

0000 0000

# FIN!log

JEDEN MONAT EIN BITCHEN BESSER

ommen



Preis: Unbezahlbar

## Inhaltsverzeichnis

Herzlich willkommen im neuen Semester!	00001
Neues aus FINland	00001
Berühmte Informatiker: Donald Ervin Knuth	00010
Netz39 e.V.	00011
Dr. Slippery: Zwischen Midlife-Crisis und Wahnsinn	00101
UniMentor e.V. – was war und was kommt	00110
Studium... und dann? Ehemalige FIN-Studenten berichten	00111
Go-Das Spiel der Götter	01000
Random Review: Der Slender Man	01001
Puzzle	01011
BeFINDlichkeiten	01100
Veranstaltungen im Oktober	01101

FIN.log online: [www.farafin.de/fachschaftszeitung](http://www.farafin.de/fachschaftszeitung)

## Impressum

Die FIN.log ist die Zeitung der Studenten der Fakultät für Informatik an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg.

Herausgegeben wird sie vom Fachschaftsrat der Fakultät für Informatik.

Alle Artikel sind mit dem Kürzel des jeweiligen Autors gekennzeichnet und stellen dessen Meinung dar.

An dieser Ausgabe haben mitgearbeitet:

### Projektleitung:

Dirk Steindorf

### Redaktion:

Ayneta Adege [aa]

Maria Manneck [mm]

Mike Mikuteit [mi]

Olga Egorow [oe]

Dirk Steindorf [ds]

Marcel Schulze [ms]

### Grafik:

Maria Manneck

### Marketing und Druck:

Dirk Steindorf

### TeXnik:

Andreas Schuster



[www.farafin.de](http://www.farafin.de)

[post@farafin.de](mailto:post@farafin.de)

---

Ihr habt lustige Sprüche von Professoren?  
Ihr wollt selbst kreativ werden und in der Redaktion mitarbeiten?  
Ihr habt interessante Neuigkeiten, eigene Berichte, Anregungen oder Kritik?

Dann schreibt eine Mail an [fin.log@farafin.de](mailto:fin.log@farafin.de)

---

Redaktions-E-Mail: [fin.log@farafin.de](mailto:fin.log@farafin.de)

Auflage: 300

## Herzlich willkommen im neuen Semester!

Wir hoffen, ihr konntet während der Ferien genug entspannen, um bis zur Weihnachtspause durchzuhalten. Auch alle Erstsemester möchten wir herzlich begrüßen und euch einen guten Start ins Studium wünschen.

In dieser Ausgabe sind wir ein bisschen von unseren hohen akademischen Standards abgewichen und bieten euch ein paar leicht verdauliche Artikel anstelle der sonst sehr sorgfältig ausgearbeiteten Veröffentlichungen.

Wir haben natürlich wieder ein Spiele- und Serienreview für euch und setzen unsere

Reihe der berühmten Informatiker fort. In Magdeburg hat sich auch ein bisschen was getan, sodass es auch wieder Neuigkeiten vom Hackerspace und von Unimentor gibt. Zur weiteren Auflockerung haben wir natürlich auch wieder eine Rätselseite für euch und für den Fall, dass ihr längerfristig Ablenkung braucht, stellen wir euch kurz das Spiel "Go" vor.

Wir wünschen euch viel Spaß in der Einführungswoche, eine reibungslose Anmeldung bei euren Veranstaltungen und einen angenehmen Oktober.

Eure FIN.log-Redaktion

## Neues aus FINland

### Gamification my Ass

Als Auftakt zur im Wintersemester allmonatlich stattfindenden Gastvortragsreihe und der neuen Vorlesung "Einführung in digitale Spiele" lädt Acagamics herzlichst zum Vortrag von Christoph Kolb (Widjet) ein. Dieser trägt den prägnanten Titel „Gamification my ass“ und wurde bereits auf der Quo Vadis 2012 präsentiert. Vortragsdatum ist Donnerstag, 11.10.2012 um 17 Uhr in 307.

---

### Einschreibung Sportkurse

Bis zum 24.Oktober 9 Uhr habt ihr Zeit, euch für die Sportkurse im Wintersemester einzuschreiben.

---

### Einschreibung Sprachkurse

Außerdem ist vom 1. bis 26. Oktober möglich, sich in die Sprachkurse einzuschreiben, die von der Uni angeboten werden.

## Berühmte Informatiker: Donald Ervin Knuth

In dieser Ausgabe möchten wir euch einen Informatiker vorstellen, der nicht nur in der Vergangenheit wichtige Beiträge zur Informatik geleistet hat, sondern auch jetzt noch (mit 74 Jahren) nicht ans Aufhören denkt. Am 10. Januar 1938 wurde Donald Knuth geboren, hat dann später mit einem Physikstudium begonnen und ist schließlich zur Mathematik gewechselt, nachdem er ein Problem eines Mathematik-Professors gelöst hat, was ihm mehr Spaß gemacht hat als die Physik. Er ist nach abgeschlossenem Studium und Professur dann jedoch im Jahr 1968 Professor der Informatik an der Stanford University.

