



JEDEN MONAT EIN BITCHEN BESSER



Preis: Unbezahlbar

# Inhaltsverzeichnis

Editorial	00001
Neues aus FINland	00001
Berühmte Informatiker - Andrew Stuart Tanenbaum	00010
FIN Weihnachtsfeier 2012	00100
Interview: Christian Braune	00101
Netz39: Up and Running	01000
Random Review: LSD Dream Emulator	01001
Rätselseite	01011
Studium... und dann?	01100
Kneipenreview	01111
BeFINDlichkeiten	01111
Veranstaltungen im Dezember	10001

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.



[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)

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

An dieser Ausgabe haben mitgearbeitet:

**Projektleitung:**

Dirk Steindorf

**Redaktion:**

Maria Manneck [mm]

Mike Mikuteit [mi]

Marcel Schulze [ms]

Julia Hempel [jh]

Sebastian Nielebock [sn]

**Grafik:**

Maria Manneck

**Marketing und Druck:**

Dirk Steindorf

Sebastian Nielebock

**TeXnik:**

Christian Speich

---

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

Auflage: 225

## Editorial

Frohe Weihnachten!

Jedenfalls fast, ein paar Wochen müsst ihr noch durchhalten. Aber dann kommt die wohlverdiente Weihnachtspause. Dann könnt ihr endlich mal abschalten und ausschlafen, ohne dass vorne jemand steht und versucht, euch etwas beizubringen. Nutzt die Zeit, um wieder ein bisschen Motivation zu tanken, um dann auch noch den letzten Monat in Angriff nehmen zu können. Damit ihr euch aber nicht zu sehr entspannt und möglicherweise noch träge werdet, haben wir auch für diesen Monat wieder ei-

ne Ausgabe für euch fertig gemacht. Dieses Mal haben wir unter anderem ein paar Neuigkeiten von Netz39, ein Interview mit Christian Braune und, passend zur Weihnachtszeit, einen Artikel zu Andrew Tanenbaum für euch.

Für den Fall, dass wir uns bei der FaRaFIN-Weihnachtsfeier nicht über den Weg laufen, möchten wir euch jetzt schonmal ein erholsames Weihnachtsfest und einen guten Rutsch am Weltuntergang vorbei und direkt ins neue Jahr wünschen.

Eure FIN.log-Redaktion

## Neues aus FINland

### Acagamics Weihnachtsfeier

Der studentische Spieleentwicklerverein Acagamics lädt alle FINler am 06.12.2012 um 19:30 Uhr ganz herzlich in den Hörsaal (307) ein. Wieso? Es weihnachtet! Neben dem alljährlichen Spiele-Wichteln und vielen Möglichkeiten zum Zocken auf Wii, XBOX und Retrogeräten, wird es auch Waffeln und den legendären Acagamics Ingwerpunsch geben. Wer sich also nicht für Games interessiert, kann sich gerne den

Bauch vollschlagen und in netter Atmosphäre ein bisschen quatschen. Und ich habe gehört, der Weihnachtsmann schaut auch vorbei. Guckt rein, es lohnt sich! Nähere Infos auf [www.acagamics.de](http://www.acagamics.de) oder den aushängenden Plakaten. PS: Kekse included.

### Prüfungsanmeldung

Vom 1.12.2012 bis 13.1.2013 habt ihr die Möglichkeit, euch im HSIQIS für eure Prüfungen anzumelden.

## Berühmte Informatiker - Andrew Stuart Tanenbaum



Quelle: <http://hijodeunix.blogspot.de/2011/02/andrew-s-tanenbaum.html>

In der aktuellen Folge von berühmten Informatikern stellen wir euch heute Andrew Stuart Tanenbaum vor. „Andy“ Tanenbaum ist uns weitgehend aus den Gebieten der Betriebssysteme, verteilten Systeme oder Compiler bekannt.

Zur Welt kam Tanenbaum am 16. März 1944 in New York.<sup>[1]</sup> Obwohl er amerikanischer Staatsbürger ist, besitzt er einen deutschen Nachnamen, dem er seinen aus Polen (damals unter Österreich-ungarischer Herrschaft) stammenden Großvater verdankt. Dieser wanderte 1914 in die Vereinigten Staaten aus, in der Tanenbaum im Städtchen White Plains (New York) seine Jugend verbrachte. Tanenbaum ging auf die White Plains High School und studierte anschließend Physik am M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology) in Boston. Nachdem er sein Studium am College beendet hatte (das ihm nie wirklich zusagte),

begann er seine Promotion an der University of California in Berkley. Mit der Erlangung seines Dokortitels in Physik im Jahre 1971, zog er zusammen mit seiner Frau in ihre niederländische Heimat nach Amsterdam.

Hier wurde Tanenbaum Professor für Informatik an der „Vrije Universiteit“ in Amsterdam. In seiner bis heute andauernden Forschungs- und Lehrtätigkeit<sup>[3,4]</sup> entstanden zahlreiche Standardwerke wie „Moderne Betriebssysteme (ISBN 3-8273-7019-1)“, „Computernetzwerke (ISBN 3-8273-7046-9)“ oder „Computerarchitektur. Strukturen - Konzepte - Grundlagen (ISBN 3-8273-7151-1)“, die jedem geeigneten Informatiker dringend ans Herz gelegt seien. Hierin stellt Tanenbaum in erfrischend humoristischer Art und Weise Grundlagen der Informatik vor. So schrieb er in „Computer Networks, 2nd ed. S. 254“ über Standards:

*„The nice thing about standards is that you have so many to choose from.“<sup>[5]</sup>*

Darüber hinaus entwickelt Tanenbaum bis heute an seinem Betriebssystem MINIX (z.Z. in der Version 3.2.0 - Stand 29. Februar 2012), welches als Lehrsprache u. a. auch in seinem Buch „Moderne Betriebssysteme“ verwendet wird. MINIX, wie der Name schon sagt, ist ein minimalistisches Betriebssystem und frei von Besonderheiten, wie einem Fenster-System und somit nach Aussage Tanenbaums sehr schnell.

