gule ledertrøya (En signalgul refleksvest). Det var sannsynligvis en fordel at Sigve fikk denne til å



Partystemning på Rams

Moholtkjeller og de som jobbet der var en gruppe litt eldre mc-karere. Fantastisk lokale for en slik fest. For å si det sånn, her skled det helt ut. Da vi kom var det kaker å finne innerst i lokalet. Ikke alle fant dem før de forsvant, men vi som klarte det kan informere dere

### Evaluering

Etter hovedretten begynte muligens ting å skli litt ut så akkurat detaljene når det gjelder rekkefølgen på de neste begivenhetene avskriver jeg meg ansvar for å holde orden på. Det ble utdelt æresmedlemskap til en svært glad Erik og en svært overrasket Joacim. De besøkende



Mattis og Sigve (i ledertrøya) i storform

gå rundt med resten av kvelden, så det var lettere for oss å finne ham.

### Rams MC

Etter dessert var inntatt og alle omsider hadde sagt sitt var det på tide å flytte festen til et mer egnet lokale. På ett eller annet merkelig vis hadde jubileumsgruppa klart å oppdrive det sjarmerende stedet Rams MC

andre om at de var veldig gode! Et liveband entret etter hvert scenen og skapte høy stemning med kjente coverlåter.

### Hurra for oss!

Festen fortsatte med stor ståhei langt ut i de små timer. De siste forlot i følge ryktene lokalene mellom klokken 6 og 7 på søndagsmorgen. Alle jeg har snakket med i ettertid, inkludert meg selv har vært helt enstemmige når det gjelder denne feiringen. Den var legendarisk bra! Tusen takk jubileumsgruppa, gratulerer med dagen Abakus og vi gleder oss allerede til neste gang vi kan feire oss selv.

# Abakus' nye æresmedlemmer

**"Har noen innlagt seg særlige fortjenester innen foreningen, eller utmerket seg på annet vis, kan Hovedstyret innby vedkommende som æresmedlem av Abakus."**



Anders Matre  
Gåsland  
- sekretær

På 30-års jubileet til Abakus var det to personer som fikk oppgradert sin status i Abakus til æresmedlem – Erik Drolshammer og Joacim Christiansen. De to fikk denne utmerkelsen etter 5 års særskilt tro tjeneste. Begge utnevnelserne var vel fortjent og noen av grunnene står listet opp. Gratulerer så masse begge to. Vi på Gløs kommer til å merke at dere ikke er her og vi kommer nok til å savne dere.

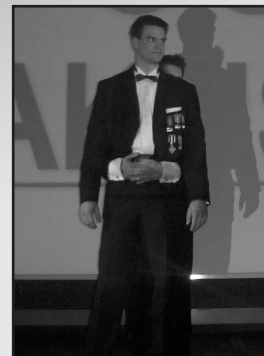
## Joacim Christiansens historie i Abakus

- Medlem i Abakus siden 2002.
- Medlem i Bedkom fra 2002 til 2006. Første året som økonomi og bedriftskontakt, og 2003-2006 som webansvarlig.
- Bidratt med mye utenfor sine verv i Bedkom.
- Leder i Abakus 2004-2005, samtidig som han var aktiv i Bedkom.
- Fulgte opp Lise sitt arbeid og vært med på å renske opp i Abakus sin økonomi.
- Ordstyrer på generalforsamlingen i 2007.



## Erik Drolshammers historie i Abakus

- Medlem i Abakus siden 2002.
- Nestleder i LaBamba i 2002/2003 og leder i 2003/2004.
- Hardwareansvarlig, utvikler, altmuliggjører og prosjektansvarlig i Webkom.
- Tok på seg prosjektledervervet i NAUT etter Thomas Eggum.
- Har rensket opp i hvordan Webkom drives. Samlet kritiske tjenester på Mimir serverrom, fått de inn i rack, og tatt seg av saklig tjenestefordeling og redundans på de viktigste funksjonene.
- Holdt "Hvordan sende e-post riktig"-kurs for Abakus.



# Jenter rømmer fra IT-studier

**Nina Kotte tok over jobben som prosjektleder for Jenter & Data i midten av februar i år. Siden Sølvi Silset sluttet har prosjektkoordinator Kjetil Jomaar fungert som vikarierende prosjektleder. Jeg tok en prat med dama som har tatt over den daglige driften av organisasjonen som vi alle elsker å hate.**

Årets tall fra Samordna Opptak er klare nå og det er en tydelig nedgang i antall kvinnelige

søkere til datastudiene på NTNU. Over alle de fagene som Jenter & Data har ansvar for har antallet kvinnelige søkere gått ned siden i fjor. Siden Nina Kotte ikke startet i sin stilling før etter at arbeidet med årets rekruttering var godt i gang kunne hun desverre ikke si noe om de hadde gjort noe spesielt annerledes i år enn tidligere år.

## Stabilisering

Men det er viktig å huske at 2006 var et veldig godt år for antall søkere på IT-fag generelt. 2006 hadde drastisk flere kvinnelige søkere enn 2005, og det er ikke helt unaturlig at tallene stabiliserte seg noe til i år.



Jarle  
Lindseth  
-økonomiansvarlig

Av de tre fagene Datateknikk, Komtek og Informatikk er det kun Informatikk som har flere søkere i år enn i fjor. og Komtek har 40% færre søkere totalt. Da er det ikke særlig rart om det også er færre kvinnelige søkere enn i 2006.

Nina legger mye vekt på at dette kun er de foreløpige tallene for 2007 basert på førstevalgsprioriteringene blant årets søkere og mye kan forandre seg før skoleåret begynner til høsten.

## Eksisterende kompetanse

Det virker som om Nina Kotte har hatt mye å sette seg inn i i den nye jobben. Med 50% permisjon fra sin fulle stilling går mye av tiden fremdeles med på å sette seg inn i alt det arbeidet som Jenter & Data jobber med. En ting hun er veldig stolt av er hvor dyktige studentene som jobber under prosjektet er og hvor flinke de har vært til å holde alt gående under skiftende lederordninger det siste året.

At jenter slutter på IT-studiene de starter på har blitt et mindre problem de siste årene, og dette er noe Jenter & Data er ganske stolte av. Det er en ting å lokke studenter til et studium med løfter om ting som

ikke stemmer med virkeligheten. Det er noe helt annet å få jenter interessert i å jobbe innen et fagfelt som fremdeles er kraftig dominert av mannlige kolleger.

## Starte rekruttering tidligere

En ting Nina Kotte gjerne ønsker er å starte markedsføringen av studiet på et tidligere nivå. Problemet idag er ikke at så få jenter ønsker å studere IT-fag, men at så få jenter, og elever generelt ønsker realfag og tekniske utdannelser. Det er vanskelig å få mange kvinnelige søkere til IT-fag når det er så få kvinnelige studenter med de riktige fagene fra videregående. "Hvis vi kunne startet så tidlig som slutten av ungdomsskolen med å gjøre jentene mer interessert i realfag og IT-studier så hadde det vært en mye mer solid taktikk på lang sikt."

## Fremdeles ny

Men alt i alt virker det som om Nina fremdeles trenger og ønsker å lære mye mer av den eksisterende kompetansen i Jenter & Data. De tiltakene som allerede er på plass i studiehverdagen for jentene på NTNU er det viktig å fortsette med. Spesielt nevner Nina Karrierenettverket med mentorer ute i arbeidslivet som er et av de mest vellykkede prosjektene som hun gleder seg til å fortsette med.

# We want YOU to be a fadder!

Semesteret går mot slutten, og etter sommeren skal vi tilbake på Gløs for å ønske nye førstiser velkommen. Den høyt prioriterte fadderperioden er uten tvil en av de viktigste faktorene for å sette Trondheim som studieby nr1, og er den absolutte hovedgrunn til at folk føler seg velkommen de første ukene. Du husker vel selv da du byttet inn din mor med en alkoholisert andre-klassing, og søsken med nerdete datafreaker? Litt skremmende, men likevel grunnmuren for de sosiale kretser du nå henger i.

