

Detaljen



Competitive Play



Sort sol



Cosplay



Mere kunst



Soundtrack anmeldelse



Opskrift



Fitness

Vinter 2015
4. nummer
Udarbejdet af
STU Nordsjælland &
ASF Medier.

Detaljen
ISSN:2246-4751



Banebrydende i forhold til jobskabelse til personer med ASF.

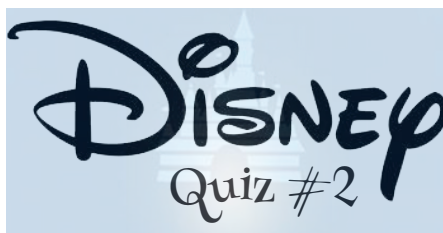
I dette nummer



Mere TF2

Der er altid plads til mere TF2, denne gang beskriver Davy Jones competitive play i spillet. Vi bliver aldrig mætte af TF2.

side 4



Mere Disney Quiz

Endnu en gang har Frederikke leveret en god quiz om Disney. Kan du kalde dig selv for en rigtig Disney kender?

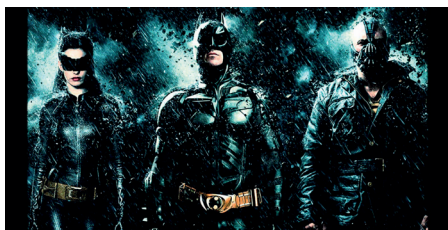
side 7



Cosplay

Tertia, en af STU Nordsjællands nye elever, skrev denne artikel mens hun var i praktik hos os. Få indblik i Cosplay-universet.

side 8



Dark Knight

Hans Zimmer har produceret musikken til The Dark Knight Rises. Davy Jones går i dybden med nogle udvalgte numre fra soundtracket.

side 10



Sort Sol

En gruppe beboere fra Vejby Bo & Beskæftigelse var på tur til Ribe, hvor de oplevede Sort Sol. Her kan du se de flotte billeder fra turen.

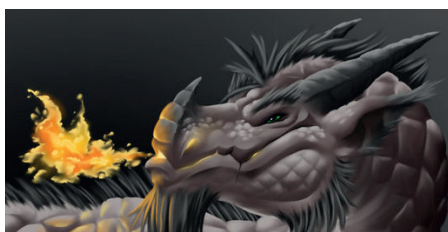
side 12



Fitness

Velkommen til Thomas, en ny skribent på Detaljen. Han lægger ud med en artikel om sit fitness program.

side 14



Mere kunst

Christian viser mere af sin kunst frem. Christian har formået at skabe et fantasy-univers hvor langt de fleste af hans tegninger indgå. Nyd hans kunst her i Detaljen.

side 16



Opskrift

Frederikke kan lide at bage, Frederikke er dygtig til at bage. Her deler hun sin mors opskrift på kanlesnegle. Nyd dem!

side 18



Detaljen er online

Detaljen findes online, her finder du links til os på Facebook og Youtube.

side 19



Du sidder med vores fjerde nummer af Detaljen. Detaljen er en samling af artikler skrevet af unge mennesker med ASF, til unge mennesker med ASF. Hver artikel er en brik, der indgår i en større helhed. Detaljen dækker mange interesseområder, fra computerspil til bagning, fra musik til fitness, fra cosplay til Disney. Detaljen er vokset en del siden det første nummer, der er kommet flere skribenter, flere emner og større interesse. Vi håber at Detaljen bliver ved med at vokse, derfor opfordrer vi dig til at kontakte Detaljen, hvis du vil sende os stof til et af de fremtidige numre. Vi kan ikke love, at alle artikler vil blive trykt, og vi forbeholder os ret til at redigere i artikler, men vi hører meget gerne fra dig, hvis du har lyst til at dele dine interesser med andre. Skriv til os og vi kan finde ud af, om din artikel skal med i næste nummer. Hvis du ikke ønsker dit rigtige navn med, så kan man være anonym ved at man skriver under et andet navn.

Bag Detaljen står ASF Medier, som er vores IT-virksomhed, der, udover bladet her, beskæftiger sig med billedbehandling, animationer, hjemmesider, tryk på T-shirt m.v.

Os bag Detaljen



Ray Hornsay, Redaktion & Underviser
Ray Hornsay står for den tekniske del af Detaljen.



Frederikke, Skribent & STU elev:
Frederikke har leveret en opskrift, mors kannelsnegle. Hun har også lavet en ny Disney quiz til jer.



Davy Jones, Skribent & medarbejder i Vejby Bo & Beskæftigelse:
Davy har skrevet en artikel om TF2 og en anmeldelse af soundtracket fra The Dark Knight Rises.



Neal, skribent & medarbejder i Vejby Bo & Beskæftigelse:
Neal's indsats med korrekturlæsning har, endnu engang, været meget værdifuldt. Tak for hjælpen Neal



Christian, Grafik, Skribent.
Christian viser endnu flere af sine tegninger frem i dette nummer. Mærk hans univers.



Tertia, skribent & STU elev.
Tertia har skrevet en artikel om Cosplay og viser sine kostumer frem. Hun er også i gang med en anmeldelse af Kingdom of Hearts 2.5, som kan læses i næste nummer.

Tusind tak til Thomas for den gode artikel om fitness. Tak til Pernille for artiklen om Sort Sol.



Detaljen
ISSN:2246-4751

Kontakt:
ASF Medier
Grøndyssevænget 1
3210 Vejby

Kontakt redaktionen
redaktion@asfmedier.dk
Abonnementservice:
abonnement@asfmedier.dk

Vores hjemmeside kan ses her:
detaljen.asfmedier.dk

Følg os på Facebook
www.facebook.com/asfmedier



TEAM FORTRESS 2, COMPETITIVE MODE

Denne guide handler om Competitive Team Fortress 2. Competitive Tf2 er en måde at spille TF2 på i turneringer. Det er sværere og kræver mere øvelse end normal TF2 (offentlige servere) men det er sjovt og det føles godt hvis man vinder.

Der er forskellige former for competitive f.eks. 6vs6, 4vs4 og Highlander (9vs9).

Highlander er min yndlings mode og det er derfor jeg nu vil beskrive denne så godt som jeg kan.

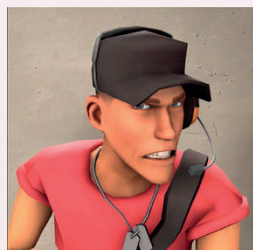
I Highlander er der kun 1 af hver klasse i hvert hold. Disse hold skal formes før man går i gang med at spille. Hvis man har et hold kan man spille Highlander på Tf2cen-

ter.com enten mod andre hold eller tilfældige spillere der danner et midlertidigt hold til matchen. De spilmoder som spilles mest i Highlander er Payload og King of the Hill (Mest Payload). Jeg vil nu beskrive hvordan en match i Payload fungerer i Highlander startende med det Blå hold og derefter det Røde.

