



**Open Source Kuriosa**  
**X-Force: Fight for Destiny**  
Penspinning - C# Programmierung - RedBluePhone

## Magazin

### X-Force: Fight for Destiny

X-Force: Fight for Destiny	4
Interview	7

### Penspinning

Penspinning	20
-------------	----

### Open Source Kuriosa

Open Source Kuriosa	22
---------------------	----

### Hardware

Das RedBluePhone	15
------------------	----

### Know-how

Programmierung mit C#	18
-----------------------	----

### Dies und das

Best of Web: Euro Tracking	14
----------------------------	----

### Ständige Rubriken

Editorial	2
News	3
Internes	25
Impressum	26



## X-Force: Fight for Destiny

In unserem Titelthema stellen wir das Open Source Projekt „X-Force: Fight for Destiny“ vor. Es handelt sich um ein XCOM Clone der von Freiwilligen entwickelt wird.



## Open Source Kuriosa

In unserem Special geht es um Open Source Kuriosa, welche zeigen was mit Open Source alles möglich ist.

# Ein paar Downloads später...

Seit dem die erste Ausgabe von Intention-X herauskam wurde sie mittlerweile über 220 mal heruntergeladen. Für den Anfang nicht schlecht. So freute sich die Redaktion über jeden neuen Download. Nun ist die zweite Ausgabe von Intention-X da. Uns allen hat es Spaß gemacht diese zweite Ausgabe zu gestalten und zu entwerfen und selbstverständlich wird dies nicht die letzte Ausgabe sein. Das Intention-X Team ist mittlerweile um einen freien Mitarbeiter angewachsen (RADiUM). Er wird uns mit Hardware lastigen Berichten überschütten (zu mindestens hoffen wir das). Sein erster Artikel handelt vom "RedBluePhone" unter dem Motto „Aus Alt mach Modern“.

Ansonsten besteht diese Ausgabe von Intention-X wieder aus einer bunten Mischung wilder Themen. Ich glaube das dies unserer Themenspektrum ganz gut einfängt. Wir befassen uns mit dem Spiel X-Force: Fight for Destiny sowie mit Open Source Kuriosa. Dabei sind der Redaktion einige lustige Dinge über den Weg gelaufen.

So allem in allem haben wir für diese Ausgabe in etwa sechs Monate benötigt. Wobei dies natürlich nicht die reine Arbeitszeit ist sondern die Zeit seit dem Beginn der Arbeiten für die neue Ausgabe und dem Abschluss der Arbeiten. Zwischendurch ist die Arbeit an Intention-X immer mal wieder eingeschlafen. Es gibt eine Menge Dinge die bei solch einer Sache dazwischen kommen können. Aber aus diesem Grund erscheint Intention-X ja auch unregelmäßig :)

Wie auch schon in der letzten Ausgabe erwähnt wurde sind weitere Autoren, Grafiker und Korrekturleser immer willkommen. Jeder der mitmachen möchte kann sich an redaktion@intention-x.net wenden oder sich im Forum umschauen. Auch Verbesserungsvorschläge, Kritik, Leserbriefe oder einfach nur Lob ist gerne gesehen.

Wir wünschen wieder einmal viel Spaß beim lesen.

April 2008, Die Intention-X Redaktion



## MakeHuman v0.9.1 RC1

Das freie Programm MakeHuman ist nun endlich als Release Candidate verfügbar. Bei MakeHuman handelt es sich um eine freie Software zu Erstellung von Menschen ähnlichen Modellen. Dies ist besonders für Animatoren, Spieleentwickler und alle die sich schon einmal im Human Design betätigen wollten interessant. Die neue Version glänzt durch ein überarbeitetes Interface welches die Übersichtlichkeit erhöht und die Handhabung beschleunigt. MakeHuman benutzt im Hintergrund OpenGL und steht unter der GPL. Die Software kann unter <http://www.dedalo-3d.com/> bezogen werden.

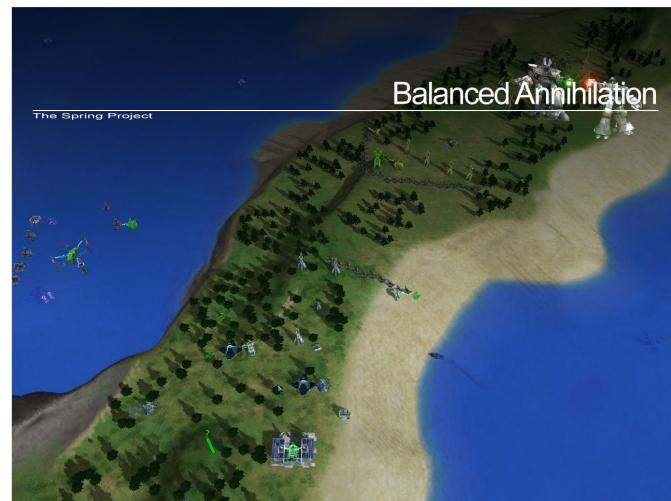
## Miranda 0.7.4

Der freie Instant Messenger Miranda IM (unter GPL) ist nun in der Version 0.7.4 herausgekommen. So sind nun Unicode Tooltips möglich, das uPnP Handling wurde verbessert und sollte nun mit einigen Routern besser zusammenarbeiten. Das ICQ Plugin unterstützt nun auch das neue Offline Protokoll und auch beim MSN und Jabber Protokoll haben sich einige Dinge getan. Ansonsten wurden einige Bugs behoben unter anderem beim Empfang von Nachrichten die aus mehreren Teilen bestehen (multi-part messages). Miranda kann unter <http://www.miranda-im.org/> bezogen werden.

## Spring 0.76b1

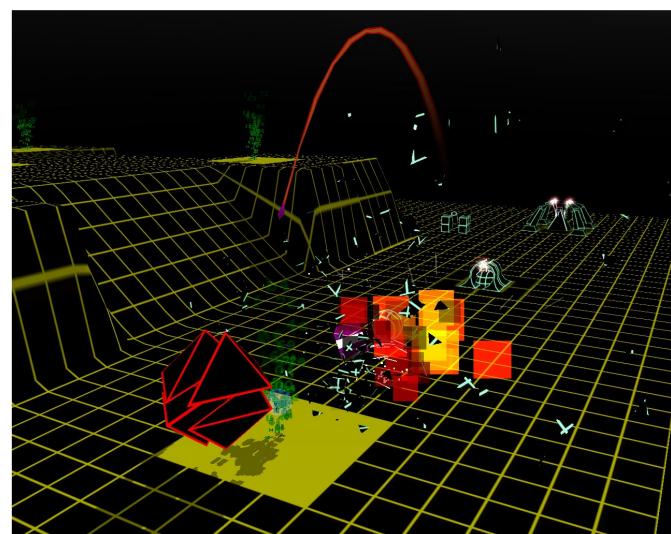
Das freie (unter GPL) Echtzeitstrategiespiel Spring (ehemals TA Spring) ist in einer neuen Version verfügbar. Das Spiel ist hauptsächlich auf Multiplayer Matches über das Internet ausgelegt. Es sind aber auch Spiele über das LAN (Serversoftware im LAN wird benötigt) oder auch alleine mit Hilfe von Bots möglich. Für das Spiel existieren zahllose Mods, welche das Spielszenario bestimmen. So gibt es Mods mit denen man mit Star Wars ähnlichen Einheiten spielen kann oder Mods die einem

das kämpfen mit Bits und Bytes erlauben. Die neue Version umfasst wieder Änderungen im Installer, der Engine, dem Lobby, AI sowie



Einer der Startscreen's zu Balanced

dem User Interface. Das Changelog der neuen Version ist wieder einmal schier unendlich Smiley Ursprünglich wurde Spring von den Swedish Yankspankers entwickelt. Mittlerweile beteiligt sich auch die Spring Community an der Entwicklung. Die offizielle



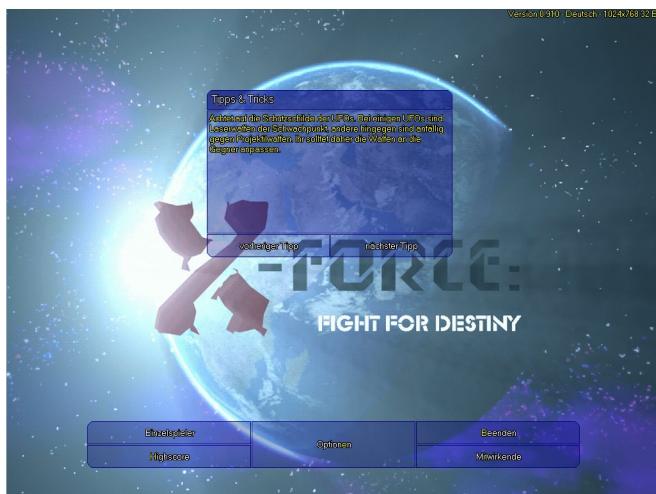
Der Mod Kernel Panic

Seite mit Downloadmöglichkeit findet sich unter <http://spring.clan-sy.com/>.

# X-Force: Fight for Destiny

## XCOM lässt Grüßen

Alte MS-DOS Veteranen werden sich sicherlich noch daran erinnern. Außerirdische Lebensformen greifen an und nur die X-COM ist der Aufgabe die Erde zu schützen gewachsen. X-Force: Fight For Destiny ist ein Remake im



### Der X-Force Startbildschirm

Stil der alten X-COM Reihe (UFO: Enemy Unknown, X-COM: Terror from the Deep und X-COM: Apocalypse).

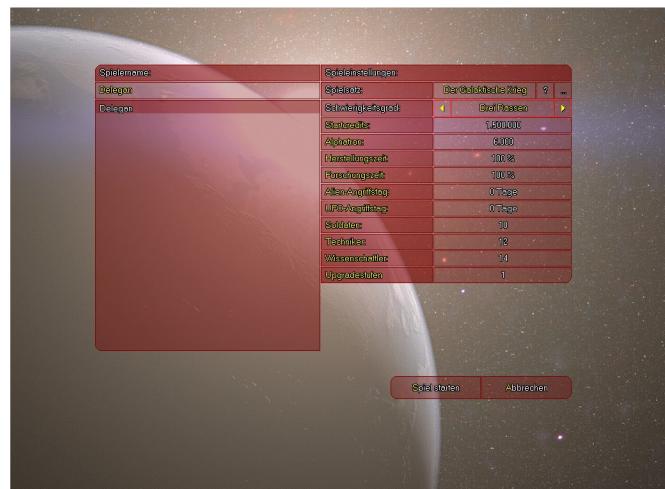


### Ein Kampf steht an...

Die Besonderheit an diesem Spielprinzip ist sicherlich die gelungene Mischung aus den Elementen Forschung, Strategie und Taktik.