Sein im Jahr 1962 begonnenes Projekt "The Art of Computer Programming" (TAOCP), eine Bücherreihe zu vielen Themen der Informatik, hat jedoch sehr viel Zeit in Anspruch genommen, sodass dieses Projekt seit 1993 seine Vollzeitbeschäftigung ist. Seit diesem Jahr ist er emeritierter Professor und kann sich voll und ganz auf das Schreiben seiner Bücher konzentrieren, für die er sieben Bände eingeplant hat, von denen bisher vier erschienen sind.

Für gefundene Fehler hat er früher Checks mit einem Betrag von einem hexadezimalen Dollar (256 Cent) versandt, musste das jedoch aufgrund von Sicherheitsproblemen einstellen, sodass jetzt Geldmarktpapiere (certificates of deposit) verschickt werden. Der eigentliche Wert dieser Checks war jedoch nicht der Geldbetrag, sondern der Wert als Trophäe für die Verbesserung der TAOCP-Bücher und die Anerkennung dessen durch den Autor persönlich. So wurden diese auch nur in den seltensten Fällen tatsächlich eingelöst.

Eine weitere seiner Entwicklungen ist das Textsatzsystem TeX, mit dem er auch die

TAOCP-Bücher gesetzt hat. Studenten unserer Fakultät werden während ihres Studiums sehr wahrscheinlich auch Kontakt damit haben. Wer sich daran ausprobieren möchte, hat beispielsweise bei der FIN.log die Möglichkeit dazu. (Ich entschuldige mich hiermit direkt für diese schamlose Eigenwerbung.)



Bildquelle: wikipedia

In den ersten Semestern an unserer Fakultät wird man auch mit einer weiteren Entwicklung Kontakt haben, bei der Donald Knuth mitgewirkt hat. Dabei handelt es sich um den KMP-Algorithmus, der zur Suche bestimmter Muster in Texten benutzt wird. Korrekt umgesetzt kann der Algorithmus diese Muster nicht nur suchen, sondern sogar finden.

Donald Knuth ist für darüber hinaus auch für seinen humorvollen Veröffentlichungen bekannt und hat beispielsweise ein Buch zur Komplexität von Liedern geschrieben („The Complexity of Songs“). Im Jahr

2010 hat er sein eigenes System TeX als Ziel seines Humors genommen und die Weiterentwicklung iTeX angekündigt. Die Präsentation dazu könnt ihr euch auf YouTube ansehen: [http://www.youtube.com/watch?v=eKaI78K\\_rgA](http://www.youtube.com/watch?v=eKaI78K_rgA)

Seine Entscheidung, nach 15 Jahren keine emails mehr zu nutzen, kann man vielleicht beschmunzeln. Doch nach eigener Aussage bringt es nicht nur für ihn, sondern auch für uns Vorteile:

*„Email is a wonderful thing for people whose role in life is to be on top of things. But not for me; my role is to be on the bottom of things. What I do takes long hours of studying and uninterrupted concentration. I try to learn certain areas of computer science exhaustively; then I try to digest that*

*knowledge into a form that is accessible to people who don't have time for such study.“*

Für seine Arbeit wurde er mit vielen verschiedenen Auszeichnungen belohnt, darunter der Grace Murray Hopper Award (1971), der Turing-Award (1974) oder die John-von-Neumann-Medaille (1995). Eine detailliertere Auflistung ist unter anderem auf wikipedia zu finden.

Leider ist in der FIN.log nicht annähernd genug Platz, um alle interessanten Informationen über Herrn Knuth zusammenzutragen. Für aktuelle und auch weniger aktuelle Neuigkeiten zu seiner Person kann ich seine Website (<http://www-cs-faculty.stanford.edu/~uno/>) und für eure persönliche Weiterbildung die TAOCP-Bücher empfehlen.

[ds]

## Netz39 e.V.



Im Juni brichteten wir euch vom frisch gegründeten Netz39 e.V. und dem Hackerspace für Magdeburg – nun erhaltet ihr ein Update mit einem Überblick darüber, was seitdem geschah und was bald kommen wird.

Nachdem wir unsere Räume bezogen hatten, wurde ersteinmal fleißig geputzt. Mit

dem Kärcher, wo es ging, aber auch ohne technische Hilfe – wie das so ist, muss man bei der Einrichtung des Systems ersteinmal selbst Hand anlegen.

Die ersten Einrichtungsgegenstände sind bereits vorhanden: Es fanden sich freundliche Spender für diverse Sofas, so dass es schnell gemütlich wurde. In unserem Loungebereich kann man jetzt sitzen, sich unterhalten oder bequem vor sich hin arbeiten. Selbst für die größeren Treffen ist nun genug Platz und unsere Treffen finden seit einer Weile ausschließlich in den eigenen Räumen statt. Im Bastelbereich haben sich bereits einige Schreibtische eingefunden und auch alte Hardware liegt schon in größeren Mengen herum. Der erste Lötkolben ist bereits in Sichtweite, da auch das erste Bastelprojekt (siehe unten) sehr bald in die heiße Phase geht, und auch

die Toolchain für eigene PCB-Fertigung in Kleinstserie (in Größenordnungen um 1 Stück) entsteht im Zuge dieses Projekts. Gleichzeitig kümmern wir uns um Stauraum: ganz nach Hackermanier werden wir zugeschnittenes Holz so in fertige Regale verwandeln, dass unser Stauraum optimal ausgenutzt wird. Zuletzt darf natürlich auch das leibliche Wohl nicht fehlen. Damit dieses nicht immer vom Pizzalieferanten oder dem FastFood um die Ecke abhängt, richten wir uns stückweise eine Küche ein, in der sich Getränke und einfache Speisen hacken lassen.