Am 29. Januar 1992 führte der Post „LINUX is obsolete“ von Andrew Tanenbaum in der Usenet-Gruppe comp.os.minix zu einer hitzigen Auseinandersetzung mit Linux-Entwickler Linus Torvalds (nachzulesen unter [6]). Hierbei kritisierte Tanenbaum den

damals monolithischen Kernel von Linux gegenüber von Mikrokernel-System sowie die mangelnde Portierbarkeit und sagte Linux sein baldiges Ende voraus. Torvalds reagierte prompt einen Tag später, wobei er konstatierte, dass Linux als freies Betriebssystem schon auf dem Markt verfügbar sei und Tanenbaums MINIX ebenfalls erhebliche Schwächen z. B. beim Multi-Threading besaß. Heutzutage sind Tanenbaums Thesen vom Untergang von Linux nicht zu bestätigen, aber einige Aussagen hatten damals durchaus ihre Berechtigung. Trotz des Disputs behaupteten übrigens beide Seiten, dass sie keinerlei persönlichen Groll gegeneinander hegen.

Des Weiteren war Tanenbaum Mitgründer sowie 12 Jahre Dekan der „Advanced School for Computing and Imaging“ (ASCI), die vertiefende Forschung im Bereich der parallelen Berechnungen sowie Bildanalyse und -verarbeitung durchführte.

Zudem ist er Mitglied der königlich niederländischen Akademie der Wissenschaft, in der u.a. auch Albert Einstein, Alexander von Humboldt und Max Planck Mitglieder sind, sowie Fellow der ACM und der IEEE. Trotz seiner langen Tätigkeit in den Niederlanden antwortet er dennoch etwas selbstironisch auf die Frage, ob er niederländisch spricht:

*„The experts differ on that one. I'm pretty good at the big stuff (nouns, adjectives and*

*verbs), poor on the little stuff (prepositions, relative conjunctions), and hopeless on articles. [...]“<sup>[2]</sup>*

Obwohl er sehr stark beschäftigt ist und zahlreiche E-Mails, die er nie lesen wird, bekommt, setzt er sich für die Umweltschutz ein. So ist er Mitglied des Sierra Clubs, welcher sich für den Schutz der Ressourcen und Ökosysteme auf der Erde einsetzt.

Tanenbaum zeigt sich somit als eine interessante Persönlichkeit in den Reihen berühmter Informatiker und ist insbesondere einer der humoristischen Buchautoren.

### Quellen:

- [1] [http://en.wikipedia.org/wiki/Andrew\\_S.\\_Tanenbaum](http://en.wikipedia.org/wiki/Andrew_S._Tanenbaum)
- [2] [http://www.prenhall.com/divisions/ptr/tanenbaum/author\\_faq.html](http://www.prenhall.com/divisions/ptr/tanenbaum/author_faq.html)
- [3] <http://www.cs.vu.nl/~ast/>
- [4] [http://www.youtube.com/watch?v=7zAruZ\\_jFzY&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=7zAruZ_jFzY&feature=youtu.be)
- [5] [http://en.wikiquote.org/wiki/Andrew\\_S.\\_Tanenbaum](http://en.wikiquote.org/wiki/Andrew_S._Tanenbaum)
- [6] <https://groups.google.com/forum/?fromgroups=#!topic/comp.os.minix/wlhw16QWltI>

[sn]

## Knack den Code

Es gilt den 6-stelligen Zahlencode aus folgendem Satz zu entschlüsseln:

*„Im wissenschaftlichen Revier erdreistet sich eine unbekannte Frau mit aller Macht an Einsteins Theorie zu zweifeln.“*

Lösung: \_\_\_\_\_

[ms]

# FIN Weihnachtsfeier 2012

Hallo FIN-ler!

Der FaRaFIN organisiert jedes Jahr eine Weihnachtsfeier unter einem anderen Motto. Hier wird in gemütlicher Runde Glühwein getrunken, Waffeln gegessen, geplaudert und getanzt. Dieses Jahr lautet das Motto „Vom Urknall bis zum Ende der Zeit“. Der Termin ist Montag, der 10. Dezember. Wie in vergangenen Jahren auch wird die Feier ab 20 Uhr in der Stern Bar stattfinden und wer passend zum Thema oder weihnachtlich verkleidet kommt, braucht keinen Eintritt zu bezahlen. Der

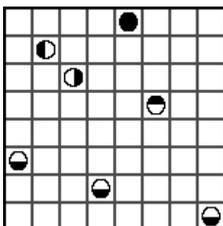
Eintritt beträgt für FIN-ler 1€ und für Externe 2€. Glühwein und Waffeln gibt es kostenlos solange der Vorrat reicht. Alle Studenten, Professoren und Mitarbeiter sind also eingeladen, zahlreich und kreativ kostümiert zu erscheinen und natürlich auch Freunde und Familie von außerhalb der FIN mitzubringen.

Wenn Ihr Lust habt uns als Helfer zu unterstützen schickt eine Mail an [weihnachtsfeier@farafin.de](mailto:weihnachtsfeier@farafin.de)

[Johannes Gätjen]



## Tausend Sterne sind ein Dom



Zeichne in jede Zeile und Spalte jeweils genau einen Stern und einen Block. Jeder Stern scheint in alle orthogonalen Richtungen bis er auf ein Hindernis trifft. Als Hindernisse gelten Blöcke und Planeten (Kreise). Die Farbe der Planeten gibt an von welcher Seite aus sie beleuchtet werden. Im nebenstehendem Diagramm wird jeder Planet höchstens einmal von einem Stern beleuchtet. [ms]

## Interview: Christian Braune

Christian Braune arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Arbeitsgruppe „Computational Intelligence“, welche von Prof. Kruse geleitet wird. In diesem Semester leitet er die Übung Intelligente Systeme.

**FIN.log:** Hallo Christian! Erzähl mal. Was machst du denn hier so?

**Christian Braune:** Ich arbeite seit dem 01.07. in der Arbeitsgruppe von Prof. Kruse als wissenschaftlicher Mitarbeiter. Das bedeutet erstmal bei Prof. Kruse, dass ich ein Jahr Zeit habe, mir ein Forschungsthema auszusuchen – ich bekomme also von ihm nichts vorgegeben. In dieser Zeit darf ich Paper für Konferenzen reviewen, Übungen und Lehrveranstaltungen planen und halten, Kontakte zu Firmen herstellen, Studenten mit Bachelor- und Masterarbeiten quälen, Seminarthemen planen, Bücher schreiben...