Im Gegensatz zu X-COM kann der Spieler bei X-Force mit dem Spielsatz-Editor seine eigenen Szenarien erstellen. Somit Jeder kann seine eigene Geschichte erstellen mit seinen eigenen speziellen Einheiten, Raumschiffen und Ausrüstung. Der Spieler kann seine eigenen Spielsätze auch auf der Homepage von X-Force (<http://www.xforce-online.de>) veröffentlichen.

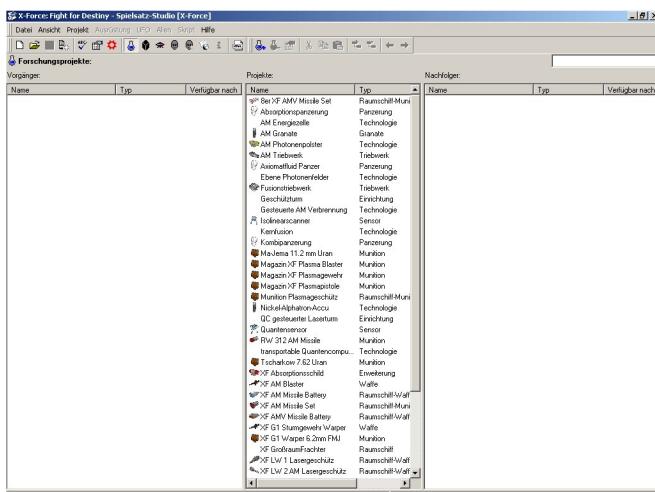
Das Spiel besteht im wesentlichen aus drei Teilen. Der erste Teil besteht darin die X-Force Organisation zu verwalten. Die so genannte X-Force ist eine militärische Organisation die



### Die Auswahl beim Start eines neuen Spieles

zum Schutz der Erde vor Außerirdischen Bedrohungen gegründet worden ist. Um die Außerirdische Bedrohung abzuwehren müssen Raumschiffe, Soldaten und die dazugehörige Ausrüstung erworben werden. Im Labor können Waffen, neue Technologien und fremde Objekte die auf Bodeneinsätzen gefunden worden sind erforscht werden. Auf einige Technologien bekommt die X-Force ein Patent und damit mehr Geldmittel. Bereits bestehende Ausrüstung kann dabei um bis zu fünf Stufen verbessert werden.

Auf dem Geoscape (die Weltansicht in Globusform) müssen die regelmäßig auftauchenden UFOs gejagt und anschließend abgeschossen werden. Landet ein UFO dabei im Wasser ist eine Bergung von Ausrüstungsgegenständen und Aliens unmöglich dafür bekommt man jedoch mehr Punkte als bei Abschüssen über dem Land. Denn stürzt ein UFO auf dem Land ab so können Aliens überleben und die Bedrohung ist somit nicht gebannt. Bei jedem Abschuss verbessern sich außerdem die vergebenen Punkte pro Land. Diese Punkte sind ent-



## Der mitgelieferte Editor

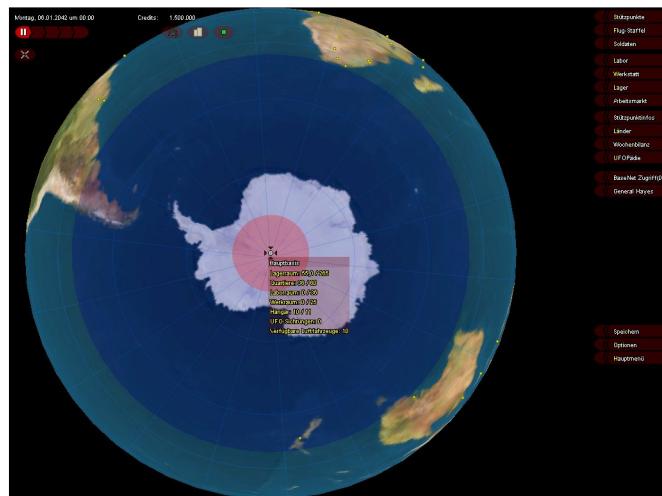
scheidend da die Geldmittel die die X-Force bekommt, von den einzelnen Ländern kommen umso schneller die UFO's abgeschossen werden umso schneller steigt das Vertrauen der Länder in euch und somit gibt es mehr Geldmittel für die Verteidigung.

Selten kommen auch Script gesteuerte Missionen vor auf denen bestimmte Aufgaben erfüllt werden müssen. Wobei dies von Spielsatz zu Spielsatz unterschiedlich ist.

Der zweite Teil besteht aus den Kämpfen zwischen den UFO's und den eigenen Raumschiffen. Vor jedem Kampf kann dabei entschieden werden, ob man selbst mit der Maus und der Tastatur sein Raumschiff steuert (Arcade Modus) oder der Kampf in einer Simulation entschieden werden soll. Der Arcade Modus wird voraussichtlich durch einen verbesserten Simu-

lationsmodus ersetzt werden, da der Modus nicht wirklich in das Spielprinzip passt.

Sollte das UFO auf dem Festland abstürzen müssen die Aliens noch beseitigt werden da



---

## Der Geoscape

sie sonst großen Schaden verursachen und somit das Vertrauen der Länder in die X-Force sinkt was im Endeffekt weniger Geldmittel bedeutet.

Der dritte Teil besteht aus den Bodeneinsätzen bei denen zwischen einem Runden basierten- oder Echtzeit-Modus gewählt werden

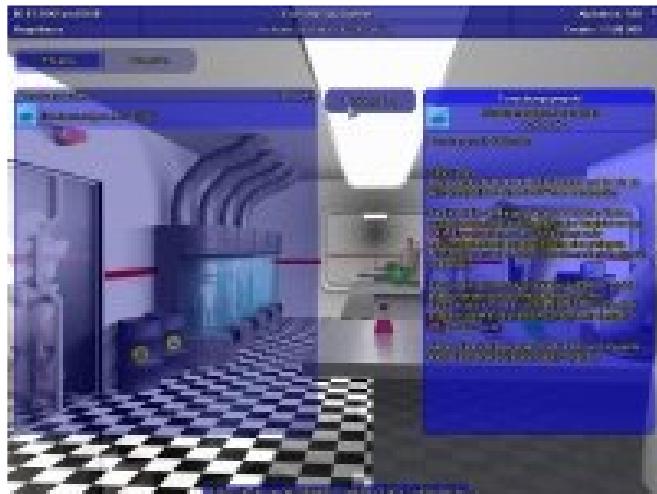


---

Der Hangar

kann. Umso besser die Soldaten ausgerüstet sind umso besser kann man gegen die Außerirdischen bestehen. Das taktische Vorgehen spielt hier eine wichtige Rolle da die Aliens je

nach Art gegenüber von zum Beispiel Projektilwaffen nicht (schwer/sonderlich/we-



**Das Forschungslabor**

nig/schwach) verwundet werden dafür aber gegen Laserwaffen anfällig sind. Auch gibt es verschiedene Typen der Aliens die einen spezialisieren sich eher auf Nahkampf und sind daher ernste Gegner wenn sie vor einem stehen oder es handelt sich um Sniper die aus der Entfernung schießen, schwierig zu entdecken sind dafür aber nur schwach gepanzert sind und somit leicht zu erledigen sind wenn sie in Sicht-



**Ein UFO ist abgestürzt**

weite sind. Weiterhin ist die Vielfalt der Waffen und Zusatzobjekte recht groß von Energie-, Projektilwaffen und Raketen über Minen und Granaten bis zu organischen Panzerimplantaten und Sensoren gibt es alles was man sich wünschen kann.

Die Steuerung von X-Force wurde möglichst einfach gehalten. Das gesamte Spiel kann mit der Maus gesteuert werden.



**Eine Basis**

Die Wirtschaft und der Handel sind wichtige Elemente im Spiel. Mit Hilfe von Alphatron welches in Alphatronberkwerken abgebaut wird, ist es möglich jeden Ausrüstungsgegenstand zu bauen für den man Baupläne besitzt. Bei Ausrüstungsgegenständen welche von anderen Ländern hergestellt können die Baupläne käuflich erworben werden. Der Preis der Baupläne richtet sich dabei nach dem Vertrauen welches die X-Force beim betreffenden Land genießt. Um so höher das Vertrauen in die X-Force ist um so niedriger ist der Preis welcher für die Baupläne verlangt wird. Im Lager kann überschüssige Ausrüstung verkauft werden und neue Ausrüstung gekauft werden.

Das Spiel, soviel eine ausführliche Dokumentation sind unter <http://www.xforce-online.de> zu finden.

X-Force ist somit ein gut gelungenes Remake der alten Klassiker. Über den Online Updater kann das Spiel (bei einer vorhanden Internetleitung) jederzeit aktualisiert werden. Leider nimmt das lange suchen nach den Aliens auf großen Karten ein wenig Spielspaß, aber vielleicht gehört dieses Problem ja bald der Vergangenheit an.

# Viel Phantasie...

## Dirk über das X-Force Projekt

Dirk ist seit einiger Zeit der neue Maintainer der X-Force Projektes. Uns stand er Rede und Antwort.

*Dirk stelle dich bitte unseren Lesern vor.*

In ganz kurzer Form? Ich bin ein Dipl. Ing. Elektrotechnik mit ganz viel Phantasie - weshalb irgendwann auch das "Weltenbasteln" zu meinem Hobby geworden ist. Ich habe Spaß daran, Geschichten und Welten zu entwerfen, die dann auch in sich schlüssig sind und keine "Plotholes" enthalten. Ich habe dementsprechend eine Unzahl an Notizen zu unzähligen mehr oder weniger weit entworfenen Welten - allerdings habe ich mich schon vor einiger Zeit entschlossen, nur noch zwei davon weiterzubearbeiten. Meine Zeit reicht einfach nicht für mehr, wenn ich die Projekte irgendwie zum Abschluss vorantreiben will.

Diese beiden Projekte sind natürlich das von Jim\_Raynor übernommene X-Force und mein eigenes PnP-Rollenspiel Avarion.

Von X-Force habe ich zum ersten mal über ein Gamestar-Sonderheft erfahren, auf dessen DVD neben anderen Fan- und Frewarespielen auch X-Force vorhanden war. Da ich die XCOM-Reihe nach wie vor für eines der besten Spiele halte, war ich natürlich schnell bei der Seite. Und mit einem Hobby "Weltenbasteln" dauerte es natürlich nicht lange, bis ich an der ersten Version des galaktischen Krieges arbeitete.