Som fadder får du være med på masse morro. Noe arrangert,



og noe fritt. Av dette kan vi nevne eksklusiv adgang til en stor fadderfest med gratis øl og pizza før fadderperioden, ansvar for 6-10 håpefulle glade ferskinger, grilling på Marinen, arrangementer på LaBamba og andre utesteder. Som fadder vil du ekspandere vennekretsen din, få splitter ny fadderskjorte og en kanonstart på det nye semesteret.

Så bidra med ditt, og meld deg på som fadder @ <http://www.abakus.no>





Når det gjelder digital krigføring er Java the ^ (Les: hut) uslåelige

**Lørdag 14. april brakte Gløshaugens mest selvsikre proggere sammen i digital kamp på P15. På dagsprogrammet hadde de fleste satt opp heder og ære, samt en god og varm FAST-sponset pizza.**



### Oppgavene

Hvor oppgavene kommer fra, og hvem som har laget dem spinner det store mysterier rundt. De vanskeligste oppgavene blir sponset av "Medallia Feedback Solutions" men hvem som har laget de resterende oppgavene er ukjent. readme ønsker å berømme disse individene for deres gode literære evner. Selv for de som ikke greier å løse noen av oppgavene ligger det noen humoristiske godbiter i oppgavetekstene. Oppgave én går for eksempel ut på å lage et program som skal finne den dyreste fotballspilleren i verden slik at Chelsea kan kjøpe spilleren. En senere oppgave tar også for seg det problemet vi gutter på data og komtek alle sliter med (eksklusive artikkelforfatter selvfølgelig) - problemet det er for oss å bli kjent med det motsatte kjønn. Beskrevet på et språk som vi forstår, et språk

av variabler og logiske operatører.

### Resultatene

Med sin sterke 6. plass i høstens NM var Java the ^ ubestridelige favoritter i konkurransen. Java the ^ innfridde også, som eneste lag løste de alle ni oppgavene og gikk av med en klar seier. På andreplass kom laget "stuff thinkers" med syv løste oppgaver, og på tredje finner vi Nanashi med fem løste oppgaver. Videre nedover listen var resultatene mer jevne, da hele 40 av de 49 lagene greide tre oppgaver eller mindre ble mange oppgaver avgjort på straffepoeng.



### Resultater:

- 1) Java the ^
- 2) stuff thinkers
- 3) Nanashi
- 4) /dev/duff debris
- 5) Team Evil
- 6) Excors
- 7) :(){:|:&};;
- 8) Øldorado
- 9) ExceptionallyExceptional-ExceptionException
- 10) Månkibissniss

## PÅ KANTEN...

09-f9-11-02-9d-74-e3-5b-d8-41-56-c5-63-56-88-c0

Nettet har fått et nytt "kjendisnummer". At et lite, heksadesimalt nummer får så mye oppmerksomhet er ikke dagligdags, vanligvis bryr ikke vanlige folk seg nevneverdig om våre norders "sære" tallsystemer. Men så fort piratkopiering kommer inn i bildet får pipen fort en annen lyd!

### Apple + Emil = sant

Steve Jobs har nå bestemt seg for å fri til den internasjonale "Emil-divisjonen" og har kunngjort at Apple nå skal bli "grønne". Blant annet skal skjermer basert på LCD-teknologien utfases til fordel for LED-skjermer.

### Microsoft kjøper Yahoo

New York Post skriver at Microsoft har kommet med et konkret oppkjøpstilbud til Yahoo. Dette kommer etter at Google snappet opp nettannonseringsfirmaet DoubleClick rett foran øynene på Microsoft. Prisen kan nærme seg 300 milliarder kroner!

### WoW-Visa

Blizzard har bestemt seg for å slippe et eget WoW-Visakort som gjør at man betaler mindre penger for kontoen sin om man handler mye ellers.

### Braksuksess for Vista

Enkelte halv pålitelige kilder hevder at Microsoft presterte å selge hele 244 eksemplarer av Vista i løpet av de to første ukene i Kina

### Dell + Ubuntu = sant

Dell har endelig bestemt seg for å tilby Linux forhåndsinstallert på PCene de selger, og av de mange ulike Linux-variantene er det Ubuntu som trakk det lengste strået

# Retro Games

Da spillet *The Legend of Zelda* kom ut i 1986 var det få som visste at det kom til å bli starten på en av tidenes mestselgende spillserie. 20 år, 13 versjoner og 50 millioner solgte spill senere, er det fortsatt den første utgaven som av mange anses som den beste.

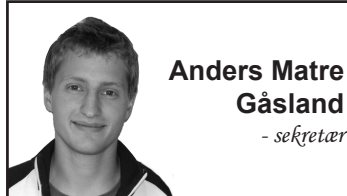
Spillserien *Zelda* er en av genistrekene til den japanske spillutvikleren Shigeru Miyamoto – en levende legende i spillmiljøet. Shigeru står bak figuren Mario – Nintendos største suksess, og blir av mange ansett for å være en av verdens beste spillutviklere. Mye av grunnen til at spillet har fått så mange oppfølgere som det har gjort, ligger i den tidløse handlingen og det fascinerende gameplayet, som Shigeru nå har mye av æren for.

## Triforcen

Spillet handling foregår i kongedømmet Hyrule, der kaos har brutt ut etter at Ganon, som er "mørkets prins", har stjålet maktens *triforce*. Denne gjenstanden er et element som går igjen gjennom hele spillet, og selve objektivet med spillet er også å skaffe denne til veie igjen. Triforcen er en trekant som er dannet ut av tre andre trekantede: maktens, motets og visdommens *triforce*. Som alle slike spill, inneholder også



**Espen Herseth Halvorsen**  
- masseprodusent



**Anders Matre Gåsland**  
- sekretær

sesse i nød. I dette tilfellet er det faktisk spillet som er kalt opp etter prinsessen. Prinsesse Zelda trenger hele triforcen for å bringe fred til kongedømmet igjen, og det er spilleren, som karakteren Link, som skal skaffe henne den. Dessverre er hun blitt fanget av Ganon, men før hun ble det rakk

hun å dele visdommens triforce i åtte deler og spre den utover kongeriket. Link må derfor finne disse åtte delene i tillegg til en rekke andre gjenstander og våpen. Når han har gjort dette, kan han gå til angrep på slottet der Ganon holder prinsesse Zelda fanget og befri henne, og samtidig ta tilbake maktens triforce.

## Gameplayet

Shigeru har sagt at han hentet inspirasjonen til *Zelda* fra barndommen, da han som ung dro på oppdagelsesturer i skogene utenfor Kyoto. På tiden da *Zelda* ble sluppet var mer avanserte spill som fulgte en historie, heller enn å kun dreie seg om å overleve lengst mulig for å få en ny highscore, ganske

en ny highscore, ganske grunn av begrensninger i minnet på spillkassetten spillet ble distribuert på, var mye

## Zelda



**Sjanger:** Action/adventure  
**Utvikler:** Nintendo  
**Releasedato:** 21 Februar 1986  
**Aldersgrense:** Store som små...  
**Første plattform:** NES  
**Singel/Multiplayer:** Singel