Først skal man selvfølgelig vente på at runden starter. Når runden starter er det normalt at begge holds medics har 100% ubercharge og den røde engineer er godt i gang med at bygge en base for at holde en position for sit hold. Normalt viser hverken Heavy eller medic sig før den fjendtlige sniper er død. Vognen skubbes kun af 3 spillere eller 1 scout og en anden spiller

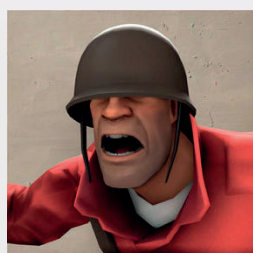
og dette er aldrig en af de stærkere kamp klasser. Resten går i forvejen og holder fjenden væk fra vognen. Kommunikation er meget vigtigt, så sørg for hele tiden at holde hele holdet opdateret på hvad der foregår. Fald tilbage og omgrupper i tide og angrib sammen når fjenden har lavet en fejl og mistet en vigtig spiller (Heavy, medic, sniper osv).

Lad os så sige at blå vandt banen på 9 minutter. Hvis Rød (som nu er blå) kan vinde hurtigere vinder de. Hvis de 9 minutter går og det sidste punkt ikke er taget endnu så vil Rød vinde fordi de nåede at vinde banen på 9 minutter og det kunne det andet hold ikke slå. Nu vil jeg beskrive hver af de 9 klassers rolle i spillet (sådan cirka).



SCOUT

En flanker, han angriber fra siden eller bagfra og rydder op når fjenden er ved at trække sig tilbage efter en såkaldt "Full Teamfight" (De er ret sjove men kan også være kaotiske og frustrerende, kan vare fra flere minutter til få sekunder). Scout kan da han er hurtig løbe efter sårede fjender der trækker sig tilbage for sent til at de har liv nok til at forsvare sig selv og hinanden mod en god scout. En god scout dræber hurtigt, men hvis det trækker ud for længe bliver han nødt til at trække sig.

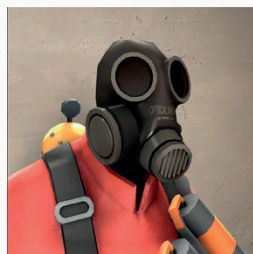


SOLDIER

Soldier kan have to roller: Pocket eller Roamer.

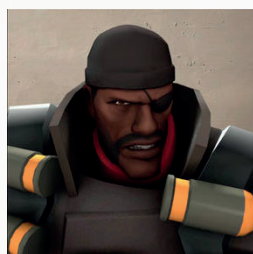
En Pocket Soldier bliver altid ved sin medic for at få sig selv helbredt og til gengæld beskytte medic'en. Han har for det meste enten shotgun eller et af de tre "Banner" våben for at få maksimum slagkraft.

En Roaming Soldier har for det meste Gunboats og frit valg af raketkastere. Hans job er at hoppe rundt i banen (Rocket Jumping selvfølgelig) og enten true den fjendtlige medic til at trække sig selv og dermed sit hold tilbage, bruge sin ubercharge for at overleve soldierens konstante bombardement eller dræbe medic'en helt. En god Roamer er mere efterspurgt end en god Pocket soldier, da der allerede er nok beskyttelse til medic i form af Heavy og Pyro (i nogle tilfælde også demoman). Det er faktisk sjovt at hoppe rundt med gunboats og dermed tage mindre raket hop skade fra sig selv, affyre et par raketter i medic'ens retning og derefter bare flyve væk igen når man er blevet set. Det er dog sværere at spille Roamer en Pocket.



PYRO

En af de vigtigere spillere på holdet, er der for at beskytte sine holdkammerater. Det er en god ide at bruge Degreasers som pyro i Highlander da dets airblast er godt at have + det er vigtigt at pyroen kan skifte våben hurtigt for at have et modtræk til f.eks. Snipers (med flare gun) soldiers (med Degreasers for at reflektere raketter) og spies (med Homewrecker for at fjerne sapperer når engineer'en ikke kan). På det blå hold skal pyro spychecke omkring, og beskytte Heavy og Medic (Combo) mod de fjender der kommer for tæt på (såsom spy, scout og Roaming soldier) for at skade Comboen. På det røde hold bliver comboen oven i købet også beskyttet af en nest (En engineer, hans Sentry Gun og hans Dispenser) samtidig med at pyroen også er der. Det skal nok blive svært at komme forbi!



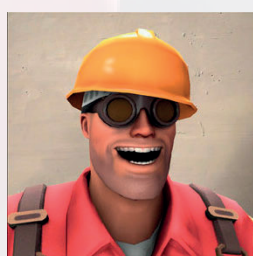
DEMOMAN

Endnu et af de vigtige klasser. Placer sticky bombs rundt omkring hvor det andet hold ikke kan se det og Boom! når de kommer forbi eksploderer de i flere stykker. Man kan også placere dem der hvor fjended lige præcis kan ane deres tilstedeværelse - så må de finde en anden vej frem. Dette kaldes "Area Denial". Det er Demoman og Engineer's job. En Demoman er også vigtig i et angreb på fjenden. Hvis en demoman er død kan det faktisk være lige så svært at igangsætte et succesfuldt angreb som hvis en Heavy er død.



HEAVY

Som nævnt tidligere er Heavy og Medic for det meste sammen, tilsammen kaldes de for "Comboen". En Heavy er på en måde vigtigere end demoman på holdet med hensyn til at holde dem i live. Heavy og Demoman er begge gode angribere men Heavy er bare bedre til at beskytte sin Medic. Derfor er det vigtigt at man altid holder sig lidt tilbage som Heavy når der ikke er tale om et angreb og lader nogle af de andre klasser, såsom Roaming Soldier, Spy eller Sniper om at dræbe et vigtigt medlem af det andet hold så angrebet kan gå i gang. Heavy er ikke blot en god angriber men også en god beskytter til sin medic og Engineer'en på det røde hold.



ENGINEER

Nok et af de nemmere klasser i Competitive fordi man får en masse beskyttelse på det røde hold (Engineer er langt vigtigere på rød når han skal forsvare end på blå når han skal angribe). På blå er det vigtigste man har en Teleporter så ens hold kan komme fra A til B på kortere tid og en Mini Sentry til at advare ens hold med skud når der kommer en fjende. Mini Sentry er ikke beregnet til at dræbe da den ikke er stærk nok.