*Wie würdest du X-Force beschreiben?*

X-Force ist ein Versuch, die Atmosphäre der alten XCOM-Serie auf einem moderneren Standard wiederzubeleben. Der Schwerpunkt liegt dabei in der Möglichkeit, eigene Spielsätze zu erstellen und bestehende Geschichten immer

zu erweitern, damit das Spiel sich nicht irgendwann wiederholt.

*Wie begann das X-Force Projekt?*

Diese Frage kann ich leider nicht beantworten, da ich erst später hinzu gekommen bin.

*Was gefällt dir am meisten an X-Force?*

Die Vielseitigkeit der möglichen Konzepte. Man kann relativ problemlos auch stark unterschiedliche Stories darstellen, und je mehr von der bestehenden Planung umgesetzt wird, umso vielseitiger werden auch die Spielsätze.

*Was hat dich dazu bewogen die Projektleitung nach dem Ausscheiden von Christian (jim\_raynor) zu übernehmen?*

Es war genau genommen ein langsamer Übergang. Im öffentlichen Forum hat man das vielleicht nicht so bemerkt, aber Jim hatte sich über einen längeren Zeitraum immer weniger um X-Force kümmern können, und ich hatte dann immer mehr geholfen.

Und irgendwann wollte ich die geleistete Arbeit (nicht nur meine, sondern auch die von Christian) einfach nicht verschwinden lassen, sondern habe auf Anfrage von Jim dann auch offiziell übernommen. Und Jim ist ja nicht ganz weg vom Fenster - ab und zu meldet er sich immer noch mal wieder, und es ist nach wie vor sein Webserver.

*Wie ist die Arbeit an dem Projekt organisiert?*

So viel Organisation ist da gar nicht nötig - leider, denn das liegt daran das wir nur sehr wenige Leute sind. Im wesentlichen ist alles über die verschiedenen Webdienste wie z.B. Mantis oder Sourceforge gesteuert. Jeder der etwas

machen will und Zeit dafür hat, trägt sich in den entsprechenden Tickets ein und bearbeitet den dazu gehörenden Code. Überschneidungen gibt es dabei praktisch nicht, denn dafür sind zu wenige Leute an dem doch schon größeren Programm Paket beschäftigt.

Lediglich dann, wenn es um generelle Konzeptionen und allgemeine Programmziele geht gibt es Teamdiskussionen - entweder in den für die Öffentlichkeit nicht zugänglichen internen Foren oder per Chat.

*Wie sieht es mit der Verbreitung von XForce aus?*

Größer als die von so manchem anderen Programm mit so einer kleinen Entwicklergruppe - allerdings nicht so groß wie wir das gerne hätten, denn wir haben noch nicht genug Leute in der Community um daraus eine größere Menge an Helfern zu rekrutieren. Das ändert sich hoffentlich bald, denn mit den englischen Versionen des GalWar können wir auch ausländische Spieler anlocken, und nach einiger Pausenzeit zeigen sich auch wieder einige Webdienste Interessiert - seit kurzer Zeit ist z.B. eine Kopie von X-Force im Download-Bereich der Computerbild zu finden.

*In welche Richtung wird sich das Projekt in Zukunft entwickeln?*

Der Schwerpunkt liegt jetzt erstmals in Richtung auf den Bodeneinsatz, der lange Zeit vernachlässigt wurde. Leider wurde er nicht ohne Grund vernachlässigt, denn die nötigen Arbeiten bedeuten ein größeres Umschreiben der vorhandenen Routinen. Die sind einfach zu sehr durcheinander und in einigen Fällen noch nicht einmal ansatzweise zu dem in der Lage, was wir für zwingend notwendig halten - den Einbau einer Skriptengine zur Steuerung des Bodeneinsatzes.

Deswegen wurde das auch auf mehrere Versionen verteilt. Die 0.915 bringt einige Sachen zum Abschluss, die schon für die 0.910 angefangen wurden und führt außerdem die Klassi-

fizierungen ein, damit man endlich besser steuern kann über welche Ausrüstung die Aliens im Bodeneinsatz verfügen.

Für die 0.920 ist dann eine komplette Generalüberholung der Karten- und Tileformate und Dateien vorgesehen - ein früherer Versuch zur Erstellung weiterer Bodenkarten hat gezeigt, das insbesondere das bestehende Tileformat auf Dauer nicht benutzt werden kann. In diesem Zusammenhang wird es auch einige Ergänzungen und Anpassungen geben, z.B. werden Objekte bei Zerstörung ebenfalls Range-Effekte auslösen können und einige andere Sachen.

Danach? Hoffentlich der Einbau der Skriptengine in den Bodeneinsatz, aber das liegt noch soweit in der Zukunft das ich nicht weiß ob es nicht noch Planänderungen gibt.

*Auf welche Dinge in XForce bist du besonders stolz?*

Schwer zu sagen - und von den Sachen die in die engere Auswahl kommen, ist bisher nur eine auch offiziell umgesetzt (der Rest sind interne Konzepte). Das sind natürlich die UKI-Skripte zur UFO-Steuerung. Man kann praktisch sagen das der gesamte Themenkomplex von mir entworfen wurde - als es losging gab es noch so gut wie gar keine Befehle zur UFO-Skriptsteuerung (das war in einer internen 910-PreAlpha) und Jim hat praktisch diejenigen Befehle und Daten eingebaut, die bei meiner Skriptbastelei als fehlend auffielen.

*Gibt es eine aktive Community welche Inhalte zum Spiel beisteuert?*

Ja, gibt es. Viele der aktuellen Übersetzer und Grafiker sind praktisch über das Spiel und das Forum dazugestoßen. Einige davon sind dann auch offiziell ins Team gekommen oder haben zumindest teilweise internen Zugriff bekommen.

Ich würde mir aber gerne noch mehr Helfer wünschen, denn wir alle die an XForce arbeiten machen dies nur in unserer Freizeit, und dadurch fallen auch immer wieder ein paar Leute für ein paar Wochen weg.

groß als dass man auf Anhieb jeden Teilbereich verstehen kann. Insbesondere weil sämtliche Programmteile ursprünglich für Echtzeit ausgelegt waren und deshalb quasi parallel zueinander arbeiten. Momentan habe ich mich



### Der Bodeneinsatz

*In welcher Programmiersprache ist X-Force entwickelt?*

Delphi/Pascal

*Was waren Schwierigkeiten bei der Entwicklung von X-Force?*

Abgesehen von zuwenig Zeit und Programmierern ist das hauptsächlich die Einarbeitung in den Quellcode. Jim hat den Code zwar sehr gut kommentiert und sauber geschrieben - aber insgesamt ist das Programm einfach zu

(sofern ich Zeit hatte, was nicht allzuviel war) mit Ereignissystem beschäftigt, das intern die Koordination aller Programmteile übernimmt. Denn ein relativ wichtiges neues Ereignis-Signal funktioniert nicht so wie es sollte - und wenn ich das noch für die 0.911 fertig kriegen würde, dann würde das sehr viel unnötige Arbeit im Spielsatz ersparen.

*Wie viele Leute arbeiten an dem Projekt aktuell mit?*

Offiziell sind das Team etwa zehn Leute (davon nur drei mit mehr oder weniger viel Pro-

grammierkenntnissen). Aktuell daran arbeitend? Wahrscheinlich keiner ;-)

Das hört sich aber schlimmer an als es ist - keiner von uns hat X-Force beiseite gelegt, sondern wir haben alle immer wieder Auszeiten weil wir uns um anderes kümmern müssen. In meinem Fall musste ich bis vor kurzem meine ganze Freizeit in mein schon erwähntes Rollenspielprojekt stecken, da ich dabei eine Deadline für eine besondere Option hatte.

### *Wie kann man sich am Projekt beteiligen?*

Indem man sich einfach irgendetwas sucht wo man helfen kann und loslegt...

Im Ernst - der gesamte Quellcode liegt offen (siehe Anleitung im Wiki), offene Aufgaben (nicht nur Programmierung, auch anderes wie z.B. WIKI-Übersetzung und Grafiken) wird im Mantis/Bugtracker gepostet und theoretisch sind selbst weitere Spielsätze willkommen (auch wenn man vielleicht zuerst fragen sollte, ob man bei anderen Spielsätzen helfen kann).

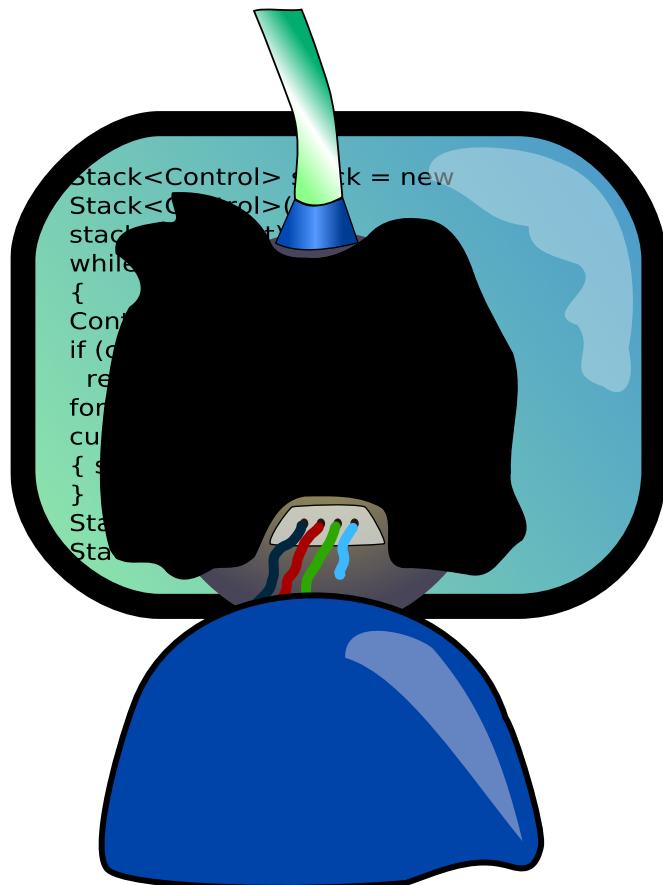
Wie man schon mitbekommen hat helfe ich bei konkreten Fragen zum Spiel gerne - wer helfen will soll sich also irgendetwas suchen wo er glaubt helfen zu können und loslegen. Die Ergebnisse müssen dann allerdings noch zum Team (bzw. zu mir) gemailt werden, damit wir sie prüfen und hochladen können.