**Pluss:**

- ☺ Fantastisk musikk
- ☺ Lett å lære
- ☺ Varierende

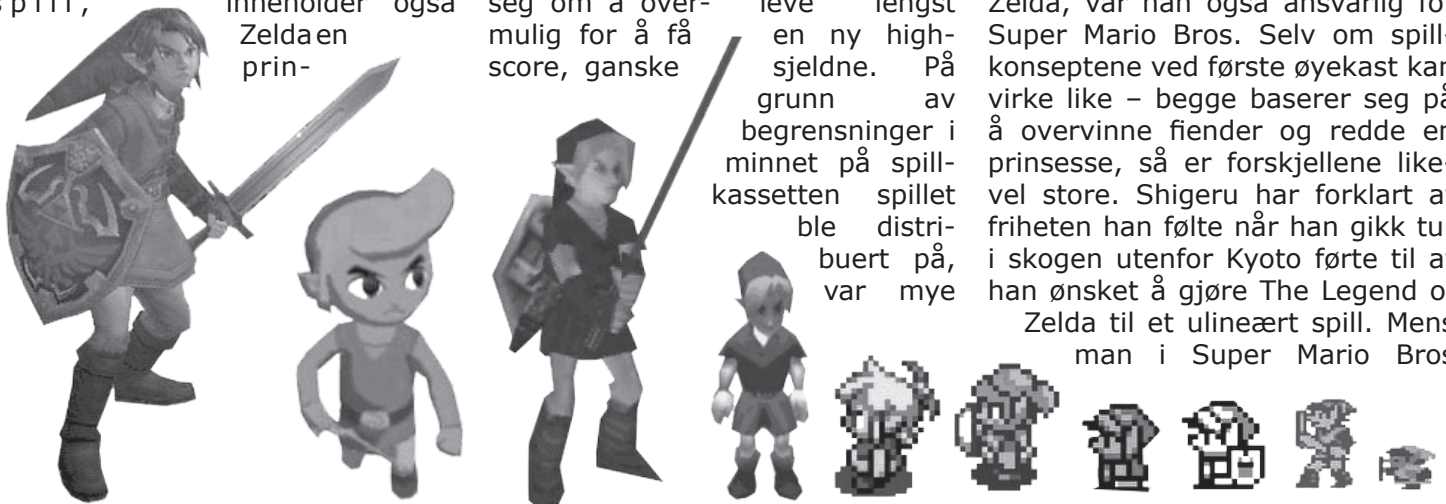
**Minus:**

- ☹ Plagsom panic-piping
- ☹ Avhengighetsdannende
- ☹ Lite nynnbar dungeon-musikk

av bakgrunnshistorien tatt ut av spillet og plassert som en historie i instruksjonsboken. Likevel var *Zelda* et spill man kunne fullføre ved å ta alle "bossene", noe som ikke var altfor vanlig på den tiden.

## Gå hvor du vil

Samtidig som Shigeru var ansvarlig for utviklingen av *The Legend of Zelda*, var han også ansvarlig for *Super Mario Bros*. Selv om spillkonseptene ved første øyekast kan virke like – begge baserer seg på å overvinne fiender og redde en prinsesse, så er forskjellene likevel store. Shigeru har forklart at friheten han følte når han gikk tur i skogen utenfor Kyoto førte til at han ønsket å gjøre *The Legend of Zelda* til et ulineært spill. Mens man i *Super Mario Bros*

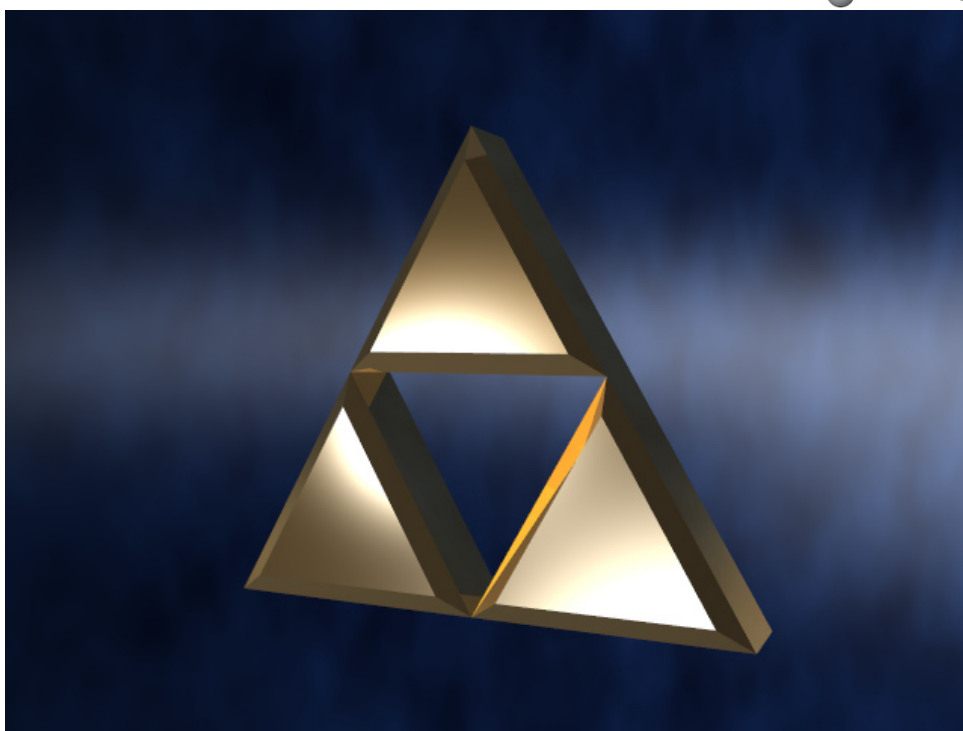




følger en forutbestemt rute gjennom spillet, kan man i The Legend of Zelda ta akkurat hvilken vei man ønsker. Det er faktisk mulig å nå siste boss i spillet uten å plukke opp et eneste sverd. Selv om mange var svært kritiske til dette i begynnelsen, så ble spillet likevel en suksess. Gåteløsning og deling av løsninger mellom spillere fikk en viktig rolle i spillet, og har nok en stor del av æren for spillets suksess. Likevel hadde ikke Nintendos amerikanske sjefer helt troen på det nye konseptet – den amerikanske spillmanualen er derfor full av triks, hint og løsningsforslag.

### Et av verdens beste spill

The Legend of Zelda har blitt kåret som et av verdens beste spill i et utall kåringer. Game Informer's liste over verdens beste spill plasserte Zelda på toppen – i andre lister havner Zelda også veldig langt opp. Zelda var også en stor kommersiell suksess for Nintendo, som solgte 6,5 millioner kopier av det første spillet i serien. Zelda har også hatt stor innvirkning på senere spillutvikling, spesielt etter-



Triforce; symbolet på makt, mot og visdom.

følgende spill i RPG-sjangeren (rollespill) har hentet mange elementer fra Zelda. Selv om de ikke kan sies å bygge direkte på Zelda, så er det mange elementer, slik som fantasy-verdenen, grafikken og

lyden, som minner mye om den man finner i Zelda. Så til alle dere WoW-tilhengere: prøv Zelda om dere ikke allerede har gjort det. Dere kommer sikkert til å like det!

## The Legend of Zelda

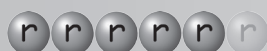
### Spillbarhet:

Piltastene, A, B, samt start og select er det du har til rådighet. A brukes til sverdet og B brukes til et alternativt sekundærvåpen, type boomerang, bombe e.l. Det blir knapt enklere enn dette, og en evt. tilhørende læringskurve er ikke-eksisterende. Bevegelsene foregår horisontalt og vertikalt i spillets 2D-univers. Spillet inneholder elementer fra actionspill, adventurespill, rollespill og puzzlespill.



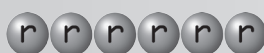
### Grafikk:

Spillet sees ovenfra og grafikken vises ved hjelp av firkanter på størrelse med Link (hovedfiguren du styrer gjennom spillet). Grafikken kan sies å være ganske bra sett i sammenheng med tidspunktet spillet ble sluppet (1986, ett år etter det første Mario-spillet).