Damit die anwesenden Hacker auch artgerecht gehalten werden, gibt es einige Infrastruktur: Neben einem schnellen Kabelnetzanschluss, der auch Besuchern offen steht, gibt es eine kontinuierliche Mate-Versorgung. Geschlafen wird im nächsten Leben!

In unregelmäßigen, aber häufigen Abständen kommt es zur Konvergenz im vierdimensionalen Raum und wir treffen uns zur gemeinsamen SpaceTime. Dazu gibt es einen festen Termin an jedem Mittwoch einer Kalenderwoche, deren Nummer durch drei teilbar ist, auf dem wir in halborganisierter großer Runde besprechen, was an Projekten und Ideen ansteht und was wir in näherer Zukunft gemeinsam in Angriff nehmen wollen. Darüber hinaus sind aber fast immer auch einzelne Hacker im Space zu finden. Wir kündigen diese Zeiten derzeit unter dem Hashtag *#spacetime* über unseren Twitter-Account (@netz39) an, bis wir ein ausgefeilteres System haben. Unser erstes Hackerprojekt hat die Planungs- und Designphase bereits hinter sich gelassen, so dass es nun ans Basteln geht: Um die Rolläden nicht schnöde von

Hand bedienen zu müssen, wird es eine elektrische Rolladensteuerung geben, so dass über Knopfdruck und später natürlich auch per Script gesteuert werden kann, wann unsere Fenster durchsichtig sind und wann der Evil Daystar draußen bleiben muss. Das ist aber natürlich nicht alles, was im Space vor sich geht. Da jeder Einzelne den Hackerspace selbst mitgestaltet, gibt es auch viele kleine Projekte, an denen sich jeder beteiligen darf und die unter dem Motto "Weil's geht!" die Welt ein Stück verspielter und praktischer machen.



Neugierig geworden? Wir sind offen für jeden, der Spaß am gemeinsamen Basteln in kreativer Umgebung hat. Schreibt uns an, per E-Mail unter [kontakt@netz39.de](mailto:kontakt@netz39.de) oder schaut auf unserer Homepage nach den vielfältigen Kontaktmöglichkeiten. Wir begrüßen euch gern in der Leibnizstraße 32. Es gibt keine festen Öffnungszeiten, deshalb schreibt uns einfach an oder schaut – wie oben beschrieben – bei Twitter nach, wann die Räume geöffnet sind.

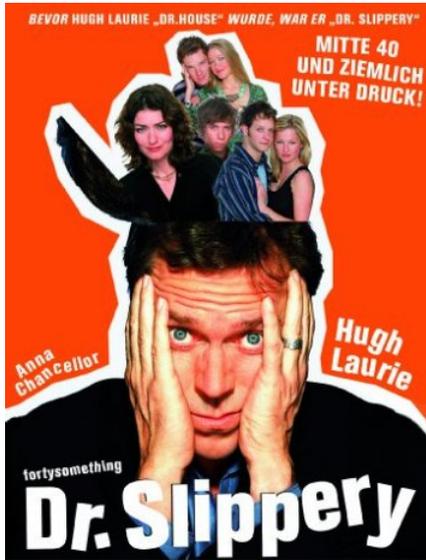
Bis dahin, diesmal im CCC-Sinne: Viel Spaß am Gerät

Homepage: <http://www.netz39.de/wiki/kommunikation>

[Stefan Haun]

## Dr. Slippery: Zwischen Midlife-Crisis und Wahnsinn

Was macht man eigentlich, wenn man Mitte 40 ist und nicht mehr weiß, wann man das letzte Mal Sex mit seiner Frau hatte?



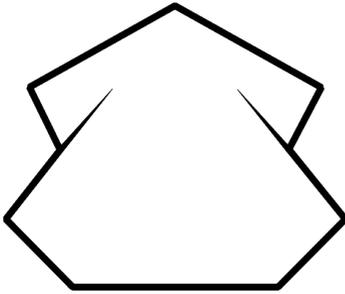
Dr. Paul Slippery, ein wenig chaotischer Arzt und Vater von drei Söhnen, zeigt es uns in der 2003 in Großbritannien produzierten Mini-Serie „Dr. Slippery“ (bzw. „Fortysomething“ im Original). Sein ganzes Leben ist ein Problem: seine Frau Estelle hat wieder angefangen zu arbeiten, und wird womöglich von ihrer lesbischen Arbeitgeberin verführt, seine älteren Söhne Rory und Daniel bekriegen sich wegen ihrer Freundinnen („Wer schläft hier eigentlich mit wem?“ fragt der Familienvater immer mal wieder total verwirrt), der jüngste Sohn Edwin kämpft mit der Pubertät und allen ihren Auswirkungen (da bestellt man halt auch mal einen ganzen Karton Dildos), sein höchst inkompetenter Arbeitskollege Dr. Pilfrey stiftet Chaos in der Pra-

xis und verschreibt an alle Patienten das gleiche Medikament... Und das Verhalten des Haupthelden lässt auch zu wünschen übrig: seine schwächelnde Kommunikationsfähigkeit und sein Talent, alles falsch zu verstehen, machen aus dem ganzen ein richtiges Schlamassel.