### *In welchen Bereichen wird Hilfe am meisten benötigt?*

Programmierung. Mehrere Punkte liegen brach, weil wir nicht alles gleichzeitig programmieren können. Das wird sich ändern sobald die 915 und danach die 920 umgesetzt sind, weil ab da dann auch sehr viele Grafiker benötigt werden, aber momentan können z.B. die Tilesets noch nicht erneuert werden weil die Programmierung der neuen Formate noch nicht angefangen wurde.

### *An welchen Dingen wird zur Zeit vorrangig gearbeitet?*

Ich persönlich beschäftige mich mit etwas, das unter dem Namen "Modellkonzept" in-



**Bei der Programmierung wird Hilfe gesucht**

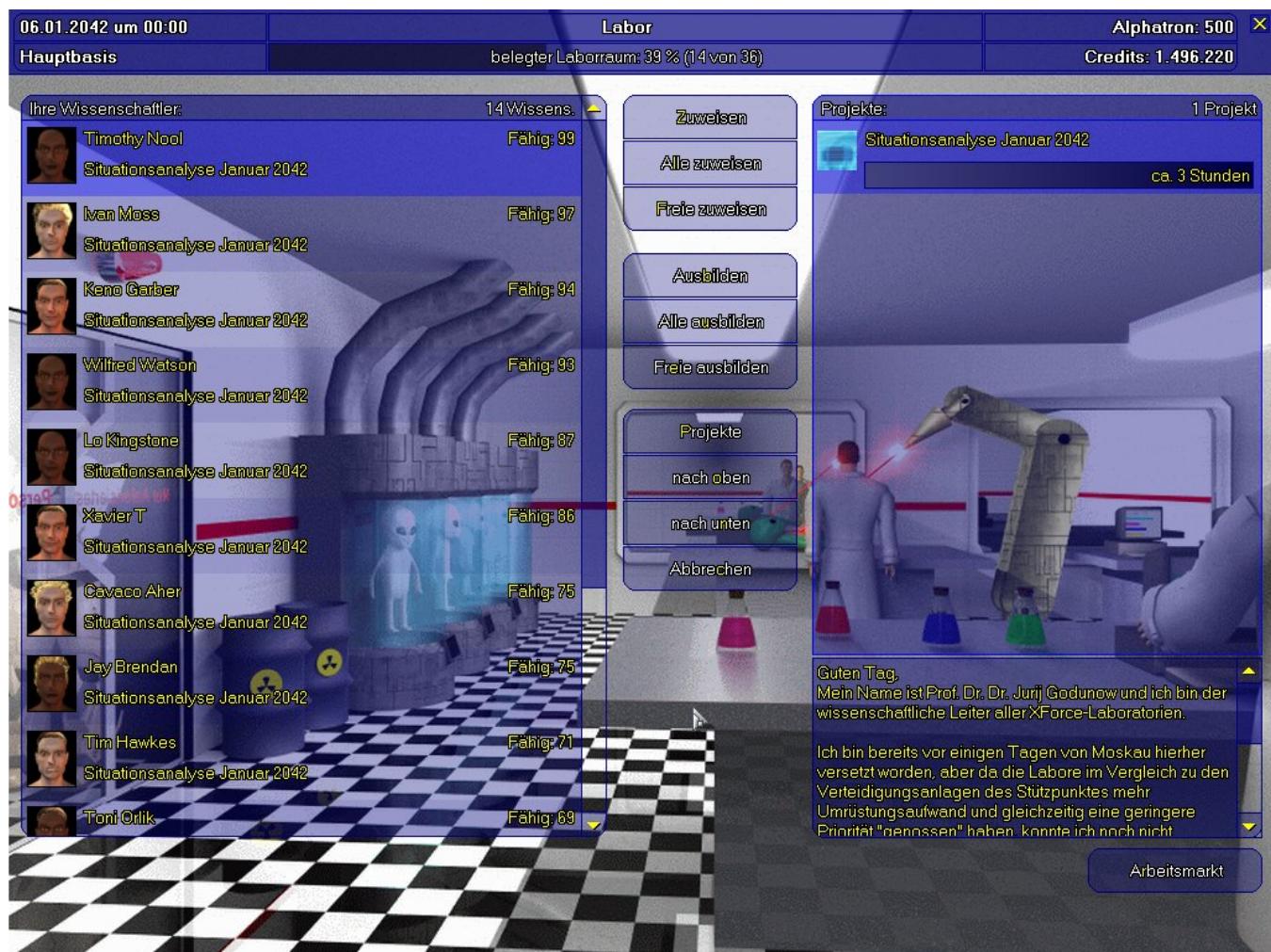
tern gehandelt wird. Es enthält unter anderem die Umsetzung der Klassifizierung, aber auch noch einiges anderes.

### *Aus welchen Gründen wurde der Multiplayermodus wieder gestrichen?*

Weil er grundsätzlich nicht funktionieren kann. Das Problem ist das jedes Spiel nach dem XCOM-Prinzip zu komplex ist, um auf einen fairen Multiplayermodus skaliert zu werden.

Es werden jetzt zwar viele Spieler schreien das es bereits Multiplayer-XCOM-Spiele geben würde - aber bei genauerer Betrachtung ist das falsch. Es gibt viele Spiele, bei denen eine dem XCOM und X-Force ähnliche Hinter-

grundgeschichte für ein Multiplayer-Spiel verwendet wurde, aber niemals das Spielprinzip mit seiner Mischung aus Forschung, Basisverwaltung, Bodenkampftaktik, Spielentwicklung etc. - es wurde immer irgendein Bereich herausgestrichen, damit das Spiel Multiplayer-Fähig werden konnte.



### Das Labor

Und genau das wollen wir nicht - wir wollen das Spielprinzip mit seiner Vielseitigkeit erhalten. Es wurde mehrfach diskutiert ob es irgend einen Ansatz geben könnte, wie man den Multiplayer einbauen könnte ohne einen Teil des Spielkonzeptes streichen zu müssen - und bisher ist jeder MP-Ansatz schon in den theoretischen Überlegungen zur Spielbalance gescheitert. Wenn man mir ein funktionsfähiges Konzept für einen XCOM-MP ohne Verlust des Spielprinzips nennen könnte, dann wäre

ich allerdings bereit darüber zu diskutieren...

*Wieso wurde der "Galaktischer Krieg" zum Hauptszenario?*

Ich möchte nicht auf die Details eingehen - sagen wir einfach nur das der ursprüng-

lich geplanten Spielsatz verantwortliche das Team verlassen hat. Anschließend wurde entschieden das es weniger Arbeit ist den galaktischen Krieg zum Hauptszenario zu erklären als noch einen weiteren Spielsatz parallel aufzubauen.

Ich gehörte damals schon zum Team und der galaktische Krieg war bereits der Spielsatz mit den meisten Skripten (und der einzige mit den UFO-Steuerungen). Und nach dem Weggang war das Team zu klein als dass sich eine

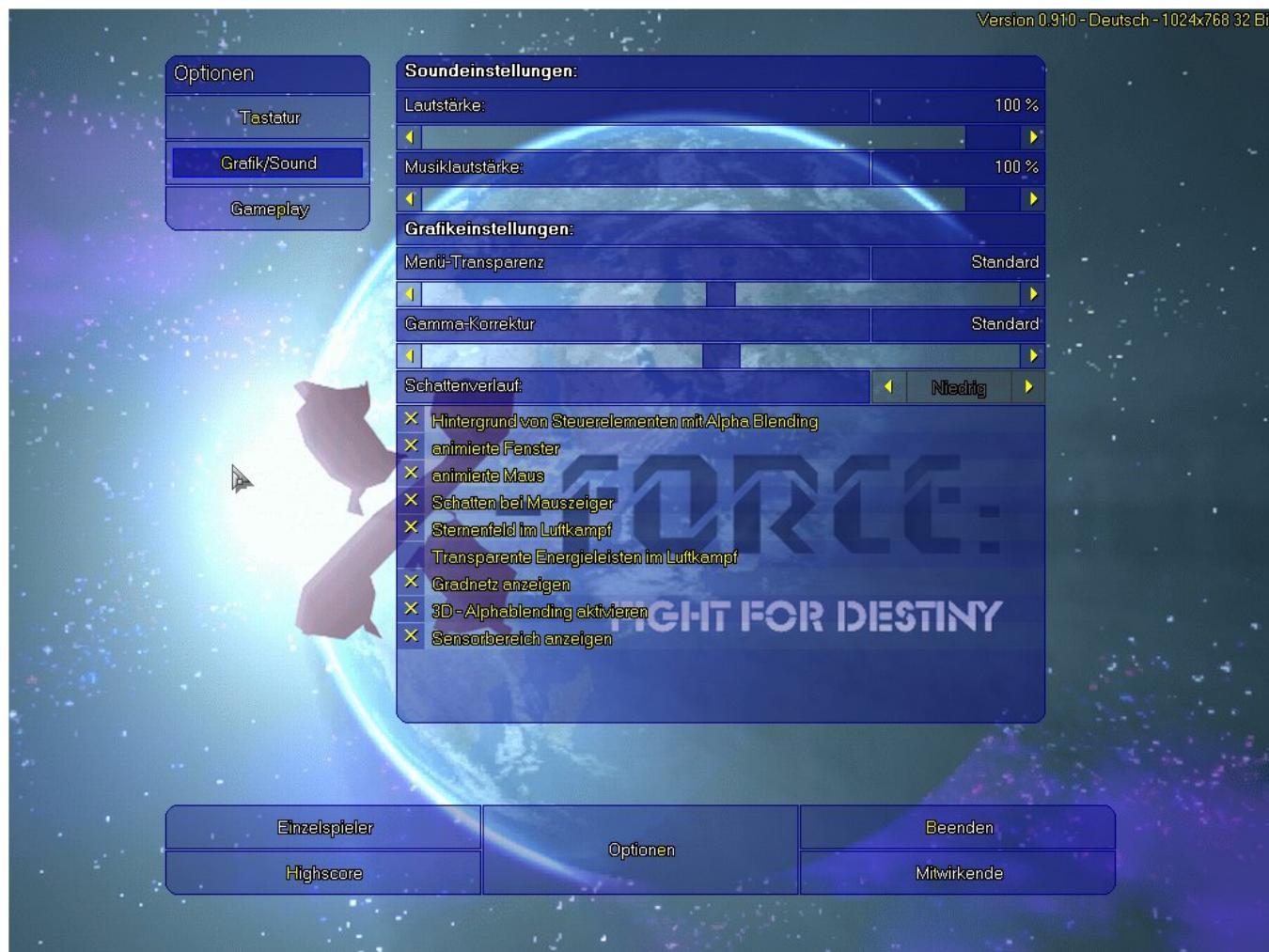
parallele Entwicklung zweier Spielsätze ge-  
lohnt hätte.