Dispensere er også vigtige. Engineer har ikke mange våben men de er så forskellige så engineers kan tilpasse sig næsten enhver situation. For eksempel kan han med wrangler selv bestemme sin sentrys mål fra enhver afstand. Med short Circuit kan han med metal som prisen ødelægge fjendelige projektiler der truer hans bygninger eller hans hold. Rescue Ranger tillader ham at reparere sine bygninger fra enhver afstand så længe han kan se dem. Han kan også teleportere sine bygninger til sig selv i en nødsituation. Det er bare nogle af engineer's våben som gør at en klog engineer-spiller kan udføre et modtræk til næsten ethvert træk som modstanderne kan udtænke. På den måde er Engineer ligeså svært som de fleste andre klasser - ikke på grund af at man er alene for på det røde hold er man næsten altid omgivet af holdkammerater fordi man ikke kan klare sig selv. Bygninger er nemme at ødelægge - men hvad hvis man skal bruge en hel ubercharge bare for at komme forbi Comboen og nå frem til sentryen - og når man endelig når frem står man foran en fuldt repareret sentry opbakket af en engineer og en pyro der med et enkelt skub til dig kan hjælpe sentryen med at sende dig langt væk igen. Ja, på det punkt er engineer nemt nok, hvis ens holdkammerater ved hvad de skal gøre for at beskytte deres engineer, men bare det at vælge de rigtige våben til de rigtige situationer kan være en krig i sig selv.



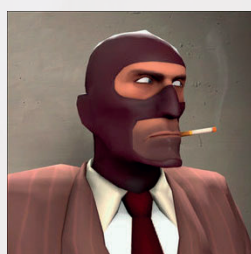
MEDIC

En medic arbejder tæt sammen med Heavy (og pyro på det Blå hold) for at danne en stærk gruppe af spillere. Medic er den vigtigste klasse i Competitive, men også en af de sværeste (kun slået af Spy i sværhedsgrad). Det er fordi alle, og jeg mener ALLE går efter en medic først. De ved at hvis en medic dør bliver hans hold nødt til at trække sig tilbage. Så kan de selv få frie hænder til at angribe. Som Medic skal man prioritere at helbrede de klasser som i en given situation bedst kan beskytte en. Hvis der er en sniper som "peaker", det vil sige sigter efter en når man er medic så skal man helbrede soldier og sniper for at dræbe den anden sniper, hvis der pludselig kommer en soldier eller scout så hop i retning væk fra ham og helbred de stærkeste kampklasser der er tæt på dig (hellere Soldier eller pyro end scout eller demoman i denne situation. Scout er for skrøbelig og nok alligevel ikke i nærheden, Demoman kan ikke dræbe truslen hurtigt nok, men det kan pyro med airblast og soldier med sine raketter hvis han er tæt på. Eller den bedste løsning, hvis muligt: Gem dig bag din Heavy mens du helbreder ham og håb på at han rammer soldieren nok gange til at fjerne ham. Husk: Hvis du føler at din position er dårlig i forhold til banen (Low-Ground, Synlighed eller hvis der er mulighed for at der pludselig kommer en fjende fra en åbning i nærheden af dig) så sig at du trækker dig tilbage og dit hold skal nok følge med. Overlevelse er topprioritet for en medic, selv hvis du skal lade holdkammerater i stikken. Hvis de vælger en dårlig position er deres død deres egen skyld.



SNIPER

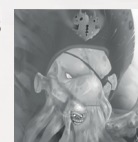
Et enkelt job. Dog på ingen måde nemt. Sigt og skyd dem som det andet hold finder vigtige at holde i live (Engineer, Medic, Heavy, osv.). Men den største trussel mod en sniper er - ja, rigtigt gættet, en anden sniper. Sniper dueller, altså nå to snipere skyder mod hinanden tager normalt ikke ret lang tid, medmindre ingen af dem rammer hinanden. Eller er den ene død i løbet af et sekund efter duellen startede da et skud er nok. Hvis en sniper ikke føler sig ligeså god som den anden sniper kan han blive tæt på Combo'en (Heavy og Medic) for at få sig selv overhelbredt så han har mere liv end den anden sniper, men til gengæld mister mobilitet som den anden sniper har. Altså hvis man er god har man ikke brug at blive overhelbredt, og man er fri til at finde sig et godt gemmested hvorfra man kan skyde et intetanende mål. Er man derimod ikke så god som den anden sniper i dueller bliver man nødt til at blive der hvor Combo'en befinder sig, man kan altså ikke gemme sig men til gengæld har man masser af liv. Man overlever men fjenden ved altid hvor man er.



SPY

Dette er også et meget svært job at påtage sig. Man skal bruge usynlighed det meste af tiden, for fjenden lader sig ikke narre af en simpel forklædning. Når man er kommet i en god position er det tid til at aftage usynlighed og med sin forklædning skynde sig diskret hen mod sit mål, indirekte. Hvis man har heldet med sig, eller hvis man vælger at angribe når fjenden er optaget af noget andet så kan man få sit backstab, måske endda på en Medic. Hvis man slipper væk i live skal man holde lav profil i et stykke tid. Så er man klar til at slå til igen... Men hvis man dør efter drabet gør det ikke noget. Som spy er man nærmest som en Bonde i Skak. Medic er Dronningen. Hvis man kan slå dronningen men prisen er ens eget liv bagefter er det en god handel. Det er straks værre hvis man dør i forsøget, for så skal man starte forfra med at blive usynlig, få en god position, vente til fjenden ikke er opmærksom, aftage usynlighed der hvor ingen kan se eller høre det, og derefter slå til mod sit bytte. "Dead Ringer" er ikke anbefalet til denne taktik da man ikke selv kan bestemme hvornår man bliver usynlig, mens "Cloak and Dagger" er optimal fordi man i princippet er usynlig så længe man vil - så længe man står stille.

Skrevet af Davy Jones

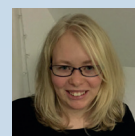


Den Store Disney Quiz 2

1. Hvad hedder de tre kattekillinger fra Aristocats?
2. Hvad hedder kattermor fra Aristocats?
3. Hvad hedder bjørnen fra Junglebogen?
4. Hvad hedder drengen fra Junglebogen?
5. Hvor mange film om Junglebogen er der lavet?
6. Hvad tid kommer Disney sjov på DR1 om fredagen?
7. Hvor mange stedsøstre har Askepot og hvad hedder de?
8. Hvad hedder musene fra Askepot?
9. Hvad hedder den lille havfrue?
10. Hvad hedder prinsen hun blive forelsket i?
11. Hvad hedder krabben fra den lille havfrue?
12. Hvad hedder Ariel's bedste ven?
13. Hvad hedder Ariel's far?
14. Hvad hedder pigens fra Skønheden og Udyret?
15. Hvad hedder udyret fra Skønheden og Udyret?



Skrevet af Frederikke



Svarene:
1. Marie, Berlioz og Toulouse 2. Duchess 3. Baloo 4. Mowgli 5. to 6. Kl. 19:00 7. 2, de hedder Frederikke & Mathilde 8. Tim & Bom
9. Ariel 10. Erik 11. Sebastian 12. Tumble 13. Kong Triton 14. Belle 15. Adam, dog bliver hans navn ikke nævnt i filmen.