**FIN.log:** Jetzt schon Bücher schreiben?

**Christian Braune:** Ja, zumindest ein Kapitel für ein Handbuch über die Einführung in künstliche Intelligenz. Das sollte überarbeitet werden. Da hat mich Prof. Kruse gefragt, ob ich mich darum kümmern könnte.

**FIN.log:** Was ist dein Forschungsgebiet?

**Christian Braune:** Ganz allgemein Datenanalyse. In meinem Arbeitsvertrag steht drin „spatio-temporal data analysis“. Das ist soweit gefasst, damit das, wofür ich mich später entscheide, noch durch den Arbeitsvertrag abgedeckt ist. Im Moment mache ich zwei unterschiedliche Sachen. Das ist einmal ein Projekt aus meiner Masterarbeit, das sich mit dem Codieren von Informationen im menschlichen Gehirn beschäftigt. Zum anderen das Auffinden

von Planeten außerhalb unseres Sonnensystems anhand von Lichtkurven.

**FIN.log:** Seit wann war für dich klar, dass du Doktorand werden möchtest?



**Christian Braune:** Spätestens seit Mitte meines Praktikums. Die vage Ahnung, dass ich irgendwo an der Uni bleiben möchte, hatte ich ungefähr seit dem 4. Semester.

**FIN.log:** Nun bist du ja nicht direkt zur Uni gekommen. Was hast du vorher gemacht?

**Christian Braune:** Nach dem Abi habe ich erst einmal eine Ausbildung zum Industriekaufmann gemacht – 2 Jahre in einem mittelständischen Betrieb in Schleswig-Holstein. Dann habe ich mir einen Job gesucht, wodurch es mich nach Magdeburg verschlagen hat. Dort habe ich ein halbes Jahr im Außendienst gearbeitet. In dieser Zeit bin ich 120.000km quer durch Deutschland gefahren. Außendienst war aber nicht so ganz das Richtige. Deshalb habe ich mir einen Bürojob gesucht und dort noch mal 5 Jahre gearbeitet, bis ich festgestellt habe – das ist auch nicht das, was ich für den Rest meines Lebens machen möchte.

**FIN.log:** Warum dann Informatik?

**Christian Braune:** Irgendwas mit Compu-

tern. Da Informatik in Magdeburg angeboten wurde und ich nicht wegziehen wollte, habe ich hier angefangen.

**FIN.log:** Seit wann sind Intelligente Systeme dein Steckenpferd?

**Christian Braune:** Das ist hauptsächlich durch die Bachelorarbeit gekommen. Im Semester vorher habe ich bei Christian Borgelt die Blockveranstaltung „Frequent Pattern Mining“ gehört. Ich habe dann das Praktikum gemacht zu einem der Themen, die er in der Vorlesung vorgestellt hat. Da war für mich klar: in den Bereich wird es gehen. Vorher, so im 2. und 3. Semester habe ich gedacht, Computergrafik ist total klasse, Visualisierungen sind total toll, Datenbanken – damit kann man Geld verdienen. Jedes Semester hat mich etwas anderes begeistert, aber das hat mich am Ende doch gehalten.

**FIN.log:** Nun haben wir die akademische Seite gut beleuchtet. Jetzt erzähl mal ein bisschen von dir. Wo kommst du her?

**Christian Braune:** Geboren bin ich in Hamburg. Mehr habe ich in Hamburg auch nicht erlebt. Aufgewachsen bin ich in Norderstedt. Dort habe ich die erste Klasse besucht, bin dann zu meinen Großeltern gezogen und habe dort die Grundschule zu Ende gemacht. Dann hat mein Vater eine Anstellung in Neumünster bekommen. Da hatte es mich bis zur 12. Klasse gehalten. Mit 18 hatte ich meine eigene Wohnung und durfte mir meine eigenen Entschuldigungen schreiben. Dann habe ich die Schule gewechselt und die 12. und 13. Klasse noch mal in Oldenburg gemacht. Dort habe ich anschließend auch meine Ausbildung gemacht. Seit Anfang 2003 wohne ich nun in Magdeburg.

**FIN.log:** Was gefällt dir an Magdeburg?

**Christian Braune:** Magdeburg ist groß ge-

nug, sodass man alles hat, was man sich wünschen kann von einer Stadt. Man kann ins Theater gehen, es gibt genug Restaurants jeder Geschmacksrichtung, es gibt Kneipen, ein gutes kulturelles Angebot – es ist aber nicht so groß, wie Hamburg und Berlin, wo man nie zufällig jemanden trifft.

**FIN.log:** Du betontest Kultur. Bist du Kulturfan?

**Christian Braune:** Nicht so sehr. Aber noch mehr Theater oder Oper als Disco.

**FIN.log:** Was machst du in deiner Freizeit?

**Christian Braune:** Ich habe einen eigenen Kleingarten in Magdeburg, bin verheiratet – das nimmt auch Zeit in Anspruch. Ich spiel gern Brettspiele. Ich bin außerdem in einem Verein zur Integrationshilfe – da bin ich aber nur am Rande beschäftigt.

**FIN.log:** Was macht man als Doktorand in einer Kleingartenanlage?

**Christian Braune:** Sich mit dem Vorstand streiten, ob Erdbeeren als Nussbäume zählen, die nicht angepflanzt werden dürfen und deshalb alle anderen ihre Erdbeeren rausreißen müssen oder ob wir den Nussbaum fällen müssen.

**FIN.log:** Wie stehen die Chancen für den Nussbaum?

**Christian Braune:** Im Moment steht es schlecht für den Nussbaum. Aber wir haben einfach eine große Hecke davor gezogen und hoffen, dass sie ihn erstmal nicht wieder entdecken.

**FIN.log:** Nun noch die traditionellen Abschlussfragen: Wann war ein Tag für dich erfolgreich?

**Christian Braune:** Wenn ich mindestens so glücklich nach Hause gehe, wie ich zur Arbeit gekommen bin.

**FIN.log:** Wenn du eine Eigenschaft an

Studenten stärken oder ändern könntest, was würde das sein?