*Welche Features würdest du dir in XForce wünschen?*

Wünschen oder Planen? Ich habe viele Wün-  
sche, aber ich weiß auch das wir nicht alles um-  
setzen können. Auf jeden Fall werden wir

*Was ist in Zukunft geplant und wo liegen eu-  
re Meilensteine?*

Feste "Milestones" wie bei anderen Projekten  
gibt es nicht - zum einen sind wir zu wenige,  
und zum anderen werden Planungen auch  
schonmal geändert wenn etwas zeitlich nicht  
passt.



### Die Optionen

darauf achten, das X-Force vielseitig bleibt  
und die verschiedensten Geschichten als Spiel-  
sätze möglich werden. Die wichtigsten Sachen  
werden dabei der Ausbau der Skriptsprache  
insbesondere für den Bodeneinsatz, die Um-  
stellung auf die neuen Kartenformate im Bo-  
deneinsatz sowie die Umsetzung des  
Modellkonzeptes inklusive Klassifizierungen  
sein.

Die nächste Veröffentlichung wird auf jeden  
Fall die 0.911 sein - aber das ist nicht mehr  
das, was ursprünglich für die 0.911 angekün-  
digt wurde. Die wichtigsten Änderungen wer-  
den einige neue Skriptbefehle sein, die für die  
dann ebenfalls neue Version des galaktischen  
Krieges nötig sind - das ist auch ein Grund für  
die Verzögerung, denn eine der neuen Sachen  
funktioniert noch nicht.

Auf jeden Fall werden die Spieler neben zwei weiteren Alien-Rassen im GalWar mit ihren Technologie-Auswirkungen noch eine ganze Reihe anderer Überraschungen in der 0.911 finden können.

Danach wird dann die 0.915 programmiert werden. Deren Hauptteil wird der Anfang der Umsetzung der Klassifizierungen und des Modellkonzeptes sein - mit TBasisModell und TAlienModell.

Einige Leute werden sich noch daran erinnern, das bei der Einführung der MiniBasis in der 0.910 der Kommentar kam das dies nur ein Test für einige Änderungen ist - ab der 0.915 wird das dann so sein, das es keinerlei vorgefertigte Basistypen mehr gibt, sondern jeder Spielsatz seine eigenen Basismodelle festlegen kann - inklusive der Größe, der Baubedingungen und durch die Klassifizierung auch, welche Gebäude in welcher Basis gebaut werden dürfen...

Und das AlienModell wird auch für ähnlich größere Änderungen in den Möglichkeiten der Spielsitzersteller über die Gegner sorgen - lasst Euch also überraschen...

*Wie denkst du über die Zukunft des Projektes?*

Es ist kein Projekt, das schnell laufen wird - aber es wird auch nicht einfach verschwinden. Wir arbeiten daran, die Editoren für andere Sprachen verfügbar zu machen und damit mehr Leute anzulocken. Dies könnte die Arbeitgeschwindigkeit erhöhen...

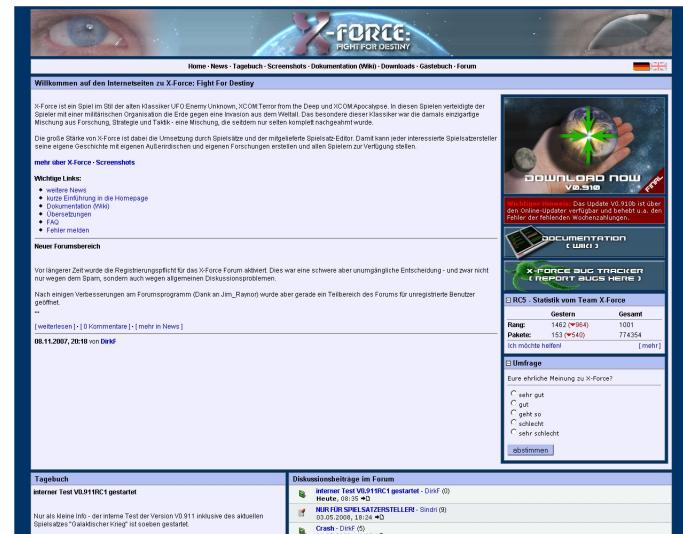
Ansonsten werden die nächsten Versionen einiges im Bodeneinsatz verbessern, denn das ist momentan die schlimmste Baustelle - schon die 0.911 wird einem Skripter zusätzliche Möglichkeiten zur Verfügbarkeitssteuerung der Alienaustrüstung geben, aber die wirkliche Steuerung für die Alienaustrüstung wird erst ab der 0.915 möglich sein. Für die 0.920 ist eine Überarbeitung der Karten- und Tileformate des Bodeneinsatzes vorgesehen - danach

wird man für einiges an Abwechslung im Bodeneinsatz sorgen können.

Weitere Planungen existieren, aber diese stammen noch aus der Zeit bevor die 0.915 "dazwischengeschoben" wurde - deshalb wird man erst während der Arbeiten an der 0.920 entscheiden können, was davon als nächstes umgesetzt werden kann.

*Gibt es etwas was du der XForce Community mit auf den Weg geben möchtest?*

Es geht manchmal etwas langsam, weil das Team klein ist und wir alle nur in unserer Freizeit daran arbeiten können - aber es wird nie-mals aufgegeben werden, sondern immer weiter gehen - und je mehr Ihr helft, umso schneller wird X-Force wachsen.



**Das Vorbeischauen auf der Website lohnt sich**

Schaut aber auf jeden Fall immer wieder auf die Webseite - allzulange sollte die 0.911 nicht mehr dauern ;-)

*Ich bedanke mich für das Interview.*

# Auf „Verfolgungsjagd“

## Immer dem Geld hinterher...

Zur Zeit sind zirka 600 Milliarden Euro Bargeld im Umlauf. Ein Teil dieses Geldes nimmt dabei den Weg durch unsere Geldbörse. Da wäre es doch interessant zu erfahren woher der betreffende Schein eigentlich stammt. Was vor den Zeiten des Internets wie eine unerreichbare Idee klang ist mittlerweile wie selbstverständlich möglich.

Mail informieren zu lassen sobald der Schein wieder aufgetaucht ist. Während man bei EuroTracer anonym mitmachen kann benötigt man für EuroBillTracker einen Account. Auf den Seiten findet man verschiedene Statistiken welche zeigen wann und wo der Schein wieder aufgetaucht ist. Zur Motivation gibt es Ranglisten der Benutzer welche zeigen wel-



**Jeder Geldschein lässt sich tracken**

Mittlerweile gibt es sogar zwei Projekte welche sich damit beschäftigen. Diese Projekte sind Eurotracer und Eurobilltracker. Auf beiden Webseiten kann man dabei prinzipiell das gleiche machen. Am Anfang steht das Eingeben der Daten eines Geldscheines. Dabei werden Dinge wie die Seriennummer, der Plattencode, der Wert des Scheines, die Unterschrift welche auf dem Schein zu sehen ist, das Land in dem der Schein aufgetaucht ist und andere Dinge abgefragt.

Bei beiden Diensten ist es möglich sich per

cher Benutzer wie viele Scheine registriert hat. Auch Statistiken des registrierten im Umlauf befindlichen Geldvolumens sind zu finden. Eurotracer bietet auch noch News welche sich mit neuen Münzen oder Statistiken z.B. dem Falschgeldauftreten befassen.

Alles in alles ist das Tracking von Geldscheinen sicherlich interessant für die welche sehen wollen, wohin ihr Geld wandert.

URL: <http://www.eurotracer.net>

URL: <http://eurobilltracker.eu>

# Aus Alt mach Modern

## Das RedBluePhone, die etwas andere Mischung

Ich habe schon eine ganze Weile einen alten Telefonhörer herumzufliegen. Anno 1990, groß, breit und ohne Telefon. Der sollte was besonderes werden. Ein Partygag war er ja schon. Nur leider ohne Funktion. Ich wollte ihn irgendwie wieder zum Leben erwecken. Ein Handy daraus zu machen, klappte nicht.



### Die Ausgangsmaterialien

Dazu war der Höher zu klein und die Handys noch zu groß. Also überlegte ich weiter. Im Internet findet man alte Höher als Headset Alternative für Handys. Die waren aber alle samt Kabel gebunden und das Handy musste man auch noch immer in die Hand nehmen. Ich wollte etwas kabelloses und das Handy so wenig wie möglich bedienen.

Kabellos kein Problem, wozu gibt es Bluetooth. Und da viel es mir ein. Ich hatte ein Bluetooth Headset für Autofahrten herumliegen. Das musste für mein neuen, besseren Höher herhalten. Also hieß es erst einmal alle Teile zusammenzusuchen.

### Das rote Telefon

Dem Leser mag auffallen, das der Höher in einem rot ist, welches anno 1990 noch

niemand für Telefone verwendet hat. Der ist vorher mit einer Spraydose signalrot lackiert worden. Vorher hatte er eine hässliche beige Farbe. Das muss nicht sein, wir wollen ja was auffälliges.

Weiter geht's. Zuerst sollte man immer die Gehäuse öffnen. Hierbei kann es zu großen Überraschungen kommen, die das ganze Projekt zu scheitern bringen können. Der Höher ist größtenteils hohl und enthält nur die Sprech- und Höreinheit sowie die Kabel dazu.

Das Bluetoothheadset ist etwas moderner und enthält ein Platine mit der Elektronik, dem Bedienelementen und Anschluss für das Ladekabel des Akkus. An der Platine angeschlossen ist das Mikrofon und ein kleiner Lautsprecher sowie der Akku (gelb).



### Das geöffnete Telefon sowie das geöffnete Headset

Überraschungen gibt es aber keine. Allerdings habe ich beim Öffnen des Bluetooth Headsets

das Gehäuse etwas unsanft geöffnet. Es gibt also kein Zurück mehr zum alten Zustand. Das sollte jedem, der sich auf spontane Basteleien einlässt bewusst sein.

Als erstes befreite ich das Innenleben des Headsets vom Gehäuse. Schließlich will man ja noch tiefer blicken. Bis auf die Platine ein ganz einfaches Stück Technik. Nicht viel anders als als 1990, nur etwas kleiner.