### Lyd:

Musikken og lydene i Zelda er ingenting annet enn legendarisk. Det meste av musikk får deg til å nynne deg gjennom spillet, foruten dungeon-musikken som er heller daff. Musikken er faktisk så populær at den enda brukes i de nyeste Zelda-spillene til hhv. Gamecube og Wii. Det eneste som en kan sette fingeren på er den plagsomme pipingene som kommer når du har lite liv.



### Holdbarhet:

Zelda-konseptet kan sies å være mer holdbart enn spillet i seg selv. Det tok redaksjonen rundt 3 timer å spille gjennom spillet, men da skal det sies at spilleren visste hvor alle tingene var. Så for en zelda-n00b vil det nok ta ganske lang tid, i tillegg finnes en ekstra episode samt masse hemmeligheter en kan bryne seg på. Zelda er en type spill du kan

børste støv av mange år i etterkant av ditt første møte. Dette ikke-linjære spillet er så absolutt en milepæl for de kommende spillene i samme sjanger.



### Oppsummering:

Zelda er i aller høyeste grad en klassiker, som du sansynligvis aldri vil legge helt fra deg. Musikken borer seg inn i hjernene våre og går igjen i dagens spill og også pop-musikk. Spillbarheten er så enkel at det tar minimal tid før du føler deg ganske flink og vil spille mer. Spillet og også konseptet er en legende som lever den dag i dag, i motsetning til 98% av de andre spillene fra 80-tallet.





## Big in Japan

Å velge Japan som reisemål for å se og høre om teknologi stiller seg inn i rekken av de mange, mange smarte tingene kull'09 har gjort. Aldri i verden hadde jeg trodd at det skulle bli så fett på en klassetur. Å bli servert bedpres'er som faktisk var mer enn underholdende og interessante var sykt mye mer enn vi hadde forventet. Og, japanere da. Hehe...



### Takk, vær så snill

Det første som slår en i Japan er at folk er så utrolig høflige. Omtrent hver eneste setning har takk og vær så snill i seg. De bukker seg nesten til døde for å vise respekt og er generelt veldig ordentlige. ALLE går i dress, nesten i hvert fall. Noen går med munnbind når de er ute og går (enten i frykt for å smitte eller bli smittet av sykdommer + litt forurensing). Det er på dagtid. På kveldstid derimot, da løsner de innfødte på slipsene, knepper opp øverste knappen, setter seg på pub og drikker seg dritings. Takken og værsåsnill'en er der fortsatt, bare i en annen form. Det er utrolig lett å komme i kontakt med disse vennligsinnede menneskene. Ikke forstår man en pøkk av det de sier, og ikke forstår de oss heller. Det er der kroppspråket trer grasiøst inn. Noen ganger fungerer det utmerket, mens andre ganger går det galt. Prøv for eksempel å velg en rett fra en meny som står på japansk, og spør hva det er for noe. Etter ett minutt med forklaring, på japansk, sitter man fortsatt like grønn og aner ikke hva man bestiller. Derfor bare bestiller man det man(tror) man vil ha og håper på det beste.

### Bedpres' from heaven

Første bedpressen vi var på var hos NTT DoCoMo(NTT), Japans desidert største leverandør av telefon og

telefonitjenester. Det er nesten ekvivalenten til Telenor, men har vel kommet et stykke lenger kan man si. Ved ankomst til NTTs forsknings og utviklingsavdeling(FoU) i Yokusuka hadde de heist det norske flagget ved siden av sitt eget nasjonalflagg.



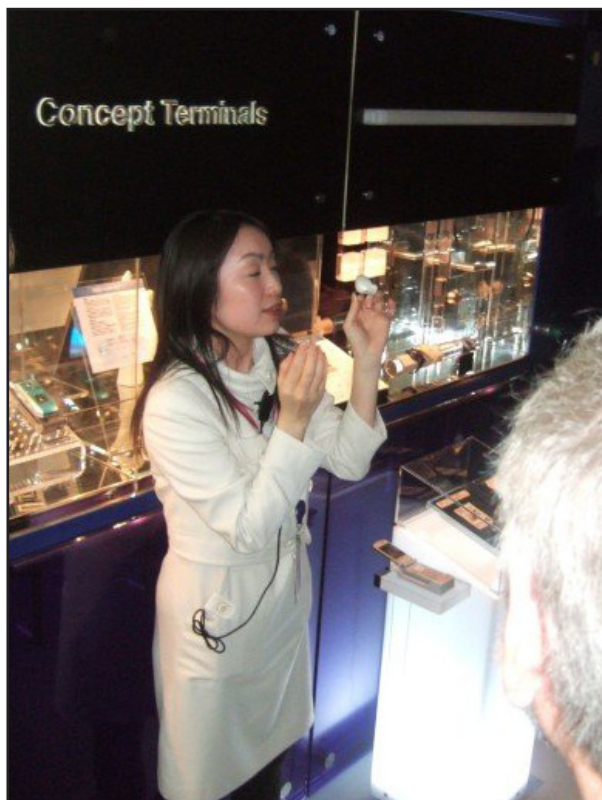
Kult å føle seg velkommen. 43 dresskleddede studenter ble ønsket velkommen av veldig små og søte japanske damer som bukket høflig og smilte pent. Etter en liten intro fra NTTs historie fikk vi endelig se hvordan NTT så for seg den mobile fremtiden. Jeg kan fortelle deg en ting; å dæven døtte som jeg

gleder meg til den. Alle har sett videotelefoni med rævva kvalitet og råttan lyd før, det har vi i Norge. Jeg er derimot ganske sikker på at de fleste ikke har sett videotelefoni i 3D! Kvaliteten var heller ikke så verst. Dessverre var ikke visningen på skjermen i realtime, men det kommer etterhvert. Vi så også løsninger hvor man kunne koble seg opp til klesskapet (!) når man var ute og handlet for å se om man hadde et plagg, eller om det man allerede hadde, matchet med det en skulle handle. Man så jo selvfølgelig også plaggene på en poooooorno 3D skjerm med ganske så virkelighetsnær kvalitet. Skulle man for eksempel kjøpe en gave til en venn, kunne man prøve plagget på vennen, bytte farger og så videre. Alt dette var selvfølgelig i 3D. Ellers fikk vi se og prøve dingser som kanskje var litt nærmere i realiseringsfasen, som for eksempel en ring man kunne ha på fingeren som registrerte spesielle bevegelser. Eller en annen ring man hadde på fingeren som gjorde at du kunne stappe fingeren i øret og høre en person snakke til deg. Tappet man på fingrene sine i en spesiell sekvens åpnet en dør seg, en annen sekvens slukket lyset og så videre. Kule greier.

### Japans NRK

Fordi det var så mange fra komtek som dro til Japan måtte





vi av praktiske årsaker dele oss inn i to grupper når vi skulle på bedpress. Jeg havnet heldigvis på gruppen hvor vi hadde de feteste presentasjonene og fikk se ting som nerder drømmer om. Neste dag dro derfor gruppen min til NHK. Dette er Japans NRK, og man skulle tro at de bare drev med kringkasting av kjipe kanaler. Av det jeg har sett på japansk TV så stemmer ihvertfall det sistnevnte ganske bra. Kanalene sender bare dritt, altså ekvivalenten til NRK, men de har også er FoU avdeling som ikke er til å kimse av. Jeg kan blant annet nevne at Japan allerede i 2003 begynte med digital kringkasting(over kabel), noe vi i lille Norge enda styrer med. Siden jeg er så godt i gang kan jeg jo også nevne at det å se på tv med mobilen er like normalt som å snakke i en mobiltelefon. Japan hadde ganske god dekning på øya si for digital video braodcasting(DVB) allerede i 2006. DVB på etheren i Norge er bare i en testfase så vidt jeg vet. De to pågående prosjektene vi fikk se omhandlet lyd og bilde.