**Christian Braune:** Ich würde mir wünschen, dass die Studenten etwas mehr Motivation von sich aus in Lehrveranstaltungen einbringen. Es ist als Übungsleiter

sehr demotivierend, wenn keiner in der Übung vorbereitet ist und man den Vorturner machen muss.

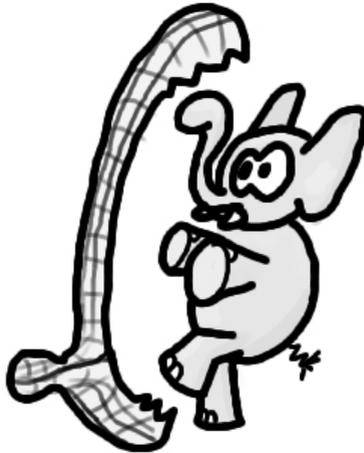
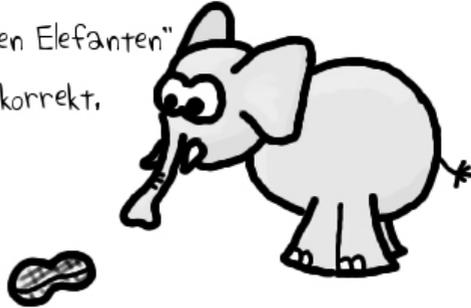
**Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg beim promovieren!**

[jh]

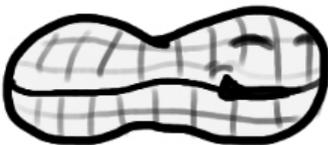
Der Satz

"Die Erdnuss frisst den Elefanten"

ist zwar syntaktisch korrekt,  
aber semantisch ... ..



\*rülpsen\* Semantik?!



Hell, Yeah!

## Netz39: Up and Running

Nachdem wir im Juli unsere Räume bezogen und wohnlich gemacht haben, ist es Zeit, einen Fakt offiziell zu verkünden:

The Hackerspace is up and running!

Tatsächlich ist das schon eine Weile so, denn auch wenn es noch viele Baustellen gibt, sitzen schon eifrige Hacker in den Räumen und basteln an eigenen Projekten, beispielsweise an der Rollladensteuerung<sup>[1]</sup>, einem mikrocontrollergesteuerten Audioswitch<sup>[2]</sup> oder der Reaktivierung alter DanceDanceRevolution-Pads.<sup>[3]</sup> Rechnerhardware in den verschiedensten Formen, vom C64 über PC und 19Server bis hin zu Raspberry Pi und Arduino fühlen sich in unseren Räumen heimisch und wollen mit interessanten Projekten beschäftigt werden.

Auch gelötet wurde bei diversen Gelegenheiten schon fleißig. Seit kurzem gibt es einen eigens dafür eingerichteten Tisch, aber wie Hacker so sind, reicht es eigentlich, mit dem heißen Lötkolben im selben Raum zu sein und schon kann die Bastelei losgehen!

Damit haben wir in einem fliegenden Start unsere Hackerspace-Checkliste vervollständigt:

- Räume
- Internet
- Kühlschrank mit Mate (und andere Getränke)
- Sitzgelegenheiten von Sofa bis Stuhl und Fußboden
- größere Tischflächen
- Werkzeuge inklusive Lötkolben
- Projekte



Lötarbeitsplatz

- aktive Mitglieder und Gäste
- virtuelle Infrastruktur

Also alles, was man sich für einen funktionierenden Hackerspace wünscht. Tatsächlich sind wir mittlerweile in der Phase angekommen, in der wir nicht mehr nur zum Aufräumen, Ordnen und Organisieren in den Space gehen, sondern uns dort treffen, um uns die eine oder andere Nacht mit Lötkolben oder IDE um die Ohren zu schlagen.

Wenn Du Bastel-Ideen hast, die Du schon immer mal umsetzen wolltest, oder gern gemeinsam mit anderen Hackern spannende Projekte bearbeiten möchtest, dann komm uns doch einfach mal besuchen. In unseren Räumen in der Leibnizstraße 32 oder virtuell auf unserer Webseite unter <http://www.netz39.de/>. Wir freuen uns über jeden Bastler! :-)

[1] [http://www.netz39.de/wiki/projects:reparatur\\_der\\_fenster\\_und\\_rollaeade](http://www.netz39.de/wiki/projects:reparatur_der_fenster_und_rollaeade)

[2] <http://www.netz39.de/wiki/projects:uudioswitch>

[3] <http://www.netz39.de/wiki/projects:vierpfeile>

## Random Review: LSD Dream Emulator

Da haben wohl die fiesen Textwichtel zugeschlagen und mir in der letzten Ausgabe mitten im Satz die Worte geklaut. Damit ihr aber nicht noch einen Monat im Unklaren darüber sein müsst, ob das Spiel (es ging um Die Sims 2) nun insgesamt gut oder schlecht war, hier der Rest vom Text:

Ich habe es auch lange Zeit versäumt, die Rechnungen zu bezahlen, zum Beispiel für meine leicht bekleidete rassige Haushälterin, so dass jedes Mal der Gerichtsvollzieher kam. Man sollte die Post im Briefkasten auch ab und zu lesen.

Mein Fazit: Ein tolles Spiel für Leute, die zu viel Zeit haben. Nein wirklich, schön gemacht, lustig und sehr immersiv. Gut geeignet für Menschen, die zu viel Fantasie haben und einfach mal mit den unmöglichsten Leuten zusammenleben wollten, um sich darüber lustig zu machen. Thumbs up!

Und nun zum eigentlichen Review:

Luzides Träumen beschreibt einen Zustand, in welchem sich der Träumende darüber im Klaren ist, dass er träumt und dies nutzen kann, um seinen Traum nach Belieben zu verändern. Um einen luziden Traum zu erlangen, ist viel Vorarbeit notwendig, wie zum Beispiel das Führen eines Traumtagebuches. Denn wie soll man wissen, ob man luzid geträumt hatte, wenn man sich nicht daran erinnern kann. In diesem werden Träume detailliert aufgezeichnet und Gefühle notiert, um so das Erinnerungsvermögen zu trainieren. Das Spiel, das ich in dieser Ausgabe vorstellen möchte, basiert inhaltlich auf so einem Dream Diary. Es handelt sich um ein Playstation 1 Game, das 1998 von „Asmik Ace Entertainment“ entwickelt wurde.