Cosplay



Jeg har været interesseret i cosplay i nogle år. Mange af de cosplay kostumer jeg har der hjemme har jeg selv været med til at lave. Jeg har været til J-popcon og Genki i nogle år. J-popcon og Genki er et sted hvor andre mennesker med samme interesse som en selv kan samles. Jeg har en samling af kostumer som jeg vil beskrive.

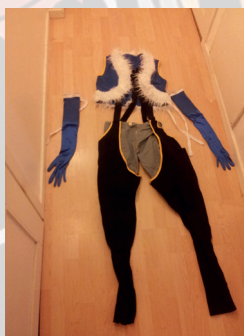
1 Danmark:

Jeg kan bedst lide det her kostume fordi at det er flot. Jeg plejer at kalde ham for Mathias. Danmark kommer fra Hetalia.



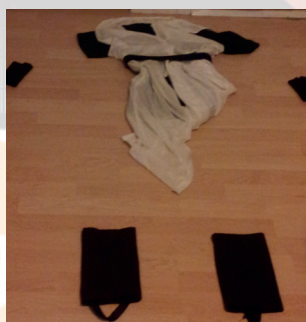
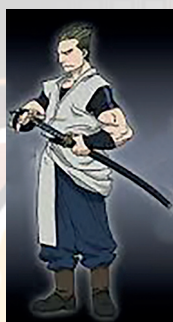
2 Sting:

Jeg kan godt lide det her kostume fordi at det er flot og sejt. Sting kommer fra Fairy tail.



3 Dorochet:

Jeg kan godt lide det her kostume fordi at det er sejt. Han er også min ynlings figur i fma.



4 Greed:

Jeg kan godt lide det her kostume fordi det er sejt og jeg kan godt lide at gå i sort. Greed kommer også fra fma.



Om Cosplay

Betegnelsen Cosplay er en sammensætning af ordene "Costume" og "Roleplay", og er en form for performancekunst med ofte tilhørende kostume og tilbehør, hvor deltageren optræder som en specifik figur eller idé.

Oprindeligt var det et amerikansk koncept, der i større grad omhandlede at klæde sig ud som sit største superhelte- og skurkeidol til festivaler eller Conventions for at hædre dennes serie, men i dag omhandler begrebet en meget større skare. Der gik nemlig ikke længe før japanerne tog fænomenet til sig, og derfor forbindes cosplay i dag også mest med at klæde sig ud som figurerne kommer ofte fra diverse japanske og østasiatiske medier, inklusiv manga, anime, tokusatsu, tegneserier, grafiske romaner, computerspil, hentai og fantasy film.



Andre kilder inkluderer optrædende fra J-pop, J-rock, visual kei, fantasy musikhistorier (såsom historier af bandet Sound Horizon), romaner og objekter fra Internettet eller den virkelige verden, der er unikke og dramatiske (især hvis de har eller kan gives en antropomorfisk form).



コスプレ

Deltagere i cosplay ("cosplayers") udgør en subkultur centreret omkring det at være iført deres kostumer og udøve scener eller opfinde sandsynlig opførsel inspireret af deres valgte kilder. I nogle kredse er udtrykket cosplay udvidet til at omfatte blot det at være iført et kostume, uden særlig hensyntagen til den optrædende del.

I Japan kan cosplay ses ved offentlige arrangementer såsom computerspil-shows, såvel som dedikerede cosplayfester på natklubber eller i forlystelsesparker. Det er ikke usædvanligt for japanske teenagere at samle sig med ligesindede venner i områder såsom Tokyos Harajuku-distrikt for at tage del i cosplay. I områder uden for Japan, ses cosplay primært ved anime conventions.

I Danmark findes der også både store, og små anime conventions mellem de danske cosplayeres, som er rundt omkring i landet. De tre store anime conventions i Danmark er J-Popconsom afholdes i DGI-Byen i København, SVScon som afholdes i Sportscenteret i Herning, og ikke mindst Genki som afholdes i Farum Arena.

Cosplay handler dog ikke kun om at klæde sig ud, men også at møde nye mennesker, og have det sjovt med dem man møder fra hobbyen cosplay.

Kilde: Wikipedia



5 Shikamaru:

Jeg kan lide det her kostume fordi at det er sejt. Han er en af mine ynlings figurer fra naruto.



6 Kakashi:

Jeg kan godt lide det her kostume fordi at det er sejt. Han er også en af mine ynlings figurer i Naruto.



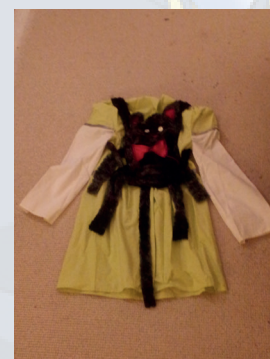
7 Norway:

Jeg kan lide det her kostume fordi at det er flot. Norway kommer også fra Hetalia.



8 Kagura:

Jeg kan lide det her kostume fordi at det er flot. Kagura er min anden ynlings figur i Fruits basket.



9 Zaku:

Jeg kan godt lide det her kostume fordi at det er sejt. Zaku er min anden ynlings figur i Naruto.



Skrevet af Tertia, STU elev i STU Nordsjælland

The Dark Knight Rises



A FIRE W

Jeg går direkte til sagen og anmelder de bedste tracks.

A Storm is Coming

Den er ikke noget særligt, det er bare en langsom elektronisk imitation af lyden af flagermusevinger der blafrer, i et minut. Det er et af trilogiens "Batman-Temaer".



On Thin Ice

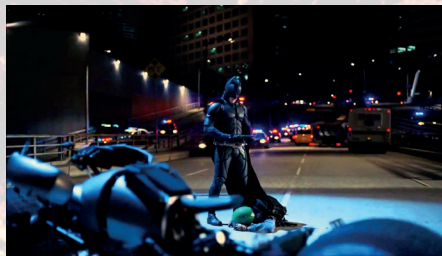
Med en overgang ledes det forrige track ind i dette. Det er et stille og roligt track med et godt tema der gentager sig i filmen, men hen imod slutningen spilles et tema som er en vigtig del af filmen, mere om det senere.



Gotham's Reckoning

Filmens "Prologue", den første scene, hvor man også ser Bane, skurken i filmen, for første gang. Et hurtigt og actionfyldt track, der er baseret på Bane's "Theme Suite" (Et langt track skrevet udelukkende med Bane's musiske temaer). Den introducerer også et tema som blandt The Dark Knight trilogiens fans er ret så populært, nemlig det såkaldte "Bane Chant", som er 2 ord "Deshi" og "Basara" der bliver gentaget flere gange i

film. Det betyder Rise (Opstig) men der er tvivl om hvilket sprog det er på. Dette chant bruges gentagende som akkompaniment til andet musik igennem filmen særligt med andre af Bane's temaer.