### Lyd til å grine av

De fleste har hørt sorruoundsystemer med fem eller syv kanaler. Dette for å få en mer virkelighetsnær lyd men også for å kunne klare å skille hvor lyden kommer fra. På NHK har ingeniørene designet et system for lyd i rommet med 44 kanaler.



Tall schmall, vi fikk høre et opptak fra en konsert med et orkester, og jeg fleiper ikke når jeg sier at gåsehuden stod like høyt som Galdhøpiggen når lydbølgene traff øret. Det er det råeste jeg har hørt av lyd noen sinne. Lukket man øynene

sine skulle man tro orkesteret satt foran en. Jeg kunne peke ut 2. fionilisten som satt på andre rad til venstre, eller celloen som satt fjerde rad til høyre. Lyden var så nøyaktig plassert at det neste var skummelt. Jeg hadde antakeligvis dødd av frykt hvis jeg skulle sett en skrekkfilm med så rå lyd. For de spesielt interesserte var lyden tatt opp med 90 kanaler og mikset sammen slik at det ble "perfekt" naturtro. De ble også spilt av med ørten B&W høyttalere som tilsammen hadde en verdi på godt over tre millioner kroner.

### Bilde til å grine av

Når man skulle tro at ting ikke kunne bli fetere fikk vi se SHDTV, Super High Definition Television. Vi kom inn i et rom hvor det "bare" var 22.2 sourround lyd og et lerret på 10 ganger 6 meter. Oppløsningen som ble vist var på 7680x4320 og er igjen det råeste øye mitt har sett noensinne. Kvaliteten på bildene var så sykt perfekte. Jeg klarte ikke å se en eneste piksel og bildet var så virkelighetsnært at man ikke trodde det var juks og fanteri. Det er vanskelig for en dingsnerd å forklare hvilken følelse som bruste igjennom en liten kropp foran en så stor skjerm med et så perfekt bilde. Det ble overført 3,6 gigabit per sekund gjennom hele visningen. Det er sykt mye informasjon, og videosnutten som ble vist var

kun på 14 minutter på grunn av plassbegrensning på harddisken deres. Ellers forsket gutta/jentene på bøyelige skjermer og superkameraer som kunne få fram ganske gode bilder i stummende mørke. Et eksempel vi fikk se med det såkalte SHARP kameraet, var at de filmet en regnbue midt på natten ved Niagra Falls i USA som de fanget på film men som ikke var synlig for det blotte øyet. Det er både praktisk og teoretisk umulig å få en fetere bedpress enn den vi hadde på NHK. Hah, NRK du liksom...

### Litt her og litt der

Ellers var vi på Sony show room som skrøyt av 4K HDTV noen dager etter. Til sammenlikning er kinoene i Norge i 2K, og det vi så hos NHK i 8K. Det var flotte bilder det også, men ikke i nærheten like rått som 8K. Andre bedrifter vi besøkte var Universitetet i Tokyo, Marine Institute, Japan Radio som var greie nok, men ikke spennende nok for et reisebrev.

Hvis du er nerd, har lyst til å oppleve noe fett men fortsatt ikke er overbevist om at du bør dra til Japan synes jeg du bør fraskrive deg din tittel som geek. XCOM 07 var en knallsuksess både sosialt og faglig. Jeg vil derfor benytte anledningen til å takke Prof. Rolv Bræk og Prof. Nils Holte som hjalp oss med å få til ganske fantastiske bedpres'er samt xcom styret som la inn jernet for at komtek kull 09 fikk en fet tur!

I Japan  
Davies Lobo  
lobo@stud.ntnu.no







## O' store kjellerfest

For å gjøre en lang historie kort: readmes hukommelse av denne festen er noe begrenset. Vi kunne sikkert skrevet mye om kule vors og den harde dagen derpå, men siden det er utenfor allmenn interesse (vi vet dere opplevde mye av det samme selv), så dropper vi det, og sparer heller plassen til bilder! Uansett, creds til LaBamba for en bra langåpent!

# KJELLERFYLLA!

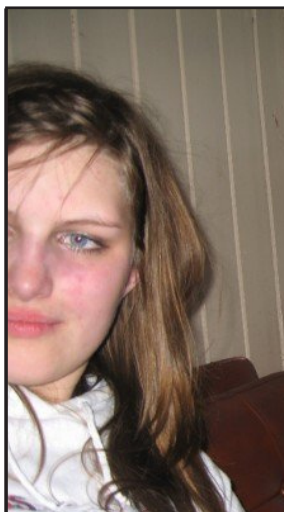


## P-fest

Lørdag 14. april var det tradisjon tro bokstavfest på kjellerne. Denne gangen var det bokstaven P. Det finnes alltid folk som "kler seg ut" som lite oppfinnsomme ting som pen, perfekt, pulbar, prinsesse osv. Så disse har vi bevisst valgt å utelate på bildene. De bildene vi derimot har valgt å trykke er noen av de mer kreative kostymene, og de taler mye for seg selv.







# RUSA RETRORUSS

**Lørdag 21. April ble Moholt studentby angrepet av en hel bøling jukseruss som mimret tilbake til gamle tider ved å være ravende fulle, u menneskelig tidlig. På et tidspunkt der de fleste studenter vanligvis sover ut bakrusen, var det lite bakrus og dertil mer rus å se på Moholt.**

Siden kjellerne hadde brukt opp sin siste langåpent på P-festen, så stengte de derfor 12 denne dagen. Og ekte russ er som kjent alltid fulle i minst 15 timer i strekk – derfor hadde de fleste slitt seg ut av senga og ut til diverse vors lenge før klokka slo 12. Noe av poenget med russefesten er for mange gleden av å kunne gå til nærmeste butikk og kjøpe mer øl når man går tom, forutsatt at man ikke har glemt sine gode evner til å spille edru etter at man flyttet hjemmefra.

## Knuter

Etter å ha drukket seg til mot og ufornuft, bar det opp til Moholt for å ta diverse knuter. Vår kjære kjellersjef feiget ut, jeg så i hvert fall ikke noe nakenkrabbing mellom kjellerne. Rosa bånd ble det også tatt en del av, selv om Abakus' egne paparazzifotografer ikke tok sitt livskall

seriøst akkurat da (vi i readme har i hvert fall ikke fått bildebevis, vi har ikke noe annet enn skryt fra vår egen redaktør på antall bånd hun tok...)

## Snø?

Aking er en ting jeg ikke trodde jeg skulle få se på russefesten. Men siden vi bor i Trondheim, byen med det uberegnelige drittvreret, så ble det en realitet. Hvilken unge som mistet akebrettet sitt er uvisst, jeg bare håper det ikke var den samme som mistet trehjulsykkelen. Slemme, slemme russ!

## Fine, sorte hull

Som seg hør og bør skal en russefest bestå av en rekke sorte hull i hukommelsen, med ørsmå åpenbaringer av minner. De fleste i readme fulgte denne formelen til punkt og prikke, derfor råder vi deg til å ta vårt referat med en klype salt (sitron og tequilla er frivillig), og heller se på bildene. De lyver som regel ikke.



**Espen Herseth Halvorsen**  
- masseprodusent





Abakus sitt påtroppende Hovedstyre for 2007/2008. Fra venstre Tine (LaBamba), Fredrik (Fagkom), Espen (readme), Marianne (Bedkom), Kåre (leder), Ingrid (Arrkom), Mia (nestleder), Max (Webkom).