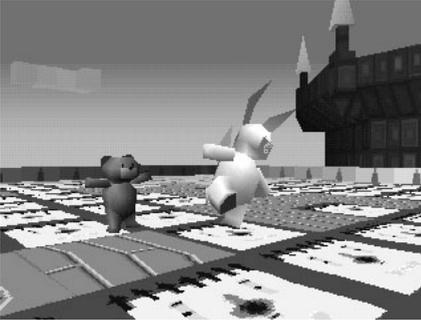
PS1 Cover [1]

Das verwendete Traumtagebuch stammte übrigens von einem der Entwickler, nämlich Hiroko Nishikawa. Es handelt sich um: „LSD Dream Emulator“.

Das Spiel besteht aus einer Reihe von Träumen, die durchquert werden müssen. Jeder davon dauert maximal 10 Minuten. Nach Ablauf dieser Zeit „wacht man auf“. Maximal bedeutet, dass Träume auch schneller beendet werden können, wie zum Beispiel durch Fallen von einer Klippe, ähnlich wie in ‚realen‘ Träumen. Am Ende eines jeden Traumlevels erhält man eine Auswertung, die Aufschluss über den dabei erreichten „state of mind“ gibt. So kann ein Traum positiv, negativ, statisch oder dynamisch sein. Dies wirkt sich auch auf Folgeträume aus. Das Spiel enthält im Übrigen sehr viele Zufallsfaktoren. Träume können sich plötzlich verändern, so dass Kreaturen auftauchen, Augen erscheinen oder Geometrie und Texturen ihre Erscheinung ändern.

Das Spielprinzip ist recht einfach. Der Spieler navigiert sich in der Egoperspektive durch eine 3D-Umgebung, die mit psychedelisch-hässlichen Texturen

bestückt wurde und alle denkbaren Farben, Formen und Muster miteinander mixt. Berührt man etwas, so wird man in einen anderen Traum versetzt. Die Kulisse schwindet und eine nächste, völlig verschiedene erscheint. Hierbei ist entscheidend, was man berührt. So wird der Folgetraum wesentlich wahnsinniger, kollidiert man mit Kreaturen oder bestimmten Objekten.



Mitten im Wahnsinn [2]

Das Ziel... ist mir nach wie vor nicht ganz klar. Man könnte wohl sagen, dass es das Ziel ist, alle Träume zu durchleben. Da im Menü aber eine dreistellige Nummer bei der Tagesanzeige (1 Tag – 1 Traum) angeführt ist, glaube ich, dass jeder normale Spieler vor Ende sicher einer Hirnblutung erlegen ist und frage mich wirklich, ob Träume in Japan generell so bunt und Brainfuck sind.

Spielt man 20 Tage, so wird eine Flashbackfunktion freigeschaltet, die es erlaubt, bestimmte Traumabschnitte noch einmal zu spielen. Diese ist jedoch auch zeitlich begrenzt (3-5 Minuten). Innerhalb des Spieles erscheinen wiederkehrende Figuren, denen man lieber fern bleiben sollte. Eine ist der sogenannte „Gray Man“, durch dessen Berührung man die Fähigkeit des Flashbacks verliert. Andere Kreaturen können beispielsweise neue Traumszenarien erzwingen.

Sucht man bei Youtube nach Let's play Videos, so stößt man in aller Regel auf Clips, die Epilepsie und Augenkrebs erregend sind und permanente Aussagen des Kommentators zwischen „Was zur Hölle passiert hier.“ und „Ich will hier weg.“ beinhalten.



Am I dreaming? [3]

Fazit: „LSD Dream Emulator“ ist ein interessantes Spiel, das sehenswert für jeden ist, der sich schon einmal mit dem Thema des Träumens beschäftigt hat. Auch Menschen, die Spiele gerne als Kunstobjekt betrachten, werden hier auf ihre Kosten kommen, da es weit ab von jeglicher Norm liegt, die man üblicherweise auf dem Markt zu kaufen findet. Spieler, die auf schnellen Spielspaß aus sind oder Leute mit Epilepsie würde ich davon lieber abraten.

### Quellen:

- [1] [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/a/a9/LSD\\_Coverart.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/a/a9/LSD_Coverart.png)
- [2] <http://www.hardcoregaming101.net/lsd/lsd-03.png>
- [3] [http://autofish.net/shrines/lsd/lsd\\_091.jpg](http://autofish.net/shrines/lsd/lsd_091.jpg)

# Rätselseite

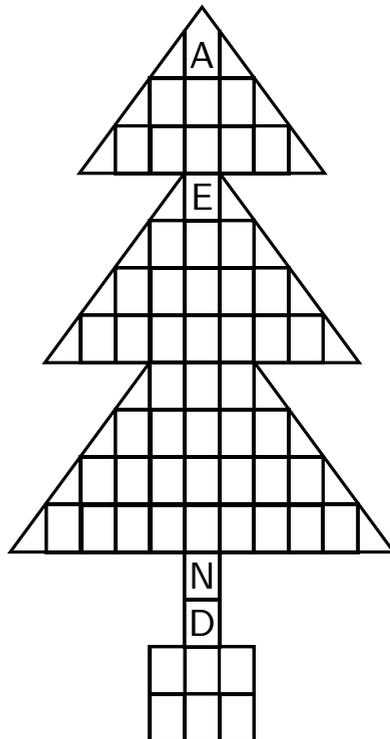
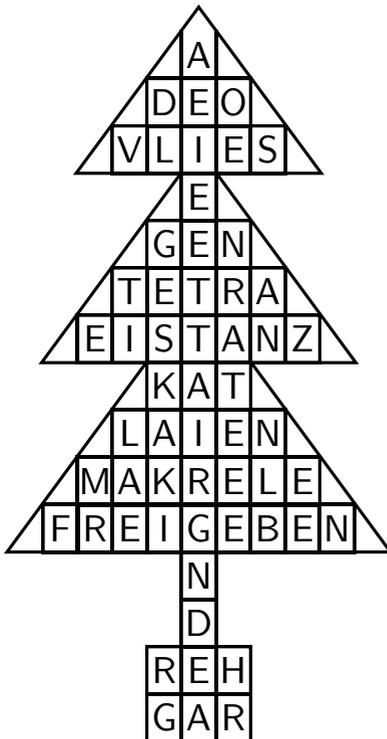
## Oh Tannenbaum

Die waagrecht stehenden Begriffe im linken Baum sind durch Neuordnung ihrer Buchstaben in die gleiche Zeile des rechten Baums einzutragen, so dass sinnvolle Anagramme entstehen. Die unten stehenden, jedoch nicht ganz so sinnvollen Aussagen sollen dabei helfen. Die mittlere Spalte des rechten Baums enthält das Lösungswort.