Die geöffneten Gehäuse nebeneinander

Jetzt geht es an die Machbarkeit. Die Bauteile sind bekannt, der Rahmen ist gegeben. Wie bekommt man das ganze nun zusammen? Am einfachsten ist es zu probieren. Am aufwendigsten wohl ein CAD-Modell anzufertigen. Ich habe einfach ausprobiert, wie die Platine am besten ins Gehäuse passt. Das Ergebnis hat mich überrascht. Ich müsste Sie hochkant und schräg einbauen. Dann kommt man günstig an die Bedienelemente und an die Ladebuchse. Der Einbauort, ist die Sprechmuschel des Hörers. Dort sind viel Öffnungen. Eine sollte den Stecker des Ladekabels durchlassen und durch zwei weitere könnte man das Headset bedienen. Und das zu realisieren ging nur hochkant und schräg. Dabei muss man viel Augenmaß beweisen und sich das gut vorstellen können. Ich habe dann ein Loch geweitet, das der Stecker des Ladekabels hindurch passte. Das war mein erster Fixpunkt für die Platine.

Etwas ausrichten noch und ja, so sollte es gehen.

## Heißes Eisen

Soweit der Plan. Vorher muss aber noch die Verbindung zur Hörmuschel hergestellt werden. Das Lautsprecherkabel war zu kurz. Daher verlängerte ich es mit den alten Kabeln aus dem Hörer. Dazu muss man nur etwas löten können und einen Lötkolben haben. Mit Isolierband isoliert, schaut das ganze dann so aus.

Nicht sehr schön, aber funktionell. Beim Löten vorsichtig sein, denn so ein Lötkolben entwickelt schon mal Temperaturen oberhalb der 300°C. Es droht Verletzungs- und Brandgefahr bei unsachgemäßer Handhabung. Etwas Übung im Löten kann nicht schaden. Also vorher mit ein paar losen Kabeln üben.



Die Bluetooth Headset Platine

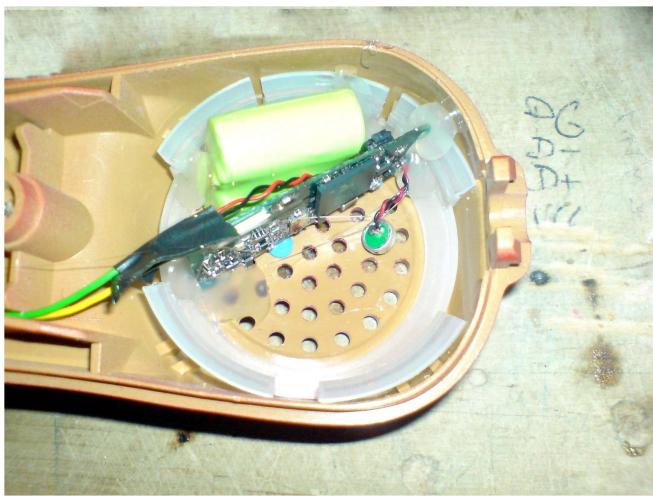
Nach dem Löten habe dann nochmal probiert ob die Platine so in den Hörer passt. Schließlich bekommt man die dann nicht mehr raus ohne sie zu beschädigen. Es passte alles sehr gut. Nun musste das Problem der Bedienung gelöst werden. Wie kommt man an die Schalter im inneren des Hörers? Es soll durch die Löcher der Sprechmuschel klappen. Ich fand die Lösung in zwei Wattestäbchen (sollte bei jedem Bastler zur Grundausstattung gehören). Ich schnitt die Wattebüschchen ab und behielt nur die Plastikröhrchen. Diese passten ideal durch die Löcher der Muschel.

Damit sie nicht durchfallen könnten, hielt ich ein Ende an den Lötkolben und schmolz es platt.



### Die zurecht geschmolzenen Plastikröhrenchen

Von Innen nach Außen gesteckt und fertig sind die Bedienelemente. Aber kommen wir wieder zum Einbau der Platine. Wie soll die nur halten? Ganz einfach mit Bastlers Liebling dem Heißkleber. Damit kann man die Platine ganz einfach befestigen.



### Die befestigte Platine

Der Akku wird damit auch gleich fixiert. Jetzt nur noch die Verkabelung anbringen. Ich habe die alte Verkabelung gewählt um die alte Hörmuschel weiter zu verwenden. Das funktioniert sehr gut. Meinem subjektiven Eindruck nach sogar mit besserem Klang als vorher.

### Der Lohn der Mühe

Im Inneren des Hörers war nun alles fertig.

Also zu damit. Dann kam der ersten Funktionstest. Hat der Umbau geklappt? Als erstes die Bedienelemente testen. Ließen sich gut bedienen. Etwas wacklig aber präzise zum drücken der Knöpfe an der Platine. Also mit dem Handy per Bluetooth gekoppelt und den ersten Testanruf gemacht. Mein Gegenüber hat mich verstanden und ich konnte ihm gut verstehen. Test bestanden. Tolles Gefühl. Jetzt folgen nur noch die Nacharbeiten. Die Bedienungsröhrchen wurden noch so weit es geht gekürzt und von Außen platt geschmolzen. Damit standen sie nicht so weit hervor und werden nicht so schnell irgendwo hängen bleiben. Den Stecker des Ladekabel musste ich auch noch etwas anpassen. Ich kürze die Isolierung um damit wieder den Kontakt zu Platine herzustellen.



### Der Mühe Lohn

Damit konnte ich das RedBluePhone auch gleich laden. Die Status-LED ist durch die Löcher in der Sprechmuschel zu sehen. Damit kann man das Phone nun sicher bedienen.

Der Umbau ist nun vollendet und kann benutzt werden. Ein netter Hingucker. Viel Spass beim nachbauen.

# Scharfes C

## Erste Schritte mit C# und Visual Studio 2008 Express

In der letzten Ausgabe gab es einen Artikel über die Wahl der Programmiersprache. Anknüpfend an diesen Artikel soll es hier um die ersten Schritte in der Programmiersprache C# (C Sharp) gehen. Diese Sprache wurde gewählt, da die Entwicklungsumgebung (Visual Studio 2008 Express) frei verfügbar ist und C# eine moderne und vor allem Einsteiger freundliche Sprache ist.

### Installation

Um mit der Programmierung anfangen zu können muss erst einmal eine Entwicklungsumgebung her. In diesem Artikel wird Visual C# 2008 benutzt, welches eine abgespeckte und kostenlose Version des Visual Studios welche von Microsoft mit Visual Studio 2005 vorgestellt wurde.. Alternativ kann auch eine IDE wie SharpDevelop verwendet werden. Die Express Edition kann unter <http://www.microsoft.com/express/vcsharp/> bezogen werden. Nachdem man sich das Setup herunter geladen hat, sollte man es anschließend installieren. Der Installationsassistent leitet durch die Installation und nach einer Weile ist Visual C# 2008 installiert.

### Erste Schritte in eine neue Welt

Bevor wir mit der Programmierung anfangen noch ein paar Worte zu C# und dem dahinterstehenden .NET Framework. Im Gegensatz zu anderen Programmiersprachen ist C# relativ jung. Mit ihr wurden einige Altlasten über Bord geworfen welche C++ und andere Sprachen hatten. Mit C# und dem .NET Framework wurde auch eine völlige Objektorientierung eingeführt. Im Gegensatz zu anderen Programmiersprachen hat die

Sprache C#, keine eigene Klassen Bibliothek. Alle Programmiersprachen welche das .NET Framework unterstützen, benutzen das Framework von .NET. Dies hat den Vorteil das sollte man die Programmiersprache wechseln man sich nicht jedesmal mit einer neuen Klassenbibliothek bekannt machen muss.

Bei der .NET Klassenbibliothek sind alle Klassen in sogenannte Namespaces also Namensräume unterteilt. Das erleichtert das finden von bestimmten Funktionalitäten und unterteilt die Klassenbibliothek in sinnvolle Einheiten.

### Hello World

Es ist Tradition (ja so könnte man das bezeichnen), den Einstieg in eine Programmiersprache mit einem sogenannten „Hello world“ Programm zu beginnen. Das besagte Programm macht nichts anderes als als den Text „Hello world“ auszugeben.

Um dieses Programm zu schreiben starten wir zuerst Visual Studio 2008 Express. Nachdem wir das getan haben Erstellen wir über das Menü Datei (bzw. File) ein neues Projekt. Es öffnet sich ein Dialog in dem wir gefragt werden welche Art Projekt wir erstellen möchten. Wir wählen „Konsolenapplikation“ aus und geben ihr den Namen „Hello World“ und drücken auf den OK Button.

Es erscheint folgender Quelltext:

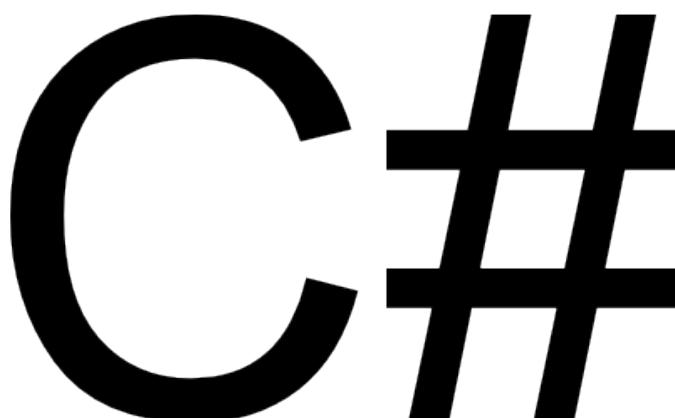
```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
```

```
namespace Hello_World
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
        }
    }
}
```

Damit wir nun ein Hello World ausgeben können fügen in die Funktion „Main“ folgenden Quellcode ein:

```
Console.WriteLine("Hello World");
Console.ReadKey();
```

Danach klicken wir auf das „Play“ Zeichen oben rechts und schon startet unser Hello World Programm.



Willkommen in C#

## Was wofür?

Der erzeugte Quellcode rumpf enthält am Anfang einige „using“ Anweisungen. Mit diesen Anweisungen werden bestimmte Namenräume in den Kontext der Quellcode Datei gebracht. Dies bedeutet das wir nun z.B. einfach `Console.WriteLine("Hello World");` schreiben können. Würden wir die Zeile „`using System;`“ weglassen so würde der Compiler beim der `WriteLine` Anweisung eine Fehlermeldung erzeugen. Um diese

Anweisung nun trotzdem nutzen zu können müssten wir folgende Anweisung benutzen: „`System.Console.WriteLine("Hello World");`“ Dann haben wir das ganze voll qualifiziert.