**Tro det eller ei, men det finnes faktisk en egen høytid for de som elsker å kverulere og krangle om detaljer og daljer. Høytiden jeg snakker om er selvfølgelig en generalforsamling, noe alle organisasjoner er tvunget til å ha, og i vårt tilfelle dreier det seg om Abakus' generalforsamling. Siden Abakus er en viktig organisasjon historisk sett må også lokalitetene for et slikt arrangement stemme i harmoni. Derfor ble det slik at et kaliber av de kjekkeste studentene på Gløshaugen troppet sammen i Hovedbygget onsdag 18. april.**

#### Bedøk for n00bs

Generalforsamlingen ble sparket hardt i gang med at alle komiteene presenterte sine årlige skrytelister og skrytereignskap. Dessverre viste det seg fort at blårussfaktoren i Abakus er skremmende lav, for det økonomiske uttrykket "balanse" var noe de færreste hadde anelse om hva var. Så siden flertallet av readmes lesere kanskje er like uvitende skal jeg forklare dette økonomiske begrepet på en siving forståelig måte. Hvis du har en skålvækt, og plasserer 3000 kg mer på ene siden enn den andre vil vektene tippe over, du har ikke



**Eirik Haver**  
- bedreviter

balanse før begge sidene er eksakt helt like og vekta står helt vannrett.

I tillegg til regnskap var alle komiteer ivrige etter å vise frem sine skrytelister, HS skrøt for eksempel av de T-skjortene som ble bestilt for over et halvt år siden og kom frem med feil trykk, feil farge og feil størrelser. Bedkom avslørte hemmeligheten at vi er rike, men ingen har noen gode idèer om hvordan vi skal bruke pengene. readme topper dog selvfølgelig skrytelisten siden vi har utgitt hele seks utgaver. For din eksklusive glede!

#### Logosak og andre dyr

Det alle hadde sett fram til med årets generalforsamling var "logosaken". Det var mange små og store sinte Abakuserer som mente noe om hva en logo er, hvem som kunne endre den og om det var lovlig å bruke den til servietter. readme misliker å gjenta seg selv så vi vil ikke gå dypere inn i historien. Det ble bestemt at Abakus' offisielle logo er den "gamle" og at den har visse bruksområder som denne skal brukes på. Videre er det lovlig å bruke enten profilen eller den gamle logoen på alle de resterende bruksområdene. Det er altså lovlig å bruke både den offisielle og

profillogoen til trykk på servietter.

#### Kjønnskvoltering i styret

Da endelig alle hadde fått kranglet fra seg, og alle de viktige avgjørelsene var tatt ble generalforsamlingen presentert for sitt nye styre. Overraskende stilte bare én kandidat til ledervervet i Abakus. For Kåre Blakstad ble det dermed en enkel sak å få flertall i forsamlingen. Han ble ny leder for Abakus anno 2007. Etter 20 minutter med benkeforslag fikk vi også den fagre Mia Bek som nestleder. Fantastisk nok viser det seg at det nye hovedstyret har en 50% jenteandel, noe som igjen vil si at Abakus oppfyller statens krav om kvinneandel i styret.



Snorres avskjedsord som leder



# Ting du bør vite som siving

## Leksjon XIII: 3D-TV

**Sivinger og ikke-sivinger av de fleste slag tilbringer mange timer foran en eller annen skjerm. For noen er TV-skjermen en spesielt fremtredende type.**

### Kjærlighet ved første blick

Bilderør, flytende krystaller og ioniserte gasser er alle begreper som oppgående sivinger forbinder med

apparatet som vi elsker å hate eller eventuelt hater å elske, alt etter hvem man spør; Tven. Dette apparatet som har brakt viktige hendelser som månelandingen og Eldrebølgen inn i de tusen hjem er stadig i endring, og det har skjedd mye spennende på TV fronten i det siste.

### Ekte dybde

Å lage god 3D, som lett kan oppfattes som faktisk tredimensjonalt er ikke lett. Det finnes metoder som kan vise ekte 3D, noe som altså vil si at lyset som en gjenstand avgir blir korrekt representert i ettertid. La oss ta hologrammer som et eksempel; de gjenskaper et 3D-objekt ved å belyse det med lys av en bestemt frekvens i et helt mørkt rom. Dette reflekterte lyset samt referanselys av samme frekvens belyser et såkalt holografisk materiale. Belyser man så dette materialet med referanselyset så vil 3D-objektet fremstå. Haken med dette er at lys av en frekvens har typisk også bare en farge, samt at det er mengden informasjon som ligger i et slikt bilde kort sagt er enorm. Skulle man generere og prosessere slike bilder med datamaskiner trengs det flere TeraFlops bare på en ramme.

### Illusjonen av dybde

Kan man ikke vise «the real thing» så må man ty til illusjonen av 3D. Ved å vise hvert øye det bilde som det ville ha sett om det hadde betraktet objektet på ordentlig, så vil hjernen tro at det ser noe med dybde, altså 3D. Slik video lages ved å filme stereoskopisk med to identiske kamera plassert ved siden

av hverandre med en avstand lik avstanden mellom to øyne. For å vise slikt materiale må man ha en måte å skille disse to perspektive på slik at hvert øye kun får se det som det er tiltenkt. Slike metoder kan skilles i to typer, med og uten hjelpemidler plassert på nesen til publikum.



**Håkon Rørvik Aune**  
- journalist

### Metoder for å lage 3D

Den mest kjente metoden for slikt er nok de anaglyfe brillene med røde og blå glass. Dette fungerer ved å farge hvert perspektiv med fargen til det motsatte øyet. Da vil øyet bak det røde glasset se det blå veldig godt, men ikke så mye av det som er farget rødt og vice versa. Ulempe: Fargegjengivelsen er ikke optimal.

Polarisasjon er en metode som bruker to projektorer, et for hvert øye og polarisasjonsfilter. Polarisasjonsfiltrene skiller perspektivene ved at lyset blir polarisert ortogonalt



forskjellig ved hver projektor.

Det vil si at lyset fra hver projektor har en retning som står vinkelrett på hverandre. Med identiske filter på nesen, vil hvert øye kun se det som projektoren for det øyet viser. Lys kan ikke gå gjennom filter som står vinkelrett på retningen sin. Ulempe: Mye lys forsvinner i filterne og bildene blir mørke.

En siste metode er aktive briller som er utstyrt med såkalte shutterglass. Dette er glass som kan åpne

og stenge fullstendig for lyset. Hvis en bildekilde sender ut annenhver ramme til hvert øye, så kan brillene da lukke for bildene for det andre øyet. Ulempe: Krever 100Hz oppfriskningsrate for å hindre flimmer.

### Kan ikke fordra briller?

Det er dog ikke så veldig underholdende å måtte bruke briller hele tiden hvis man kun skal zappe litt. Så hvis 3D-TV skal ha en sjanse så burde det være teknologi som ikke krever briller. Dette er såkalte autostereoskopiske metoder, og bruker andre metoder for å skille det øynene opplever.

Plasserer man en plate med mange vertikale åpninger foran skjermen har man en «barriere» til å bestemme hva øynene skal se. For å gjøre dette deler man bildet opp i vertikale striper og setter de sammen bak barrieren slik at hvert øye kun får se sitt. Ulempe: Mørke bilder og begrenset antall personer kan se på samtidig.

Den siste og mest lovende brilleløse metoden er bruk av lentikulære linser. Lentikulære linser er smale lange vertikale linser, slike som man finner på såkalte «vippekort» der man vipper på kortet og enten 3D eller et annet bilde er resultatet. Ellers så er det mye av det samme som den første metoden, men med mye mindre tap av lys samtidig som flere kan se på samtidig. Phillips er blant de første som har sluppet en slik skjerm som gir god 3D-kvalitet samt muligheten for vanlig HD-TV. Den har 9 betrakningsvinkler, og koster rundt 100 høvdinger.

### Oppsummering

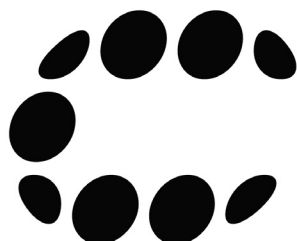
Om 3D virkelig slår an er et godt spørsmål. Den mest komfortable teknologien er dyr, og foreløpig er tilgjengelig 3D materiale lite. Men hvis (eller når) teknologien blir billigere kan det bli mer tilgjengelig materiale. Folk kjøper ikke 3D-TV hvis ikke det er noe 3D å se på, og produsentene lager ikke 3D hvis det er ingen som har TV-utstyret.