- Aus 4 wird ein *Nagetier*.
- Der *Erbfaktor* wird *knapp*.
- Ein *Kitz* kommt *auf mich* zu.
- Dieser *Fisch* macht *Werbung*.
- Man kann vieles *veröffentlichen*, oh-

ne es zu *kapieren*.

- *Lässt dich schöner duften*, wie ein *feierliches* Gedicht.
- Ein *Katalysator* ist nicht *Handlungsteil* eines *Dramas*.
- Iss das Fleisch *nicht roh*, sonst wird das *heftig, schlimm*.
- Selbst *Anfänger* finden im Regenwald diese *Kletterpflanze*.
- Für diese *Wintersportdisziplin* braucht man viel *Engagement*.
- Sowohl die goldene *Schafwolle*, als auch der *King of Rock* sind *Legenden*.



## Studium... und dann?

In dieser Ausgabe gab uns Constantin Graf einen kleinen Einblick in sein Leben nach dem Diplomstudium, welches sich nun voll der Spieleentwicklung widmet.

„Ich gehörte stolze 14 Semester zur aussterbenden Art der Diplomstudenten. Mein Ziel war von jeher, nach meinem Studium einen Platz in der Videospielebranche einzunehmen. Aus diesem Grund fiel die Entscheidung recht schnell auf Magdeburg, auch wenn der zu der Zeit ansässige Juniorprofessor für Computerspiele gleich im ersten Semester die Uni wechselte. Nun, sieben Jahre später, ist die lange Zeit des Wartens endlich vorüber und es stellte sich schon Monate vor Abgabe der Diplomarbeit die Frage, was jetzt werden soll.



Gründer von Rebusmind (links) mit Praktikanten (rechts)

Bei der Entwicklung von Videospiele haben mich die unterschiedlichsten Bereiche gereizt, seien es die Erstellung von Grafiken, Musikkomposition oder das Schreiben von Geschichten. Deswegen fiel meine Jobwahl letztendlich auf – ihr habt es sicher schon erraten – die des Game Designers, da man auf diese Weise Einblicke in alle Phasen bekommt und direkt am Kern eines Spiels arbeitet. Das zweite große Fragezeichen war die Art der Arbeit: angestellt

oder selbstständig? Durch ein Praktikum bei Deck13 konnte ich schon während des Studiums erste Erfahrungen machen und erleben, wie es ist, in einem mittelgroßen Team zusammen an einem Projekt zu arbeiten. Auf der anderen Seite lechzte ich jedoch danach, meine ganz eigenen Projektideen, die sich im Laufe der Jahre angehäuften, umzusetzen. Letztendlich wurde mir die Arbeit abgenommen, eine Lösung darauf zu finden.

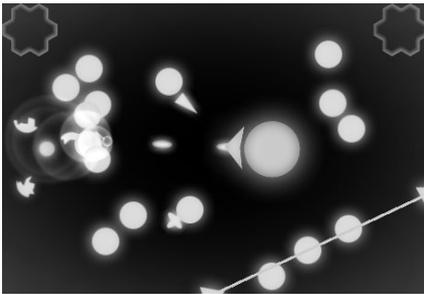
Zeitgleich zu meinem bereits genannten Praktikum in der Adventurespielerschmiede fing ich an, mit einer Entwicklungsoftware für Hobby-Game Designer – genannt Game Maker – zu arbeiten. Dieses Programm ermöglichte es mir, auch ohne großes Programmierertalent passable 2D-Spiele zu kreieren. Zum Ende meines Studiums kam dann die Nachricht: Game Maker würde mit der nächsten Version zu einer (semi-)professionellen Entwicklungsumgebung werden, um Spiele auf den aktuellen Spieleplattformen (PC, Mac, iOS, Android, HTML5, Windows 8 Phone) zu veröffentlichen. Da stand mein Entschluss fest, dass ich es zunächst auf eigenen Beinen versuchen wollte.



Hungry for Blocks, das zu Unrecht übersehene Meisterwerk von Rebusmind

Nach dieser ausschweifenden Einleitung kommen wir nun zur eigentlichen Geschichte. Als endlich mit der Diplomarbeit alles

geklärt war und ich freudestrahlend meine Exmatrikulation in den Händen hielt – sie hängt gleich neben dem Diplom – lenkte ich meine ganze Energie darauf, meine Selbstständigkeit vorzubereiten. Die bürokratische Seite entpuppte sich dabei als weniger monströs als zunächst angenommen. Besuche beim Bürger- und Finanzamt waren an zwei Tagen erledigt, lediglich die Anmeldung des Arbeitslosengeldanspruchs (denn ALG bekommt man auch als Selbstständiger in der Frühphase) dauerte etwas länger, buchdicke Formulare inklusive. Somit konnte ich mich recht schnell dem eigentlichen Spaß widmen: dem Designen der Spiele.



Simple Shooter-Konzept zur Erforschung des Marktes:  
Dot.