Risen from Darkness

Endnu et godt action track. Men denne gang er der både Bane og Batman temaer involveret. Igen hører man Bane Chant'et som i Gotham's Reckoning, men til sidst for Batman's tema-akkordgang, hovedrollen i musikken og stykket bygger mere og mere op til et episk slag men slutter lige før man tror, at det går løs. Så kampen mellem Batman og Bane er altså først lige begyndt...



The Fire Rises

Nu bliver det først værre for Batman, da Bane får overtaget i kampen mellem det gode og det onde i dette track. Den første del er igen

Bane-action. Det kører løs med hurtige melodier og aggressivt-lydende Messingblæsere (horn og trompeter i dette tilfælde). Og selvfølgelig også en masse stor-slåede Percussion instrumenter (trommer). Men pludselig bliver der stille... så kommer endnu et Bane tema, men denne gang er det sjovt nok ikke action orienteret. Det er bare en faretruende akkord hvis toner bliver holdt i et godt stykke tid af horn, tromboner og strygere. Derefter endnu et tema, som også er langsomt, men ikke nødvendigvis roligt, det er en melodi som, for mig, lyder som om at noget slemt skal til at ske. Og ganske rigtigt, den sidste del af tracket er en ny action melodi, som er ret simpel, men jeg synes at den lyder godt.



Why Do We Fall

Dette track er et af filmens hovedtemaer. Det er en såkaldt "Build-Up". Det betyder at den starter i det små, og langsomt men sikkert bevæger sig op både med hensyn til tone, volume og de mange lag af musik (forskellige melodier og akkorder) som bliver lagt på hinanden i stykket. Det bliver mere

THE DARK KN

Soundtrack anmeldelse

af Davy Jones



VILL RISE

og mere højlydt, indtil musikken pludselig stopper helt... der er stilhed i et par takter, og så går det løs igen. En heroisk passage, med hele orkesteret, den er ret simpel. Men man kan næsten sige at det bare er en to gentagende akkorder med lidt mere fyld på, men det passer i filmen, så det er ok for mig.



Imagine the Fire

Filmens klimaks er bygget over dette track, som dog ikke spilles i filmen. Det er bare en anden version. Det er et ret langt All Out action track (7 minutter) som starter med Batman/Bruce Wayne's Musik. Men efter cirka 3 minutter med heroisk og mørkt musik, bliver musikken pludselig ond og endnu mørkere. Bane's musik sætter ind i 4 minutters tid og det er ret meget action og dybt-klingende instrumenter som man hører i de 4 minutter. Det er jo trods alt afslutningen på trilogien og der skal jo en vis eksplosiv action og spænding til i musikken. Det slutter igen med den melodi man også hører i slutningen af "The Fire Rises". Det indikerer måske at Bane har vundet...



No Stone Unturned

Mere action i dette track. Batman kæmper til det sidste og musikken her er også mest Batman orienteret. Omkring 4 minutters action vil jeg tro, det bygger hele tiden op med flere forskellige melodier, både fra Bane og Batman, der på skift hvirvler mod en afslutning - men det er ikke helt afgjort hvem der egentlig har vundet. Den episke action del af tracket slutter med en storslået horn melodi som indikerer at den onde er død. Batman ser ud til at have vundet, men han har kun dræbt det onde. (Hvilket han var nødt til for at redde Gotham). Men den atom-bombe som Bane har efterladt er stadig aktiv, så Batman må bringe den langt væk med "the Batwing" for at kunne redde byen fra eksplosionen.



Rise

I dette track har Batman bragt bomben langt væk fra byen, med sit specielle helikopter-lignende fartøj (the Batwing) og er tilsyneladende død i eksplosionen. Der kommer et stykke (2-3 minutter tror jeg) hvor der er en sørgelig melodi, som akkompagnerer Batman/Bruce Wayne's død. Men så bygger musikken op til en slags afsluttende passage, stadigvæk lidt sørgelig men på en måde også opløftende. Det er her man finder ud af at Bruce stadig lever. Efter en sidste episk percussion (slagtøj) rytme og nogle storslåede horn slutter Bruce Wayne's mørke, men til sidst, succesfulde prøvelser for at redde Gotham, og ligeså slutter trilogiens næsten 9 timers musik lykkeligt for Bruce Wayne og Gotham.