Das klingt vielleicht nicht allzu spannend (wer will sich schon zehn Jahre alte britische Serien anschauen?), aber jede der sechs Folgen von „Dr. Slippery“ ist unglaublich mitreißend und treibt einem vor Lachen Tränen in die Augen. Das liegt zum einen an den unglaublich lustigen Situationen, in die die Charaktere geraten, zum anderen aber natürlich an den Schauspielern. Der Hauptcharakter Dr. Slippery wird von Hugh Laurie gespielt, und das, was man von späterem „House, M.D.“ kennt, nimmt hier schon Form an – der Witz, mit dem er die Figur eines vom Leben gezeichneten Arztes spielt, ist unbeschreiblich. Aber das heißt nicht, dass Paul Slippery eine Beta-Version von Greg House ist – die Serie ist überhaupt nicht ernst gemeint und soll einfach nur unterhalten. Und das klappt auch hervorragend. Weitere Rollen übernahmen übrigens Benedict Cumberbatch (Sherlock Holmes aus der BBC-Serie „Sherlock“ und Smaug aus der kommenden Verfilmung von „Der Hobbit“), Anne Chancellor und viele andere – sogar Stephen Fry hat einen kurzen Auftritt. Überhaupt erinnert die ganze Serie ein wenig an „A Bit of Fry & Laurie“, die Sketche-Serie aus den 90er Jahren.

**Fazit:** „Dr. Slippery“ ist auf jeden Fall sehenswert, vor allem an langweiligen Herbst-Abenden, wenn man eine richtige Portion Lachen braucht.

## UniMentor e.V. – was war und was kommt



**unimmentor**  
*your student guide*

Seit dem letzten Vereinsnewsletter sind bereits ein paar Monate vergangen, in denen wir nicht untätig waren. Mit diesem Newsletter möchten wir euch über den aktuellen Stand informieren.

### **UniMentor an der OvGU**

Das Mentoring an der OvGU wird seit diesem Jahr von einer universitätsübergreifenden Mentoring-AG organisiert, an der UniMentor (mit einem Vertreter) beratend teilnimmt. Wie im Mai schon beschrieben, geht die tatsächliche Durchführung damit wieder an die Fachschaftsräte zurück; der FaRaFIN nutzt auch auf dieser Ebene weiterhin unsere Angebote. Im Rahmen unserer Unterstützung werden wir auch auf der Schulung, die ebenfalls für die gesamte Universität organisiert wird, einen Vortrag anbieten, um die Idee des studentischen Mentorings weiterzutragen.

### **UniMentor an der Hochschule Magdeburg-Stendal**

Nachdem die Pläne schon einige Zeit reifen, wird es in diesem Jahr an der Hochschule Magdeburg-Stendal ernst: Gefördert durch das BMBF im Rahmen des „Qua-

litätspakts Lehre“ wird an beiden Standorten ein studentisches Mentoring eingeführt. Aufgrund unserer langjährigen Erfahrung wurden wir als Berater hinzugezogen und beteiligen uns an der Mentorenschulung.

### **Ein neues Konzept für den UniMentor e.V.**

Nachdem die Durchführung der Mentorenprogramme nun bei den Fachschaftsräten oder hochschulweiten Gremien liegt, geben wir uns ein neues Konzept: anstatt selbst die einzelnen Konzepte auszuführen, sehen wir uns als Verein in einer beratenden Funktion und sorgen dafür, dass Fehler nicht wiederholt werden, Erfahrungen ausgetauscht werden und Wissen erhalten bleibt. Damit können wir den immer schnelleren Generationenwechsel in den einzelnen Studierendenvertretungen überbrücken. Darüber hinaus bieten wir eine technische Infrastruktur an, sofern sie für mehrere Standorte sinnvoll und nützlich ist. Dabei werden wir auch standortunabhängiger, so dass sich auch Interessenten außerhalb Magdeburgs im Verein für ein studentisches Mentoring engagieren können.

Das Konzept wird derzeit im Rahmen des Orga-Teams ausgearbeitet und soll im Oktober mit allen Mitgliedern weiterdiskutiert werden, so dass wir zum November ein vollständiges, neues Konzept haben, dessen Umsetzung bis Ende 2012 geschehen soll.

Falls ihr Lust habt, an der Neugestaltung des Vereins mitzuwirken und euch für ein nachhaltig gutes studentisches Mentoring an Hochschulen engagieren wollt, dann meldet euch einfach unter [kontakt@unimmentor.de](mailto:kontakt@unimmentor.de).