DEG?



## Forretningsdrevet IT (BPM + SOA = ROI<sup>2</sup>)



# COMMITMENT




## Vi søker flere kollegaer!



Tok du TDT4250 høsten 2006?

Likte du faget og forstår SOA?

Er du 'konsulenttype', har etikk i ryggraden og lyst til å jobbe med erfarne kollegaer hos store norske virksomheter?



Da er du velkommen til å sende din søknad til:

[bjarne.sanness@commitment.no](mailto:bjarne.sanness@commitment.no)





# X-festen



Karin Ileby  
- redaktør

Abakus og Online er nært beslektet når det kommer til fagområde, men likevel har vi aldri vært spesielt gode venner. Det er ikke sånn at vi ikke liker hverandre, vi har bare ikke noen plattform hvor vi kan møtes for å diskutere våre felles interesser. Dette ble det for flere år siden besluttet å gjøre noe med og det ble starten for X-festen.

I år fant begivenheten sted på Tiger Tiger. Kort oppsummert var festen en braksuksess. I fellesskap konsumerte Abakus og Onlines medlemmer 500 pils til 5 kr stykket på ca 1 og en halv times tid og de neste ca 300 pilsene som kostet 10 kroner stykket var borte innen den

neste halvtimen. Og alle tenker vel at når det nå var slutt på billigpilsen gikk alle slukøret hjem.

Slik ble det heldigvis ikke. Det er ikke helt godt å si hvor mye øl som ble konsumert etter at det var slutt på billigpilsen. Noe av grunnen var vel at den "dyre" pilsen kun kostet 18 kr. Den andre var vel at folk var fulle allerede.

Så, har vi fått noen nye venner hos vårt søskenbarn (kan man kalle dem det?) Online? Det er nok ikke mulig å si, men X-festen var definitivt en stor suksess og vi gleder oss allerede til neste år! Bra jobba Arrkom!



## Vinsmakerkurs

Arrkom har nå arrangert vinsmakerkurs mange ganger og 28. mars var det duket for et gjensyn med den faste foredragsholderen Per Hovde. På vinlisten for kurset var litt forskjellig ført opp, kort summert: 1 champagne, 1 musserende vin, 2 hvitvin og 3 rødvin.

### SKREVET AV Karin Ileby

Før vi fikk begynne å smake måtte vi lære litt om smak og lukt. Det morsomste nye ordet vi lærte var nok astringens, som er når det føles ut som om munnen snerper seg når man svelger vinen. Ellers lærte vi underveis at glasset man

drikker vinen av er veldig viktig.

Mange av kursdeltakerne noterte flittig på vinlista. Etterhvert var det derimot en del av stikkordene som ble mer og mer useriøse. For eksempel: "Boblene i den musserende vinen er fint for å skape en sprudlende stemning om man har med seg damebesøk". Det er verdt å nevne at alles soleklare favoritt var den ekte Champagnen.

For å unngå å si noe uriktig finner jeg det like greit å ikke gå nærmere inn på detaljene angående dette kurset. Det vi kan konkludere med er at å spytte ut vinen på vinsmakerkurs er ut. De fleste var

fine i formen etter 7 gode glass vin og en gjeng av oss ramlet ned på sirkus. Over det hele var alle særdeles fornøyde med kurset og foredragsholderen.



# Ting du IKKE bør vite som siving

## Leksjon V: Hvordan overleve i skog og mark

Som en eller to av dere som leser dette tidsskriftet muligens vet, finnes det mange steder her på kloden som ikke har innlagt vann, strøm og bredbånd. Disse stedene kalles natur, og er best unngått for enhver pris. Men en gang i blant kan man komme i skade for å vandre inn i dem, og i slike tilfeller kan det lønne seg å vite hva man driver med. Og det er nettopp det jeg vil prøve å lære dere ved å skrive denne guiden. Les den, klipp den ut, og få den tatovert på overkroppen, slik at du alltid har den innen rekkevidde, om uhellet skulle være ute, og du skulle finne deg selv omgitt av høye ting med grener.

### Dyr og fauna

Objekter i naturen kan deles inn i tre klasser: ting du kan spise, ting som spiser deg, og stein. Førstnevnte bør oppsøkes, andrenævnte unngås, og sistnevnte ignoreres. Men man bør forsikre seg om at det faktisk er det du tror det er. Mange ting som kan se fullstendig uspiselig ut, kan være ganske givende som måltid. Ta skilpadden for eksempel. Den har en svært hard overflate, som kan virke fullstendig uspiselig ved første bit. Men finn noe til å knuse dette skallet, og det er en helt annen sak, ja skilpadde er faktisk ansett som en delikatesse innen visse kulturer. Skilpaddens naturlige habitat er forøvrig zoologiske hager og aquarier, så vær oppmerksom skulle du finne deg selv i et av disse områdene med en sterk trang for føde. Dyr som vil spise deg er atskillig enklere å identifisere enn de to andre klassene. Det er de dyrene som prøver å drepe og spise deg, ikke nødvendigvis i den rekkefølgen. Kommer du ut for ett av disse, bør du kanskje løpe, med mindre det er raskere enn deg, i hvilket tilfelle valgene dine stort sett består i å spille død og/eller bli spist. Visse mindre dyr, kalt insekter, vil forsøke å spise deg, men vil ofte ikke være dødelige. De er derimot grenseløst irriterende, det beste valget i møte med slike er å løpe mens du hylar i irritasjon og hat. Det vil ikke hjelpe, men det er ikke noe annet du kan gjøre, med mindre du bærer på insektmiddel, en gift du kan smøre inn i huden din, så du ikke smaker godt.



Even Bruvik  
Frøyen  
- svadist

### Stier

Stier tilsvarer gatenes stuttvokste, schizofrene, heroinmisbrukende uteligger-fetter. Det er egentlig bare en stripe med relativt lite plantevekst. Mange av dem er formet av dyr. I blant fører de til steder, som gårder eller større veier. Merk at "større veier" ikke referer til asfalterte sådanne. Det finnes et fenomen kjent som "turgåere", emilere og demente emilsympatisører som frivillig beveger seg ut i "naturen". Disse følger såkalte "turløyper", stier som før eller senere fører til en parkeringsplass, hytte e.l. Disse kan være fine å følge hvis du vil unngå å gå deg bort, men øker på den andre siden sjansen for å bli utsatt for emilere.

### Å u-gå seg bort

Naturen er som sagt blottet for slike nyttige fenomener som asfalterte veier, gateskilt og Trønder Taxi, det eneste som ligner er de tidligere nevnte stier og er følgelig lett å rote seg bort i. Men frykt ei, det finnes metoder for å komme seg ut av slike situasjoner, det finnes mange ting man kan

navigere etter. Sola, f.eks, står alltid opp på en side, og går ned på den andre, og mose gror alltid på en side av et tre, og denne siden er en retning, som kan lede til et sted, som etter all sansylighet er et annet sted enn der du er nå, med mindre du er på dette stedet du vil være fra før av, i hvilket tilfelle du sansynligvis ikke burde gå noe annet sted. Fører ikke denne retningen til et sted du vil, bør du ikke følge den. Har du allerede fulgt den og havnet et sted du ikke vil være, burde du ikke ha fulgt den. Har du fulgt den og havnet et sted du vil være, hva er problemet? Gå og plag noen andre.

### Personlig hygiene

...er valgfri. Naturen er omtrent som et gjennomsnittlig firedagers lan, med unntak av...

### Internett

Ikkeeksisterende. Naturen er primitiv. Ingen har gidde å sette opp et skikkelig trådløst nettverk, sansynligvis fordi ingen mer-enn-semi intelligente vesener vil oppholde seg frivillig i naturen (se også "turgåere", under "stier").