NIGHT RISES



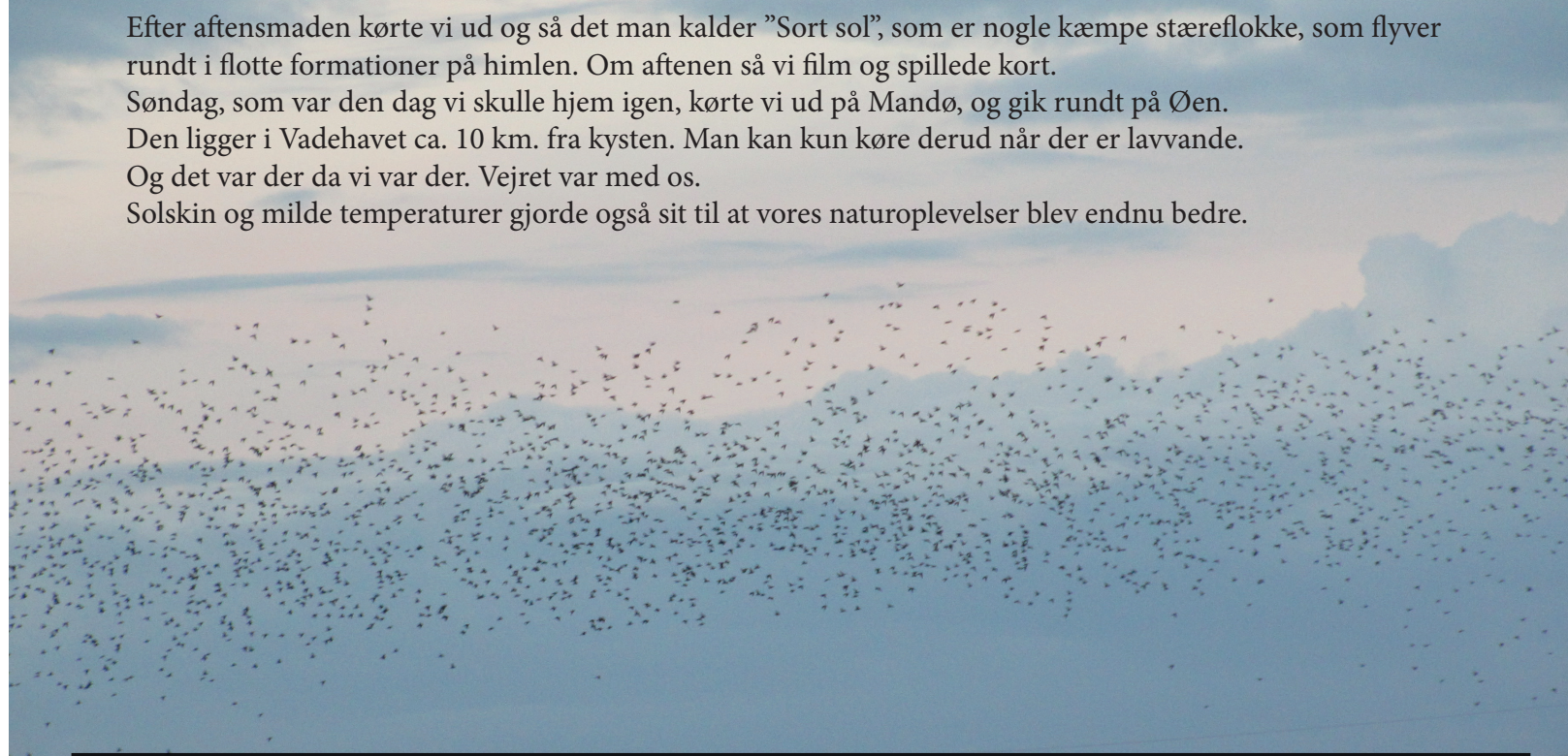
Ribe

Vi var en gruppe på 4, som i weekenden 18.-20. september var en tur i Ribe. Vi boede i en stor hytte på noget som hedder "Storkesøen". Det var et rigtig godt sted, med små søer og en smuk natur. Stedet ligger ca. 2 km. fra Ribe centrum. Vi var på forskellige ture mens vi var der. Bl.a. var vi inde og se et Vikingecenter, med Vikingehuse og dyr, samt på Vikingemuseet, som ligger inde i Ribe.

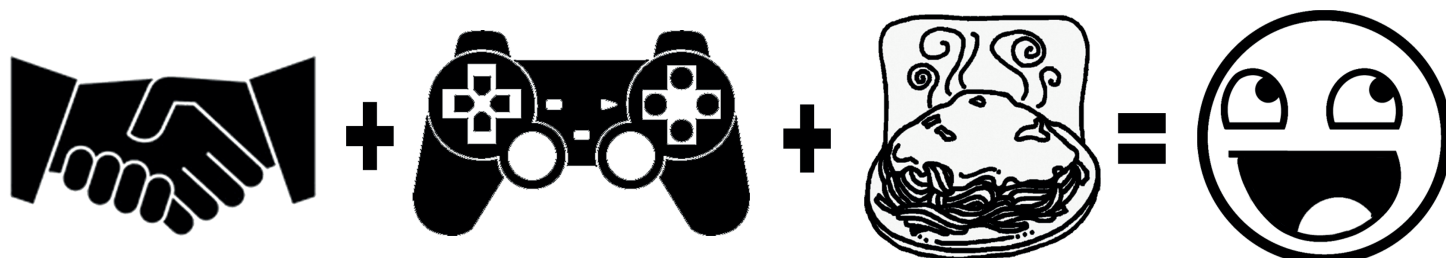
Vi var også en tur oppe i Tårnet ved Domkirken, hvorfra der var en fantastisk udsigt.



Efter aftensmaden kørte vi ud og så det man kalder "Sort sol", som er nogle kæmpe stæreflokke, som flyver rundt i flotte formationer på himlen. Om aftenen så vi film og spillede kort. Søndag, som var den dag vi skulle hjem igen, kørte vi ud på Mandø, og gik rundt på Øen. Den ligger i Vadehavet ca. 10 km. fra kysten. Man kan kun køre derud når der er lavvande. Og det var der da vi var der. Vejret var med os. Solskin og milde temperaturer gjorde også sit til at vores naturoplevelser blev endnu bedre.



Klubaften i Vejby



Vi har haft klubaften i Vejby en gang om måneden de sidste par år. Klubaften har været en stor success, og vores faste hold er vokset med et par nye ansigter.

En stor del af de deltagende ved klubaften mødes om et lille spil som har fået meget omtale i Detaljen, nemlig Team Fortress 2.

Klubaften er dog meget mere end Team Fortress 2. Der er mulighed for at spille andre spil, og man må godt tage sit eget spil med.

Man må også tage sin egen bærbare PC, iPad eller brætspil med. Vi tager gerne imod forslag om andre spil.

Udover PC spil, kan man også spille Playstation 3 og Wii. Vi råder også over en ret stor samling af bræt- og kortspil. Så mens der nørdes på 1. sal, er der også mulighed for at spille kort eller brætspil i caféen.

Spilleaften afholdes som regel den 1. torsdag i måneden. Vi mødes i caféen kl. 16 og aftaler med hinanden hvad vi vil spille, så går vi i gang. Kl. 18 serveres der aftensmad. I løbet af aftenen bliver der serveret chips og slik.

Har du lyst til at deltage i spilleaften, kontakt venligst Ulla Møller Christensen på 22 47 10 93 eller pr. mail: forstander@vejby-bb.dk



Funktionel dynamisk styrketræning

Mit træningsprogram



Opvarmning:

Crosstrainer og romaskine cirka 10 min. i alt. Hvis man vil forbedre sin kondition og samtidig styrke sine ben kunne man tage den stationære cykel efter, i stedet for romaskinen, og tage 30-40 min i alt, så kredsløbet når at blive aktiveret optimalt.



Cross trainer: 5 minutter



Romaskine: 5 minutter

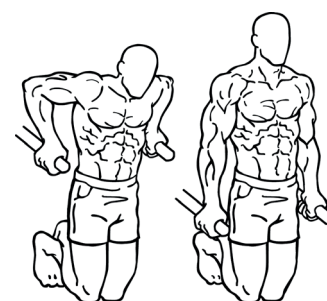
Styrketræning

Styrketræning:

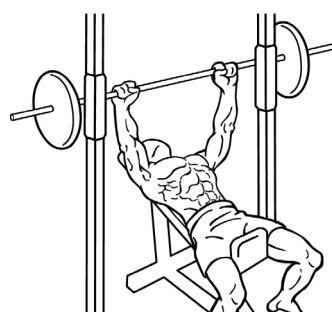
I det her program er det ikke så vigtigt hvilken muskelgruppe der bliver taget først, bare man kommer hele overkroppen igennem. Her bliver der taget 1-5 gentagelser typisk for at få maksimum eksplosiv styrke, så pauserne i mellem sættet kan tage helt op til 3-5 min.