Danach folgt die Definition des Namensraum in dem sich das Hello World Programm befindet. Bei uns heißt dieser Namensraum „Hello\_World“. Innerhalb des Namensraumes befindet sich eine Klasse mit dem Namen "Program". Innerhalb der Klasse befindet sich die Funktion Main. Diese Funktion ist die Startfunktion des Programmes d.h. Sie wird beim Start des Programmes ausgeführt.

Die erste Anweisung „`Console.WriteLine("Hello World");`“ ruft die Funktion `WriteLine` auf der Konsole aus. Damit das Programm sich danach nicht gleich beendet folgt die Zeile „`Console.ReadKey();`“. Diese Zeile sorgt dafür das die Konsole auf einen Tastendruck wartet. Nach einem Tastendruck beendet sich das Programm.

## Operation erfolgreich

Schon ist das erste Hello World Programm fertig. Dies soll es auch ersteinmal sein zur Einführung in die Programmiersprache C#. Vielleicht wird dieser Artikel in einer späteren Ausgabe fortgesetzt. Wer nicht so lange warten möchte dem sei das Buch *Visual C# 2005 - Grundlagen und*

*Programmiertechniken* von Frank Eller bzw. das Buch *Visual C# 2008* vom selben Autor empfohlen. Ich denke man kann diese Werke als deutsche Standardwerke bezeichnen was die Programmierung in C# betrifft.

Jetzt bleibt es nur noch, viel Spaß mit C# zu wünschen. Diese Sprache ist relativ leicht erlernbar und bietet außerdem den Vorteil das Altlasten wie man Sie aus anderen Sprachen kennt nicht vorhanden sind.

# Penspinning

## Stiftdrehen einmal anders...

Penspinning (vom Englischen Pen = Stift und to spin = drehen) also übersetzt Stiftdrehen hört sich im ersten Moment recht banal an. Erst wenn man einen Penspinner gesehen hat beziehungsweise sich eingehender mit diesem Thema beschäftigt stellt man fest das Penspinning nichts mit gewöhnlichen Stiftdrehen zu tun hat.

### Bestandaufnahme

Unter dem so genannten Stiftdrehen versteht man das drehen eines Stiftes vergleichbar dem Stabdrehen allerdings ist der Stift wesentlich kleiner und leichter als ein Stab und verlässt wie beim Stabdrehen normalerweise nicht die Finger und ist somit der Kontaktjunglege zuzuordnen. Unterschiede bestehen darin das beim Penspinning wesentlich mehr Fingerspitzengefühl gebraucht wird sowie das es mehr Freiraum für den Penspinner gibt was die Tricks anbelangt.

### Kampf der Langeweile

Das Stiftdrehen ist fast überall und bei jeder Gelegenheit auszuüben und genau aus diesen Gründen ist es bei Schülern und Studenten recht beliebt und verbreitet. Angenehmerweise kann es nebenbei im Unterricht betrieben werden um so die Langeweile oder verschiedenen lange Wartezeiten zu überbrücken. In einigen Ländern hat das Penspinning sogar schon den Status einer offiziellen Sportart erreicht. In Deutschland ist man noch nicht ganz so weit.

### Tricks und Combos

Das Penspinning zeichnet sich dadurch aus das es fast unbegrenzte Möglichkeiten für neue Tricks gibt, sollten die vorhanden Tricks

nicht ausreichen können je nach Phantasie neue erfunden werden. Einzeltricks sind recht selten da eher auf so genannte Combos (fließendes ineinander gehen der verschiedenen Tricks in beliebiger Reihenfolge) gesetzt wird. Diese sollten wenn möglich fließend ineinander übergehen und dadurch einen größeren Showeffekt haben.

### Übung macht den Meister

Viele Anfänger haben Probleme mit der Feinmotorik die man fürs Penspinning benötigt. Diese kann allerdings durch ein wenig Übung je nach Person schneller oder langsamer erlernt werden. Im Grunde genommen braucht man, um mit dem Penspinning zu Beginnen nur einen einfachen Stift. Die Unterschiede liegen bei der Dicke, Länge, Form und dem Gewicht des einzelnen Stiftes. Dadurch entsteht eine enorme Vielfalt auf dem Markt. Anfängern wird zu einem Tintenkiller geraten da sie meistens nach dem gleichen (oder ziemlich ähnlichen) Prinzip gebaut sind. Der Tintenkiller ist außerdem für den Anfang gut geeignet da er ausbalanciert ist und eine ausreichende Länge hat. Bleistifte bzw. Holzstifte sind hingegen nach Meinung vieler Penspinner ungeeignet da sie nicht das nötige Idealgewicht aufbringen und somit schlecht Handhaben sind.

### Modifikation

Sobald man Erfahrungen mit verschiedenen Stiften und Tricks gesammelt hat können die Stifte auch durch bestimmte Teile die angeklebt, ersetzt, gefeilt, angeschmolzen oder anders verändert werden. Ziel dieser Modifikation des Stiftes ist es den Schwerpunkt zu verlagern, den Drehimpuls (Momentum) zu erhöhen oder den Stift in seiner

Gestalt (Ästhetik) zu verändern. Sehr oft werden auch nur „Grips“ an die Enden gesteckt, da es billig und schnell durchführbar ist. „Grips“ sind Gummistücke, die sonst dazu dienen, bei Stiften die Griffigkeit und den Schreibkomfort zu erhöhen.

Eine weitere Möglichkeit der einfachen Modifikation stellen die so genannten „Tips“ dar. Diese „Tips“ sind die Metallteile am Schreibende eines Stiftes die zu Modifikationszwecken einfach angesteckt beziehungsweise auch angeklebt werden.

## Warum Penspinning?

Als ersten Grund kann man anführen das die Feinmotorik der Finger bzw. der ganzen Hand bis ins kleinste trainiert wird. Nach und nach entwickeln sich ziemlich brauchbare und flexible Fähigkeiten. Die Kontrolle über die Finger



**Einen Stift in die Hand, dann kann es losgehen...**

und die gesamte Hand wird verbessert. Dies wäre bei Fummelarbeiten oder bei Taschenspielern und Magiern relevant. Auch für Jonglierer ist es ein Vorteil da sie durch das besserer einschätzen und voraus ahnen wissen wo welcher Ball ist und somit die Orientierung zwischen den Bällen verbessern. Dies ist besonders bei Jonglagen mit vielen Bällen wichtig.

Auch jemanden der ein Musikinstrument spielt oder gerade erlernt kann durch die Fingerfertigkeit und das Training des Zeitgefühls das Instrument leichter spielen beziehungsweise besser beherrschen durch die Optimierung der Fingerbewegungen.

Weiterhin wird Reaktionsfähigkeit und Konzentrationsfähigkeit verbessert. Die Konzentration benötigt wird um den Stift nicht aus den Händen gleiten zu lassen. Als letztes wird das Gefühl für die minimalste Veränderung im Gewicht oder der Balance durch Penspinning trainiert wird. Die Hände werden mit der Zeit ruhiger und werden darauf trainiert, nur noch die notwendigen Bewegungen auszuführen, um eine Aktion zu vollziehen.

Es gibt viele weitere Beispiele, wer von Penspinning profitieren kann, die aber hier den Rahmen sprengen würden. Genauigkeit und Präzision werden in sämtlichen Berufen und Hobbies verlangt und können durch Penspinning verbessert werden.

Ausdauer, Geduld, der Umgang mit Rückschlägen (schließlich klappt nicht alles gleich am Anfang), Förderung der Kreativität (mittlerweile sind über 200 Tricks bekannt), der Drang seine Hände zu benutzen, keine Langeweile und einfach das es gut aussieht wenn man es beherrscht spricht dafür das man Penspinning erlernt.

Der wahrscheinlich wichtigste Grund aber ist das es unheimlich Spaß macht ab und zu mal einen „Stift zu drehen“.

Die deutsche Penspinning Community ist unter <http://www.penspinning.de/> zu erreichen. Dort gibt es hilfreiche Tricks und Tipps sowie einen Einsteigerguide für Beginner. Da heißt es nur noch viel Spaß zu wünschen.

# Open Source Kuriosa

## Die Open Source Freak Show oder so ähnlich...

Bis vor kurzem gab es in der Wikipedia einen Artikel über Open Source Kuriosa. Dieser Artikel ist mittlerweile der Lösung anheim gefallen. Dies war der Grund sich näher mit diesem Thema zu beschäftigen. Erst einmal stand die Frage im Raum was denn Open Source Kuriosa sind bzw. was definiert so ein Open Source Kuriosa?

Der Versuch der Definition führt zur ursprünglichen Bedeutung von Open Source. Mit Open Source ist im Normalfall ein Stück Software gemeint bei dem die Quelltexte verfügbar sind (sehr vereinfacht ausgedrückt). Dementsprechend sind Open Source Kuriosa offene Projekte deren Arbeit unter der GPL



### Die etwas andere Linux Distribution

oder einer ähnlichen Lizenz steht aber nichts mit der Softwareentwicklung zu tun haben. Wobei bei es auch einige Dinge gibt auf die

diese Definition nicht zutrifft und sie trotzdem etwas mit Open Source zu tun haben.

Um diese Projekte soll es in diesem Artikel gehen. Dabei stoßen wir auf so unterschiedliche Dinge wie Cola und Bier über Waschmittel bis zu sehr seltsamen Auswüchsen.

### Linux - Hauptsache Sauber

Man stelle sich vor, ein Konzern kommt auf die Idee ein Waschmittel Linux zu nennen. Die Schweizer Schweizer Rösch AG. Diese hat seit dem Jahr 2000 die Marke „Linux“ für Wasch- und Hygieneartikel. Man könnte meinen das es sich hier um das sauberste Linux der Welt handelt. Bei diesem Linux bekommt man für wenig Geld viel Content :)

Doch das Waschmittel Linux ist nicht die einzige Sache die nach Open Source Dingen benannt ist. So existieren einige Asteroiden die nach Open Source Persönlichkeiten bzw. Begriffen benannt wurden. Diese Asteroiden tragen Namen wie „Linux“, „Torvalds“, „Stallman“ und „GNU“.