Als Zielplattform entschied ich mich für Android-Smartphones, da ich dafür alle technischen Voraussetzungen erfüllte und Google neuen Entwicklern nur sehr wenige Stolpersteine in den Weg legt. Für den Anfang wollte ich es ganz gemächlich angehen, gleichzeitig aber auch so viele Erfahrungen über den gesamten Ablauf sammeln wie möglich. Mir war klar, dass es nicht mit dem Erstellen des Spiels getan ist. Dasselbe an Zeit sollte man nochmal für die Vorbereitung von Marketing-Materialien (Icons, Promo-Bilder, Screenshots, Trailer), Pressearbeit und Bugfixing einplanen. Aus diesem Grund überlegte ich mir ein Spielkonzept, welches leicht umzusetzen, zu testen

und zu verkaufen war und durchlief den gesamten Prozess innerhalb von einer Woche. Heraus kam ‚Dot.‘, ein Shooter, in dem der Spieler Wellen von Gegnern überleben muss und durch Beschuss schrumpft, doch durch das Einsammeln von Powerups auch wieder wachsen kann.

Nach der Veröffentlichung konnte man förmlich die Grillen zirpen hören, so sehr reißten sich die Androidspieler um das Spiel. Lediglich die kostenlose Demoversion, die ich gleichzeitig mit veröffentlicht hatte, fand eine kleine Spielerschaft. Auch wenn ich sicherlich sehr gespannt war, wie sich das Spiel schlagen würde, war ich darauf vorbereitet, dass es floppen würde. Glücklicherweise, könnte man fast sagen, denn durch diese Erfahrung lernte ich, um was es auf dem Android Markt letztendlich geht: Sichtbarkeit. Doch wie erlangt man diesen heiligen Gral des Marketing? Ich muss gestehen, dass ich noch weit davon entfernt bin, diese Frage auf den Punkt beantworten zu können, doch erstmal weiter im Text.



## Rebusmind

Rebusmind steht für die Welt der bedeutsamen Bilder

Gleich nach Abschluss von ‚Dot.‘ begannen die Arbeiten am nächsten Spiel: Hungry for Blocks. Dabei handelt es sich um ein kreisförmiges Tetris, in dem man eine kleine Figur durch das Bauen von Ringen mit Blöcken füttert. Die Arbeiten an dem Spiel dauerten ungefähr einen Monat und zusätzlich waren noch ein Musi-

ker, ein Sprecher und ein Grafiker daran beteiligt. Die Qualität des Spiels war wesentlich höher angesetzt als es noch bei ‚Dot.‘ der Fall war. Um die Sichtbarkeit des Spiels zu erhöhen, wurde für Hungry for Blocks erstmals ein Marketing-Budget eingeplant, mit dem für die kostenlose Version auf einer vielbesuchten Androidseite Werbung gemacht wurde. Da die Werbung nur im Falle eines Downloads etwas kostete, war ich hier auf der sicheren Seite, dass der Einsatz auch etwas bringen würde. Nach drei Wochen lässt sich sagen, dass die Werbung sicherlich etwas gebracht hat, was die Sichtbarkeit betrifft. Momentan liegt die kostenlose Version bei fast 500 Downloads, die kostenpflichtige Version führt aber weiterhin ein Schattendasein.

Um weitere Einblicke in das Geschäftsmodell ‚Android‘ zu gewinnen, werden die nächsten Titel, welche für Dezember und Januar geplant sind, verstärkt auf Werbung im Spiel und Mikrotransaktionen setzen, um interessierten Spielern

einen Mehrwert zu bieten. Von rein kostenpflichtigen Spielen werde ich zunächst absehen, da ich damit bisher auf Google Play auf keinen grünen Zweig gekommen bin.

Es sind nun knapp zwei Monate vergangen, seit ich meine Selbständigkeit startete und es liegt noch viel Arbeit vor mir. Vielleicht wird es bei einem kurzen Ausflug in die Unabhängigkeit bleiben, vielleicht finde ich doch noch einen Platz im Android-Markt, sodass ich mir meinen Lebensunterhalt verdienen kann. Momentan ist alles offen. Ich kann jedoch schon behaupten, dass ich in dieser Zeit extrem viel gelernt habe, was mir sicher noch in Zukunft von Nutzen sein wird, egal wie es weitergeht. Und das ist viel wert.“ [Constantin Graf]

Die Redaktion – und natürlich Acagamics – wünschen Constantin viel Erfolg am Spielmarkt und verfolgen gespannt seine Aktivitäten auf [www.rebusmind.de](http://www.rebusmind.de).

[mm]



THE MOST POWERFUL GAMING SYSTEMS IN THE WORLD STILL CAN'T MATCH THE ADDICTIVENESS OF TINY IN-BROWSER FLASH GAMES.

## Kneipenreview

Als wir letztens im KUCAf waren, haben wir uns gleich überlegt, welche Kneipe als nächstes die Ehre unserer Anwesenheit genießen darf. Diese Entscheidung wurde kurzerhand über den Haufen geworfen, da der Weihnachtsmarkt eröffnet hat. Also ist die gesamte FIN.log-Redaktion (abzüglich derer, die nicht konnten) zum Weihnachtsmarkt gegangen.

Dort haben wir uns zuerst einen kleinen Überblick verschafft, uns durch die Menge gedrängelt, bis wir wieder Luft gekriegt haben und uns dann in der kleinen Ecke beim Riesenrad an den typisch weihnachtlichen Bratwürsten erfreut. Ein Fischbrötchen mit Seelachs und Ei wurde ebenfalls verspeist. Mit dieser guten Grundlage haben wir auch gleich den Glühwein und Punsch getestet. Apfelmarettopunsch hörte sich toll an und

schmeckte auch sehr gut - die Süße ist aber nicht jedermanns Sache. Seltsamerweise wurden die Getränke mit der Zeit immer dünner. Ein Blick nach oben hat die Situation dann aufgeklärt: Regen. Für unseren Geschmack zu viel Regen, sodass unser kleiner Ausflug dann abgebrochen wurde.

Unser Fazit des Abends fällt daher etwas kürzer aus:

Der Glühwein ist lecker, schmeckt aber ohne Regen wesentlich besser. Die Regentauglichkeit der Bratwürste konnten wir leider nicht mehr untersuchen, den Geschmacks- und Sättigungstest haben sie aber bestanden. Das Fischbrötchen war viel zu schnell aufgegessen, punktete jedoch geschmacklich. Besonderes Highlight: Schokolierte Chilis. Scharf macht auf jeden Fall warm im Winter und lecker ist's auf jeden Fall.