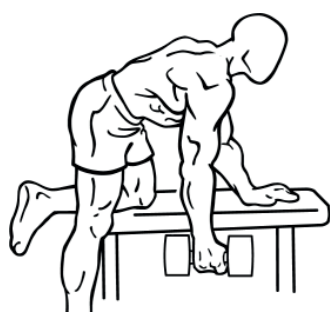
Flad bænkpres



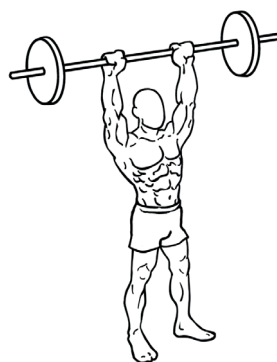
Dips



Incline bænkpres



Bent over dumbbell row



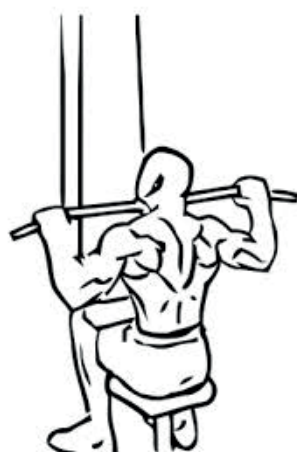
Skulderpres



Dødløft



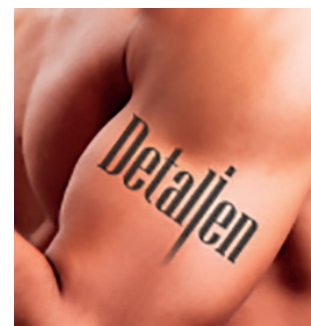
Omvendt lats pulldown



Wide lats pulldown



Front squat



Skrevet af Thomas.

STU - for unge med autisme

nordsjælland

Uddannelsesforløb der forbereder dig til et selvstændigt voksenliv.



Vi tilbyder dig beskæftigelsesafklaring med virksomhedsbesøg og erhvervspraktik.

Vi tilbyder dig undervisning i dansk, privatøkonomi og engelsk.

Vi arbejder med selvforståelse og støtter dig i at deltage i sociale aktiviteter.

I bo-undervisning arbejder vi bl.a. med kostplan, indkøb og madlavning.

Vi støtter dig i at få et aktivt fritidsliv.

Har du interesser i et eller flere af de følgende emner, kan du også vælge:

Musik

Spille instrumenter,
lave musik på PC,
solo eller i band

IT

- animation
- billedbehandling
- web design
- skriv artikler
- m.m.

Natur & Motion

Tage med i naturen.
Dyrke motion, sport
og andre aktiviteter.

Værksteder som

- træ
- auto
- høns og undulater
- sy
- have/drivhus



www.stunordsjaelland.dk

VEJBY BO
BESKÆFTIGELSE



www.vejby-bb.dk



Christian's digitale kunst

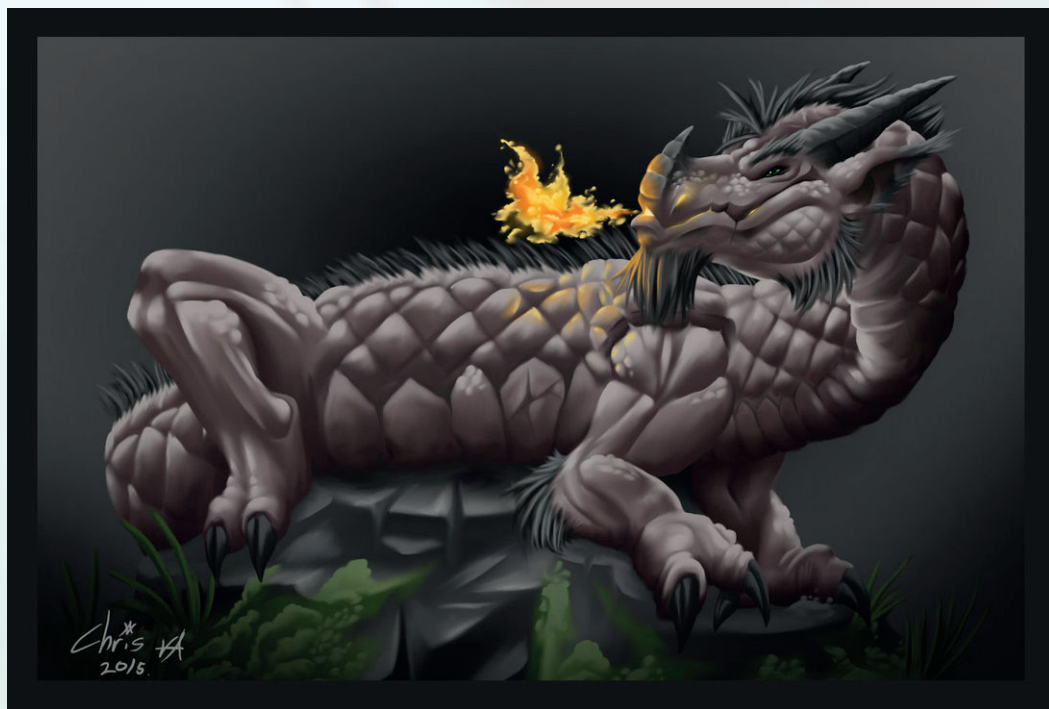


Christian fortsætter med at udvikle sit arbejde indenfor digital kunst. Bevæbnet med sin bærbare PC, Adobe Photoshop, en Wacom Intuos tegnetablet, en god portion fantasi og en stor mængde talent, er Christian godt i gang med at tegne en serie billeder med et gennemgående tema. Her er et lille udvalg af billeder som Christian har tegnet for nylig. Christian er i gang med at skabe sit eget univers og har nogle gennemgående figurer i mange af sine tegninger.

Udover at tegne, er Christian også gået i gang med at forme figurer i Epoxy ler. Formning har mange flere delprocesser og kræve mere tid. De figurer som Christian skaber i ler er baseret på nogle af de figurer han har tegnet. Det er et meget spændende og omfattende projekt Christian har kastet sig selv ud i.

Mon ikke Christian vil dele nogle billeder af sine modeller i en udgave af Detaljen.

Hvis du kan lide Christian's kunst og vil se flere eksempler af hans arbejde, kan du besøge ham på: <http://agro-andersen.deviantart.com/>





Frederikkes kannelsnegle



Ingredienser:

Dej

½ liter mælk
1 pakke gær
200g smør
1 sammenpisket æg
½ tsk salt
2 tsk stødt kardemomme
2 dl sukker
ca. 1 kg hvedemel

Fyld

150g smør
4 spsk sukker
2 spsk kanel

Til pensling: sammenpisket æg, sukker og mandeflager.

Findel gæren i bagefadet. smelt smøret, hæld mælken i og lad blandingen blive fingervarm (37 grader).

Dette hældes over gæren og tilsættes salt, kardemomme, sukker, æg og det meste af melet.

Ælt dejen smidig og let og lad den hæve til dobbelt størrelse.

Efter hævnings rulles dejen ud og smøres med og smør 150g smør blandet med 4 spsk sukker og 2 spsk kanel.

Dejen rulles og skæres i tykke (8-10 cm) skiver.

Herefter sættes de i muffinforme og efterhæver.

De pensles og bages ved 200 grader i 10 min.