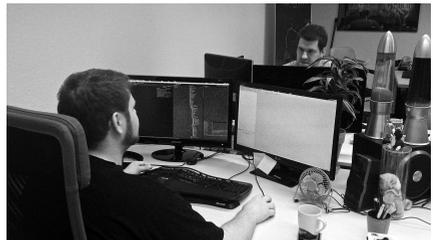
Mit freundlichen Grüßen, Euer UniMentor e.V.

## Studium... und dann? Ehemalige FIN-Studenten berichten

Viele Studierende sind sich unschlüssig, wie es nach dem Studium weitergeht. Manche brechen es ab und fangen eine Ausbildung an. Einige bekommen sogar lukrativ klingende Angebote von Firmen und verlassen die Uni deshalb. In dieser neuen Interviewserie stellen wir euch ehemalige Studenten der FIN vor, die über ihre Zeit nach dem Studium berichten. Den Anfang macht Kai Wegener, der nicht den normalen Weg bis zum Master ging, sondern sein Studium frühzeitig schmiss und trotzdem glücklich wurde.

„Also, das ist wirklich eine interessante Geschichte! Aber wie konnte es soweit kommen? Alles begann 2007, als ich an die FIN kam und mein Studium (Computer-visualistik BA) aufnahm. Ich hatte bereits drei Jahre nebenher Webseiten programmiert. Das Studium hat denkwürdig mit der Campustour begonnen, bei der ich meinen Mentor kennenlernte. Wie sich herausstellte, war er der Präsident des Spieleentwicklerclubs „Acagamics“, bei dem ich die folgenden Jahre sehr aktiv war und bis heute interessiert die neuesten Entwicklungen beobachte. An der Universität habe ich nur etwa ein Jahr studiert. Was war passiert? Das Studium lief ganz gut, als ich von einem Start-Up in Magdeburg angesprochen wurde. Dort habe ich zuerst ein Praktikum absolviert, um mit dem Unternehmen warm zu werden. Die Arbeit bei einem Start-Up ist auf jeden Fall eine Erfahrung wert! Wir arbeiteten an einem Multimedia TV Gerät auf Linux Basis. Es hatte eine SmartControl Fernbedienung, die über Bluetooth und WLAN angebunden war und auf der man surfen oder über Skype chatten konnte. Das war ei-

ne sehr interessante Zeit voller Unsicherheit und Spannung. Jeder Tag war eine Reihe neuer Entdeckungen, neue Technologien und Systeme. Das alles war im Jahr 2008. Dann habe ich die Universität verlassen und eine Ausbildung zum Fachinformatiker begonnen. Leider meldete das Start-Up 2009 den Finanziers folgend Insolvenz an, so dass das Projekt starb. Um meine Ausbildung fortzusetzen, wechselte ich zu einem Unternehmen, bei dem ich Software für medizinische Studien programmierte. Über die ganze Zeit habe ich mich weiterhin bei „Acagamics“ eingebracht. Dabei habe ich auch meine Profession entdeckt. Als Technical Artist kenne ich mich mit verschiedensten Technologien und Medien aus. Webprogrammierung deckt viele Technologien ab und bei „Acagamics“ konnte ich zusätzliches Wissen über Game Engines und Grafikprogrammierung lernen. Die Summe dieses Wissens ist meine Kompetenz. Am Ende meiner Ausbildung habe ich als Technical Artist bei „Funatics Software GmbH“ begonnen.“



„Dort bin ich seit zwei Jahren tätig und genieße jeden Tag in der Spielebranche! Das Studium hat mir viele Arbeitstechniken, Ansätze, Bekanntschaften und Freunde und schöne Erinnerungen eingebracht. Es ist schön mich jeden Tag mit meinen Kollegen zu treffen. Und weil das Klima in

*der Firma so angenehm ist, fühlt es sich nicht nach Arbeit an. Wir machen, was wir am besten können und achten darauf, uns nicht zu ernst zu nehmen. Ich finde es wichtig, sich über seine eigene Situation bewusst zu werden und das gelingt mir stets mit Humor. Ich würde nicht sagen, dass ich einen klassischen Start ins Berufsleben hingelegt habe. Schließlich habe ich zwei Studiengänge und eine Ausbil-*

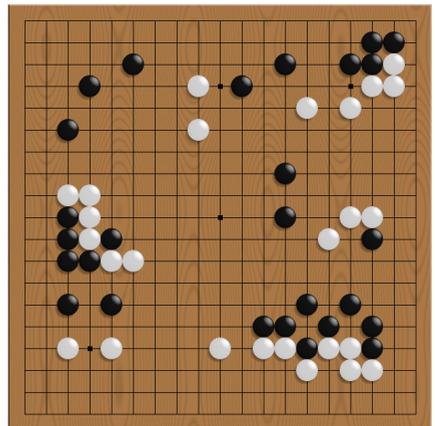
*dung benötigt, um einen Beruf auszuüben, den man gar nicht erlernen kann. Am Ende ist aber die Summe der Erfahrungen, die ich dabei gesammelt habe das, was zählt und eine interessante Geschichte ergibt. Mehr über mich gibt es auf meiner Webseite: <http://www.kwnetzwelt.net>“ [Kai Wegener]*

Wir wünschen Kai viel Erfolg auf seinem weiteren Lebensweg und bedanken uns herzlich für das (digitale) Interview! [mm]