## BeFINDlichkeiten

Liebe Kommilitonen,

die Adventszeit ist angebrochen...WTF, das ging schnell. Ich weiß nicht wie es euch geht, aber ich hatte im vergangenen Jahr anscheinend so viel Stress, dass ich mich nun wirklich frage, wo eigentlich der Sommer geblieben ist. Dieser dauerte für mich nämlich rückblickend, aus unerklärlichen Gründen, nur gefühlte zwei Wochen. Na egal, genug der Nostalgie. Jetzt ist auf jeden Fall wieder Adventszeit mit allen Vorteilen, Traditionen und Nachteilen, die selbige in jedem Jahr mit sich bringt.

Ganz wichtig ist der alljährliche Geschenke-Run. Die meisten von euch kennen diesen sicherlich sehr gut aus vergangenen Jahren.

Das ist genau das Event, welches eintritt wenn man aus einer der letzten Übungen des Jahres entlassen wird mit Worten: „Wir sehen uns dann im neuen Jahr wieder.“ Optional kommt noch: „Ich wünsche euch allen schöne Feiertage“ und/oder „...einen guten Rutsch.“ hinzu. Das Resultat dieser Aussage ist allerdings immer das Gleiche, man fragt sich selbst: „...hä? ...wieso dann im neuen Jahr erst wieder?!“. Bis einem dann klar wird, da war ja was. Genau dies ist der Punkt, an dem mir jedes Jahr aufs Neue bewusst wird: „VERDAMMT! In fünf Tagen ist ja Weihnachten!“. Soweit wäre das auch nicht schlimm, nur der unausweichliche Zusatz räumt der ganzen Sache direkt das höchstmögliche Signifikanzniveau ein: „Ich hab noch kein

einziges Geschenk!“ Da ich noch ganze fünf Tage Zeit habe, beschließe ich, aufgrund meiner noch supermassiven Zeitressourcen, erst am Folgetag den Weg in die City zum „Weihnachtsshoppen“ anzutreten. Zusätzlich kommt mir aber ein anderer wunderbarer Gedanke in den Sinn: Heute Abend Weihnachtsmarkt!

Nicht, dass ich seit Beginn der Adventszeit nicht schon unzählige Male dort war, doch egal, denn Weihnachtsmarkt geht immer. Mein Plan wird sofort in die Wege geleitet. Ich rufe, auf dem Weg zum nächsten Seminar, erst einmal ein paar Leute an und überbringe ihnen die freudige Kunde: „Heute 20:30 Uhr Weihnachtsmarkt“. Alle wichtigen Vorbereitungen sind damit getan, dann kann's ja losgehen. Nach meiner letzten Veranstaltung gehe ich nach Hause, um dort schnell etwas zu essen. Dann noch zum Nachbarn hoch und ihn kurz fragen, ob er denn Lust hätte mitzukommen. Er bejaht meine Anfrage selbstverständlich unverzüglich und wir brechen umgehend zum Weihnachtsmarkt auf. Dort angekommen gehen wir zu unserem Standardglühweinstand, an dem wir die anderen Weihnachtsmarktfans treffen und uns den ersten Glühwein bestellen. Bei diesem einen Glühwein soll es allerdings bei weitem nicht bleiben...

Am darauf folgenden Tag beschließe ich, trotz des immer akuter werdenden Geschenkproblems, ausschließlich meine Lehrveranstaltungen zu besuchen und den Rest des Tages zu „chillen“. So geht mir, dank meines Katers, direkt ein weiterer Tag in Richtung Weihnachtsfest verloren. Am nächsten Tag geht es mir wieder besser und

ich fahre, wie geplant, in die Heimat. Dies führt unglücklicherweise dazu, dass ich die Sache mit den Geschenken irgendwie total verdränge. Am Abend vor Heiligabend wird mir mein Problem wieder bewusst, da beim Treffen mit alten Freunden jemand in den Raum fragt: „Was habt ihr für morgen so für Geschenke geholt?“. Sofort entscheide ich, dass mein aktuelles Getränk definitiv mein letztes Bier für heute ist.

Am Heiligmorgen begeben mich sehr früh ins Getümmel der überfüllten kleinen Geschäfte im Zentrum meiner Heimatstadt. „Oh man, können die ganzen Leute nicht mal eher auf die Idee kommen, Weihnachtsgeschenke zu kaufen?“ Mit diesem stark selbstironischen Gedanken hastete ich drei schier endlos wirkende Stunden durch die Läden. Doch am Ende schaffe ich es noch, ein paar ganz passable Geschenke zu ergattern und das obwohl ich teilweise schon fast verzweifelt bin.

Sehr schön, wieder ein Weihnachtsfest gerettet. Beim Kaffee im Kreise meiner Familie läute ich die Feiertage für mich persönlich ein. Am Heiligabend werden dann schlussendlich doch alle glücklich werden.

So ein Stress, jedes Jahr das Selbe. Dass ich aber auch nie aus meinen Fehlern lerne. Für alle, denen es meist ähnlich geht, möchte ich hier noch die Gelegenheit nutzen und darauf hinweisen, dass der 24. Dezember in diesem Jahr ein Sonntag ist !DANGER!.

In diesem Sinne, wünsche ich euch allen eine schöne Adventszeit und hoffe, wir sehen uns am 10.12. bei unserer Weihnachtsfeier im Stern.

[mi]

# Veranstaltungen im Dezember

01	Beginn der Prüfungsanmeldung
02	1. Advent
03	Spieleabend
04	
Mi	
06	Acagamics Weihnachtsfeier (19:30 Uhr, G29-307)
07	
08	
09	2. Advent
10	Weihnachtsfeier (20 Uhr, Stern Bar)
11	VideoExpo im Opernhaus
Mi	
13	
14	
15	
16	3. Advent
17	Weihnachtsspieleabend (19 Uhr, G29-307)
18	
Mi	
20	
21	Weltuntergang
22	Beginn der Weihnachtspause (Ende: 5. Januar)
23	4. Advent
24	Heiligabend
25	erster Weihnachtsfeiertag
Mi	zweiter Weihnachtsfeiertag
27	
28	
29	
30	
31	Silvester