### Det beste...

...vil nok bare være å holde seg innendørs. Gå aldri ut, og sansynligheten vil være relativt liten for at du blir utsatt for naturen.

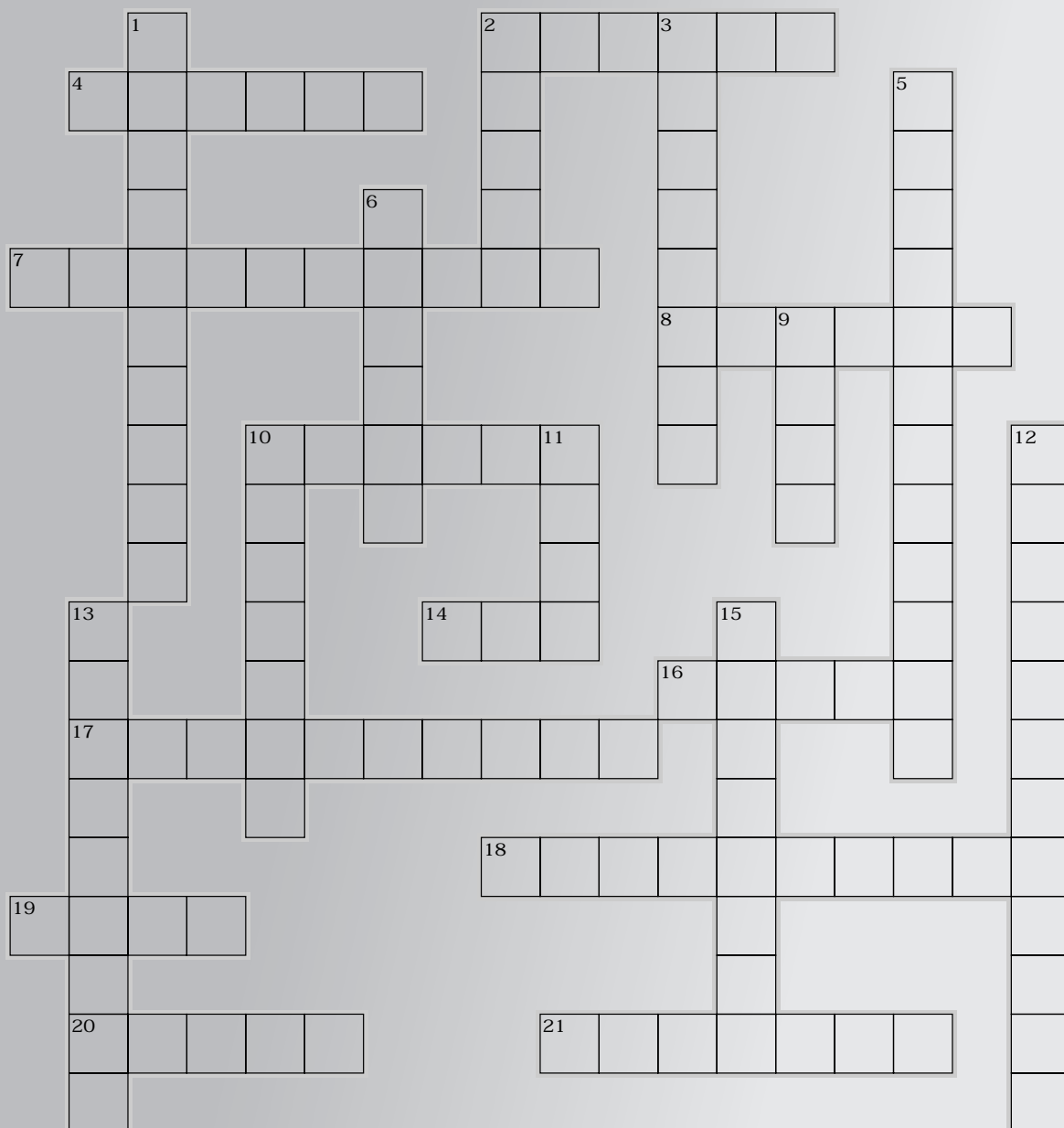


Et dårlig tegn...



# readme presenterer

## Sommer-X



### Vannrett:

2. grillmat
4. strandklær
7. tilbehør til sommermat
8. kald "mat"
10. pølsetilbehør
14. pølsetilbehør
16. utespill
17. sommermat
18. badeplassfasilitet
19. anbefales å ha om sommeren
20. sommermat
21. framkomstmiddel

### Loddrett:

1. benplagg
2. karakteristisk hopp
3. kontrollert matforkulling
5. "sommerlek"
6. uteaktivitet
9. utespill
10. viktig å bruke om sommeren
11. grøntareale
12. uteaktivitet
13. vannsport
15. lys drikke

# Abakuskalenderen

En oversikt over aktuelle arrangementer

- Onsdag 9. mai 16:15** – Eksamenskurs i Samfundet stengte 3. mai, så bli ikke skuffa om du forviller deg ned dit.
- 31. mai** – Eksamensfest 1. klasse
- 8. juni** – Eksamensfest 2. klasse
- Søndag 15. august** – Fadderopplegg 2007
- 15:00 på Gløs.
- Bedresser er det også slutt på for sommeren, så ingen gratisfyll før til høsten.

## Smått nett

### Eksamenslesing tar på

Eks-arrkomleder Rune sovnet på lesesal og ble kastet ut. Dette må vel være ny rekord, til tross for at det var 1. mai?

### Eksledersladder

Til tross for alt det fine Joacim har gjort for Abakus, har vi også en del annet snadder og fortelle:

- Tok micen under NTNUI-galla og la ut om meningen med livet, drita full.
- Fikk trøbbel med levra etter en knallhard imballsesong.

### Ludøl

Tine i 1.klasse kom på sammenlagt 2.plass i Ludøl på O-Store Kjellerfest. Ryktene sier at det kun var en partisk dommer som hindret henne i å nå toppen av pallen.

### Voldsbølge på Gløs

Det florerer med vold innad i readme for tiden. Even slo til Eirik på O' Store, og Eirik tar igjen med å sparke Espen etter han tryna på fylla. Feil person å ta igjen på kanskje?

### Adresseendring?

Gine har kanskje lært at hun ikke skal haike med fremmede etter å ha hatt en ukjent neger på hjemmebesøk mer enn en gang.

### Kaos på Moholt

Oppussingen på LaBamba er vel og bra. Men det skaper forvirring og kaos hos fulle studenter som skjelden beveger seg på Moholt uten en del liter innabords. readme krever skilting på Moholt om hvor du finner the temp-entrance.

### STFU!

Espen har opparbeidet en egen evne til å bli kastet ut fra allmulige fester (mulig rekord?)

### Disclaimer...

For å dekke resten av sladderer vi evt. har gått glipp av/ikke kommentert siden påske: X rota med Y på fest/vorspiel. Fyll inn etter eget ønske.

### Homokelner I

Det ryktes at flere av guttene i Abakus forsøkte å flørte seg til mer vin på 30-års jubileumet fra den falske homo-kelneren. Er ikke dette å gå litt langt gutter?

### Homokelner II/Marit I

Hørt på do: "Den kule kelneren har fått sparken! Hovmesteren hentet ham nettopp og han har ikke kommet tilbake igjen!" Få minutter etter dette dukket han opp på scenen, ikke lenger som kelner.

### Marit II

Det ryktes at Marit i 5. fikk overtalt en av biker-gutta på Rams MC til å ta en liten motorsykkeltur utpå kvelden. Sikkert veldig elegant i gallakjole.

### Logo

Emmyl skal ikke ha creds for mange ting her i verden og deres designevner er ikke noe unntak. De kan derimot få en rekord; tidenes styggeste logo/gave.