## Go-Das Spiel der Götter

Hallo liebe FINler, Kennt ihr Go? Wahrscheinlich nicht, denn in Europa ist das asiatische Spiel nicht sehr bekannt und das zu unrecht. Von daher will ich euch das Go im Folgenden näher bringen. Es handelt sich beim Go um ein strategisches Brettspiel. „Schach für Fortgeschrittene“, hörte ich es kürzlich jemanden bezeichnen, was sich auch darin widerspiegelt, dass Schach als Spiel der Könige gilt, während Go den Titel „Das Spiel der Götter“ trägt. Dabei ist das Spielprinzip ganz einfach. Es werden abwechselnd schwarze und weiße Steine auf die Schnittpunkte des Spielbretts gesetzt um ein Gebiet abzustecken. Für jeden Schnittpunkt im eigenen Gebiet gibt es einen Punkt. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten. Eine weitere Möglichkeit Punkte zu erlangen ist das Fangen gegnerischer Steine. Setzt man alle Freiheiten (unbelegte benachbarte Schnittpunkte) einer gegnerischen Gruppe zu, werden sie gefangen und der Spieler erhält pro gefangenen Stein einen weiteren Punkt. Die Regeln sind simpel, die Möglichkeiten enorm. So ist das normale Brett 19x19 groß und bietet schon im ersten Zug 361 Optionen zu setzen. Anfänger brauchen sich dadurch jedoch nicht überfordert fühlen. Es gibt

auch kleinere Bretter und je nach Spielstufenunterschied (in Kyu/Dan), gibt es für den schwächeren Spieler Vorgabesteine als Handicap, so dass auch ein Anfänger gegen einen Profi gewinnen kann. Kein Spiel gleicht dem anderen und wer Schach mag oder einfach nur gerne seinen Grips unter Beweis stellen will, der wird Go lieben. Jeden Dienstag von 19 - 22 Uhr findet in G05-118 ein Go-Spielabend statt. Egal ob neu oder erfahren, jung oder alt, schaut einfach mal vorbei und habt Spaß am Spiel. Wir freuen uns auf jeden weiteren Mitspieler.



# Random Review: Der Slender Man

## Der Slender-Mythos

Der Legende nach begegnet man ihm meist in der Nähe von Wäldern oder kurz bevor Kinder verschwinden. Eine riesige Gestalt, dünn mit übermenschlich langen Gliedmaßen, die er nach seinem Willen strecken kann. Er trägt einen schwarzen Anzug mit roter Krawatte, ein Gesicht besitzt er nicht. Die Rede ist vom Slender Man. Moment, Legende? In Wahrheit ist diese „Legende“ eine Erfindung der Neuzeit und stammt aus dem Jahre 2009. Zu dieser Zeit wurde ein Photoshop-Contest in einem Internetforum veranstaltet, der sich um die Erweiterung von alten Fotografien durch paranormale Phänomene drehte. Ein User postete Fotos von Kindern mit einer hühnenhaften, schlacksigen, düsteren Gestalt im Hintergrund. Die Internetlegende des Slender Man war geboren und verbreitete sich schnell.



## Marble Hornets

Bald gab es nicht nur Fanzeichnungen und gruselige Kindergedichte von ihm, es gab auch Künstler, die ihm eine Horrorfilmreihe widmeten. Als wohl bekanntestes Beispiel gilt hier „Marble Hornets“, ein Youtube-Projekt von zwei Usern aus eben jenem Forum, die 2009 begannen, kleine Videoein-

träge zu posten. In ihnen wird die Geschichte von Jay erzählt, der seinem Freund Alex beim Dreh seines studentischen Filmprojektes „Marble Hornets“ hilft. Alex beendet die Dreharbeiten abrupt und distanziert sich von jedem. Als Jay den Grund für Alex' plötzlichen Stimmungswechsel in Erfahrung bringen will, gerät er einen sich stetig verschlimmernden Strudel aus Alpträumen, Mysterien und unerklärlichen Phänomenen. Die Serie beinhaltet aktuell 62 Einträge, je zwischen 1 und 15 Minuten lang, die mit Handkamera in „Blair Witch“-Manier gedreht wurde und ist sehr gut und spannend in Szene gesetzt.

## Das Indie-Game

Auf Basis der „Marble Hornets“ Filmreihe entstand als kleines Indie-Projekt unter Nutzung der Unity-Engine das Spiel „Slender“. Zugegeben, als ich den Trailer zum Spiel das erste mal sah, musste ich lachen. Was sollte an einem Typen im Anzug mit überlangen Gliedmaßen schon gruselig sein? In Wahrheit ist es nicht der Slender Man, der das Spiel zu dem macht, was es ist, sondern die Aufmachung. Wir befinden uns zum Start in einem düsteren Wald. Durchqueren wir ihn, so finden wir uns wenig später an Orten wieder, die wir aus „Marble Hornets“ kennen. Ebenso finden wir an speziellen Plätzen Zeichnungen mit Warnungen vor dem Slender Man, die wir einsammeln. Nach dem ersten Zettel ändert sich die Musik abrupt zum Negativen. Der Slender Man verfolgt uns ab jetzt, ist manchmal direkt hinter uns, wenn wir uns umdrehen oder erscheint hinter der nächsten Ecke. Es gilt, 8 Seiten zu finden - ohne dass er uns zuerst findet. Das Game lebt von minimalistischen Gameplayelementen, kombiniert mit einer geschickten

Soundkulisse aus Störgeräuschen und dem Umstand, dass wir nie wissen, wo der Feind ist. Auch wenn die Grafik nicht mehr zeitgemäß ist, probiert es trotzdem aus, ihr werdet überrascht sein.