Skrevet af Frederikke, STU elev i STU Nordsjælland.

Detaljen er mere end et blad...



Spil

TEAM FORTRESS 2
Avanceret guide til The Medic. The Medic har så meget dybde at Davy Jones følte sig nødsaget til at gå lidt mere i dybden med denne klasse. I de rigtige hænder er The Medic guld værd.
Læs artiklen for at få mere at vide om The Medic.

TEAM FORTRESS 2
The Sniper elsker at luske rundt i skyggen og skyde folk fra en lang afstand. Davy Jones fortæller lidt om denne vidunderlige klasse.

SMITE
Smite er et relativt nyt spil i MOBA genren, som giver dig mulighed for at spille en gud fra ikke mindre end 7 forskellige mytologier. Davy Jones har prøvet spiller og giver her en anmeldelse af spillet. Team Fortress 2 får kamp til stregen.

TEAM FORTRESS 2
Endnu en klasse får en grundig gennemgang af Davy Jones. The Medic er en klasse der hjælpe holdkammeraterne ved at hele dem. I de rigtige hænder, er The Medic en meget vigtig klasse.

Hvis du vil dele dine interesser med andre igennem Detaljen, så skriv en email til: redaktion@asfmedier.dk

Hvis du vil abonnere på Detaljen, eller bestille et af vores tidligere numre, skriv en mail til vores [abonnementservice](#).

[Mød os på facebook](#)

Vi er også på facebook.

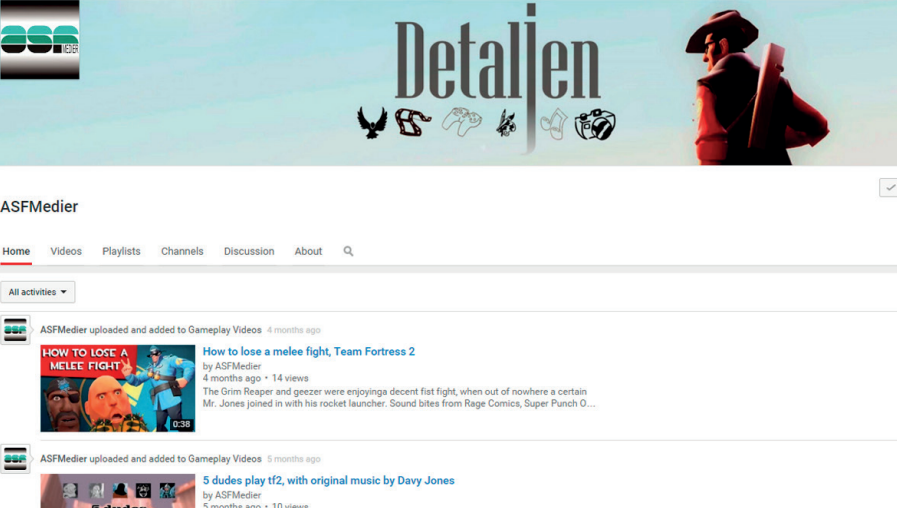
På hjemmesiden kan du se stort set alle artikler fra tidligere numre af Detaljen, samt lidt eksklusivt indhold som kun kan ses online. Hvis du vil være helt opdateret, skal du abonnere på vores blad.

På Detaljens hjemmeside kan du finde alle artikler fra tidligere numre af Detaljen samt eksklusivt indhold som kun er tilgængelig på hjemmesiden.

Du finder bl.a. gameplay videos, optagelser af Vejby Bo & Beskæftigelses band og meget mere.

Besøg os på:

detaljen.asfmedier.dk



ASFMedier

Home Videos Playlists Channels Discussion About

All activities

ASFMedier uploaded and added to Gameplay Videos 4 months ago

HOW TO LOSE A MELEE FIGHT
How to lose a melee fight, Team Fortress 2
by ASFMedier
4 months ago • 14 views
The Grim Reaper and gezer were enjoyings decent fist fight, when out of nowhere a certain Mr. Jones joined in with his rocket launcher. Sound bites from Rage Comics, Super Punch O...

ASFMedier uploaded and added to Gameplay Videos 5 months ago

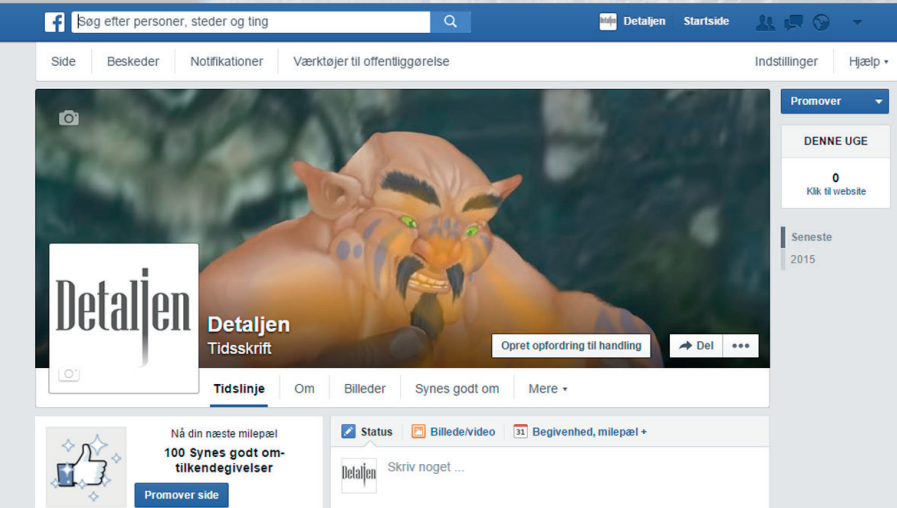
5 dudes play tf2, with original music by Davy Jones
by ASFMedier
5 months ago • 10 views



På Detaljens youtube kanal finder du alle vores film.

Lige for tiden satser vi mest på gameplay videos, men du finder også stop-motion, animation og optagelser af Vejby Bo & Beskæftigelses band.

youtube.com/asfmedier



Detaljen

Tidsskrift

Opret opfordring til handling Del

Tidslinje Om Billeder Synes godt om Mere

Nå din næste milepæl
100 Synes godt om-tilkendegivelser

Status Billede/Video Begivenhed, milepæl +

Detaljen Skriv noget ...



Detaljen er også på facebook. Her kan du få de sidste nyheder fra Detaljen og ASF Medier. Kom og synes godt om os.

facebook.com/asfmedier



Industrivej 17 · 3200 Helsingør
Telefon 40 59 52 00 · info@bm-grafik.dk
www.bm-grafik.dk

Vejby Bo & Beskæftigelse

STU Nordsjælland



Botilbud

- bygger bro mellem
ungdomsliv og voksenliv



Beskæftigelse

- der giver mening
- på individuelle præmisser



STU

- for dig der er noget særligt

www.vejby-bb.dk