### Prost

Auch die Getränkefront bietet einige Überraschungen im Punkt Open Source Kuriosa. Für die Freunde des Alkohols wäre das wohl „Vores Øl“. Dieses Bier parodiert den berühmten Ausspruch von Richard Stallman „Free as in ‘freedom’, not as in ‘free beer’“. Denn bei diesem Bier handelt es sich nicht um ein Freibier sondern um ein Bier im Sinne von Freiheit. Der Name des Bieres bedeutet dabei etwa soviel wie „Euer Bier“.

Das Bier enthält neben den normalen Zutaten

eines Bieres auch Guarana und hat einen Alkoholgehalt von zirka 6 %. Das Rezept des Bieres steht unter der Creative Commons Attribution-Share Alike 2.5 Generic Lizenz.



### **6 % Alkohol und Guarana, das Open Source Bier Vores Øl**

i „Vores Øl“ handelt es sich aber nicht um das einzige Open Source Getränk.

### **Ein Schluck Cola?**



Die Open Source Cola heißt so wie man es erwartet: „OpenCola“. Mit diesem Getränk kommen auch die Abstinenzler in den Genuss eines Open Source Getränk. Das Rezept von Open Cola steht unter der GNU General Public License. Die derzeit aktuelle Version

1.1.3 unterscheidet sich nicht sonderlich vom Originalrezept. Stattdessen wurde die

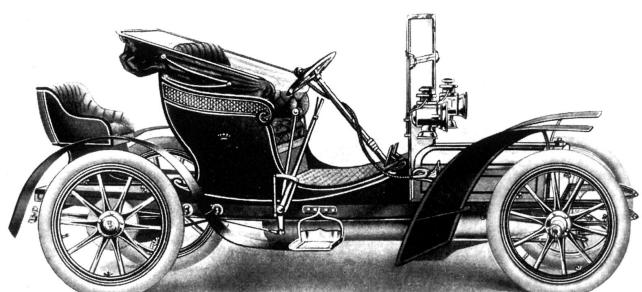
Dokumentation zum Rezept immer weiter ausgebaut.

Ursprünglich handelte es sich bei OpenCola nur um einen Versuchsballon um das Konzept von Open Source zu erklären. Zwischenzeitlich gab es sogar eine Firma (die Open Cola Company) welche diese Cola herstellte und immerhin die beachtliche Zahl von 150000 Dosen herstellte. Das Rezept ist unter [http://www.colawp.com/colas/400/cola467\\_recipe.html](http://www.colawp.com/colas/400/cola467_recipe.html) zu finden.

### **Gas geben**

B e Es gibt eine Menge Open Source Dinge, von Open Source Musik bis hin zu Getränken. Da stellt sich doch die Frage: „Warum gibt es kein Open Source Auto“? Die schlechte Nachricht zuerst. Es gibt zur Zeit kein Open Source Auto. Noch nicht... Das Projekt dazu existiert bereits seit einiger Zeit und nennt sich „Oscar“ was für Open Source Car steht.

Bei diesem Projekt soll die Hardware, aber auch die Software welche benutzt wird unter einer Open Source Lizenz verfügbar sein. Damit sollen die Voraussetzungen geschaffen werden, dass jeder der es möchte, das Auto nachbauen kann. Ein weitere Intention ist das zukünftig ähnliche Projekte von der Erfahrungen des „Oscar“ Projektes.



### **Jeder fängt mal klein an...**

Nach einem Konzeptentwurf soll das Auto alle internationalen Sicherheitsstandards erfüllen, zirka eine Tonne wiegen, einen ökologisch

neutralen Antrieb (Elektro, Biodiesel, etc.) erhalten und eine Höchstgeschwindigkeit von 145 km/h bei einer Reichweite von 500 Kilometern haben.



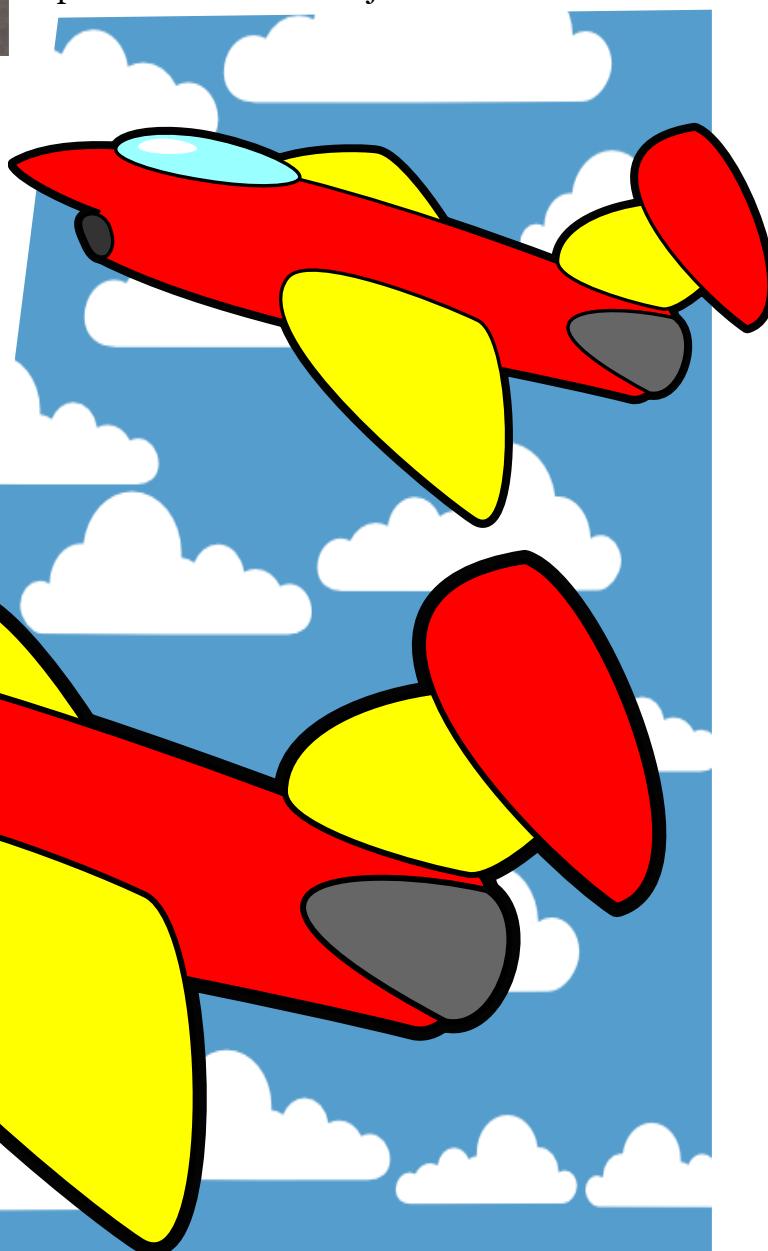
**Vieleicht so oder so ähnlich...**

Das „OScar“ Projekt, welches 1999 von Markus Merz gegründet wurde, wurde zwischenzeitlich wegen des hohen Aufwandes abgebrochen (Version 0.1) aber wegen anhaltend hohem Interesse wieder gestartet (Version 0.2). Mehr Informationen zum Projekt gibt es unter <http://www.theoscarproject.org/>.

## Über den Horizont

Bei OSCar handelt es sich beileibe nicht um das einzige Open Source Hardware Projekt. So existieren neben diesem Projekte wie „freedom-cpu“, „Wavebubble“ und „Openmoko“.

Dieser Artikel war sicherlich nur ein kleiner Ausflug in die große Welt des Open Sources mit all ihren Kuriositäten und Besonderheiten. Wer weiß wie die Welt des Open Source in zehn oder zwanzig Jahren aussehen wird. Vieleicht gibt es bis dahin den Open Source Großraumjet...



## Mitarbeiter gesucht

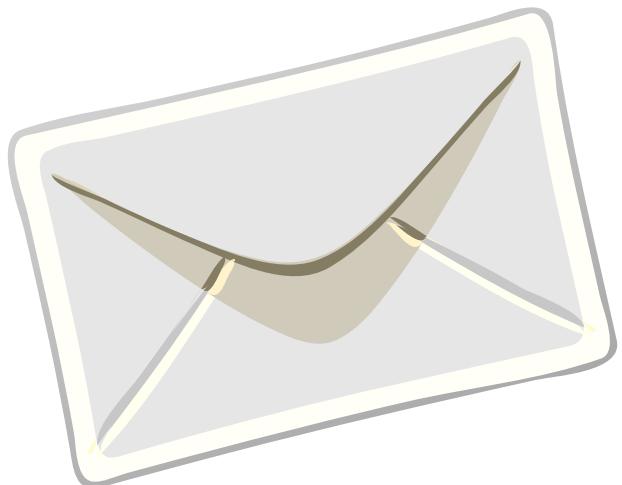
Möchtest du an diesem Magazin mitwirken? Wir suchen Redakteure, Freie Mitarbeiter, Grafiker und Korrekturleser. Hast du einen Artikel geschrieben oder möchtest du einen Artikel schreiben? Möchtest du die Intention-X Ausgaben Korrektur lesen bevor sie erscheinen? Möchtest du



die Grafiken für das Titelbild gestalten? Schreib uns einfach eine Mail an [redaktion@intention-x.net](mailto:redaktion@intention-x.net) und bewirb dich. Schreibe was du machen möchtest bzw. über welches Thema du schreiben möchtest.

## Lob, Anregungen, Kritik?

Du möchtest deine Meinung zu einem Artikel oder zum Magazin loswerden? Schreib einen Leserbrief an [redaktion@intention-x.net](mailto:redaktion@intention-x.net). Wir freuen uns auf Kritik, Anmerkungen, Lob und anderes. Eine Auswahl der Briefe wird in der jeweils nächsten Ausgabe veröffentlicht.



## Impressum

Intention-X  
Rasgrader Straße 33  
17034 Neubrandenburg

Email: [redaktion@intention-x.net](mailto:redaktion@intention-x.net)  
Website: <http://www.intention-x.net>

Herausgeber und verantwortlicher Chefredakteur:  
Florian Bottke

Redaktion ([redaktion@intention-x.net](mailto:redaktion@intention-x.net)):  
[seeseekey \(seeseekey@intention-x.net\)](mailto:seeseekey@intention-x.net)  
[Delegan \(delegan@intention-x.net\)](mailto:delegan@intention-x.net)

Freie Mitarbeiter:  
Radium

Gestaltung:  
seeseekey

Alle auf dieser Website genannten Produktnamen, Produktbezeichnungen und Logos sind eingetragene Warenzeichen und Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Intention-X steht unter der Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 2.0 Deutschland Lizenz. Weitere Informationen sind unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/> zu finden.



made with  
scribus