### How to Survive Mentally

Einige werden auch bei diesem Spiel immer noch nicht aus dem Gähnen rauskommen, aber andere werden sich nun fragen „Verdammt, wie überlebe ich das Spiel, ohne jedes mal fast vom Stuhl zu fallen?“ Dieses Problem ergab sich schon bei Spielen wie Silent Hill, Doom 3 oder FEAR. Es folgt ein kleines Verhaltens-Todo, um auch hier mental zu überleben: Macht euch und das Spiel lächerlich! Spielt bloß nicht leise, sondern kommentiert das Spiel in allen noch so unmöglichen Situationen. Lasst euren Emotionen einfach freien Lauf. Schreit, singt oder diskutiert. Gebt den Charakteren doofe Namen. Tim, Bob oder Horst. Je absurder, desto besser. Selbiges könnt ihr selbstverständlich auch mit Gegenständen machen. Denkt um die Ecke! Gruselige Mu-

sik? Da wird wohl wer mit der Trommel oder der verstimmten Geige irgendwo herumstehen. Slender Man ist gruselig? Er fühlt sich einfach nur missverstanden. Die langen Arme hat er nur, um uns besser umarmen zu können. Und vielleicht verfolgt er uns nur, um den tieferen Sinn seiner Zeichnungen zu erklären. Sucht nach Bugs! Bugs sorgen immer dafür, dass man das Spiel temporär nicht mehr ernst nimmt. Und meistens sind sie zudem noch witzig und rauben die Immersion. Und der Slender Man lebt immerhin von unserer Immersion, ähm, Angst. Und wer nun noch mehr Inspiration und Brainfuck sucht, der sollte sich auf jeden Fall die „Let's Play“-Videos von PewDiePie auf Youtube reinziehen. Hier lernt man Angst haben auf männliche Art und Weise! Er hat sich unter anderem auch an Slender versucht ;)

### Links

*Slender Man Legende*

<http://knowyourmeme.com/memes/slender-man>

*Marble Hornets Filmreihe*

<http://www.youtube.com/MarbleHornets>

*Slender Game*

<http://www.parsecproductions.net/>

*Let's Play Videos von PewDiePie*

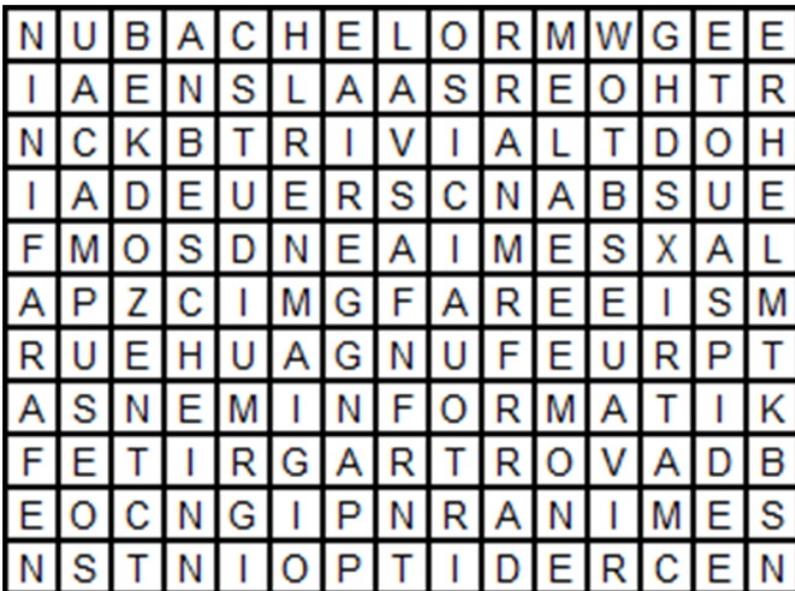
<http://www.youtube.com/PewDiePie>

[mm]

## Puzzle

Im folgenden Suchgitter sind Begriffe rund um das Thema "Studium an der FIN" versteckt. Die Wörter können geradlinig waagrecht, senkrecht oder diagonal in beide Richtungen verlaufen (also auch rückwärts). Gewisse Wörter können sich dabei überschneiden. Umlaute sind umzu-

wandeln: Ä = AE, Ö = OE und Ü = UE. Die Buchstaben im Suchgitter, welche keinem gesuchtem Wort angehören und somit übrig bleiben, ergeben zeilenweise von links nach rechts gelesen das Lösungswort (16 Buchstaben).



Damit es nicht zu einfach wird, sind die gesuchten Begriffe verschlüsselt angegeben:  
*Lehre an der Uni – ein Verein an der FIN – ein Studiengang – Studentenrestaurant – Lehrstuhlinhaber – haben ihr Büro in G29-103 – letzte Hürde zum Bestehen eines Fachs – Score im Bachelor-Studium – Filmtrilogie und mathematisches Array – Lieblingsadjektiv von Dozenten – erwachsener Vertreter eines Geschlechts – Lehrveranstaltungsart in der Hausaufgaben präsentiert werden – akademischer Grad (früher Magister) – dieses tolle Heft – Single und akademischer Grad – Hochschulpädagogin – Fakultätsvorsteher – großer Unterrichtsraum – Geistesblitz – Referat – notenfreier Abschluss eines Fachs – interaktive Lehrveranstaltungsart – Repräsentant einer Prüfungsleistung – Lehreinheit aus mehreren Veranstaltungen – allgemeine Wissensvermittlung – Universitätsgelände – Grundfach (abgekürzt) – Arbeit/Job*

## BeFINDlichkeiten

Hallo Mitstudenten und vor allem liebe Erstsemester. Das neue Semester beginnt und wie immer gibt es einige Unsicherheiten. Besonders Studenten im ersten Semester können diese schon mal sehr zu schaffen machen, aber niemand ist davor gefeit. Ich persönlich bin durch meinen Master nun auch zum zweiten Mal Erstie an der FIN und kann da auf etwas Erfahrung zurückblicken. Aus diesem Grunde möchte ich hier einmal eine Situation zum besten geben, welche mir selbst einst widerfahren ist.

Die erste Semesterwoche ist im vollen Gange, es ist Mittwoch und abgesehen davon, dass ich diese Woche schon bei zwei Lehrveranstaltungen war, die erst in der nächsten Woche beginnen, läuft eigentlich alles ganz gut. Allerdings bin ich grad etwas spät dran. Kein Problem, hab es schon in die FIN geschafft. Jetzt nur noch eine Etage hochgehen und schon bin ich da. Nur leider ist der Raum verschlossen und niemand steht davor. Ich werde stutzig und starte meinen Laptop um nochmals sicher zu gehen. Sollte diese Veranstaltung etwa auch erst kommende Woche beginnen? Da öffnet sich endlich mein Stundenplan... Verdammt nicht G29, sondern G22A! Jetzt aber schnell. Ich packe meinen Laptop wieder ein, renne aus dem Gebäude und sprinte über den Campus zum eigentlichen Veranstaltungsort. Mit stilvollen fünf Minuten Verspätung betrete ich die Veranstaltung und suche mir, unter der aufmerksamen Beobachtung aller Veranstaltungsteilnehmer, unauffällig einen Sitz-

platz. Am nächsten Tag endet meine letzte Lehrveranstaltung 15Uhr und ich begebe mich nach hause. Heute ging zum Glück nichts schief. Es ist ein wunderbar sonniger Oktobernachmittag und mir kommt, aufgrund meines unfreiwillig peinlichen Auftretts am Vortag, eine interessante Idee. Zuhause angekommen stelle ich schnell meine Sachen ab und gehe hoch zum Nachbarn. Beim eintreten in seine Wohnung frage ich direkt: „Ersties gucken?“. Seine Antwort lässt nicht lang auf sich warten: „Ersties gucken!!!“. Wir machen uns schon fast intuitiv ein paar Sandwiches, packen unsere Klappsessel zusammen und begeben uns umgehend wieder zum Campus. Dort angekommen suchen wir uns ein schattiges und nahrhaftes Plätzchen und ergötzen uns ein wenig an Kommilitonen, denen ein ähnlicher Fauxpas unterläuft wie mir am Tage zuvor.

Ich gebe zu, die Bezeichnung „Ersties gucken“ ist für diese Art der Freizeitgestaltung etwas gehässig gewählt, da so etwas nun wirklich nicht nur Erstsemestern passiert, sondern allen Studenten. Aber es ist in jedem Fall eine der amüsantesten Möglichkeiten herauszufinden, dass man nun wirklich nicht der Einzige ist, dem die erste Semesterwoche übel mißspielt.

Also falls ihr mal in eine Situation ähnlich der oben beschriebenen geraten solltet, nehmt sie einfach mit Humor und für alle Erstsemester lasst euch auf keinen Fall davon entmutigen. In diesem Sinne liebe Ersties: Herzlich willkommen an der FIN und viel Erfolg beim Studium.

[mi]

# Veranstaltungen im Oktober

01 Beginn der Einführungswoche

02

Mi

04 Instanziierungsparty(Innenhof, 19 Uhr); Feierliche Immatrikulation

05 Ende der Einführungswoche

06

07

08 Beginn der Vorlesungen und Sportkurse

09 erste Sitzung des FaRaFIN im Wintersemester

Mi

11 Vortrag: „Gamification my ass“ (17:00-19:00; G29-307)

12

13

14

15

16

Mi

18

19

20

21

22

23 Sitzung des FaRaFIN

Mi Firmenkontaktmesse 2012 (09:00-20:00; G22-Foyer)

25

26

27

28 Zeitumstellung auf Winterzeit

29

30

Mi



Willko

Sind Sie der  
Mathedozent?