

2013 Jan.

FIN!log

JEDEN MONAT EIN BITCHEN BESSER



Happy Apocalypse



Preis: Unbezahlbar

Inhaltsverzeichnis

Editorial	00001
Neues aus FINland	00001
Intelligente Lösungen für die Energieverteilssysteme von morgen	00010
Computervisualisten gewinnen VideoExpo 2012	00101
Netz39: Calendar cal2013 = Calendar.getInstance();	00110
Studium... und dann?	01000
Random Review: Hitman Absolution	01011
Studium: Stress, Sorgen, Ängste	01101
Quizseite	01111
Weihnachtsfeier 2012	10000
BeFINDlichkeiten	10001

FIN.log online: www.farafin.de/fachschftszeitung

Impressum

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

Herausgegeben wird sie vom Fachschftsrat 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:

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



www.farafin.de

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

Redaktions-E-Mail: fin.log@farafin.de

Auflage: 200

Editorial

Willkommen im neuen Jahr! Wir hoffen, dass ihr ein angenehmes Weihnachtsfest, viele leckere Plätzchen und einen guten Start ins neue Jahr hattet.

Um ganz ehrlich zu sein, haben wir garnicht damit gerechnet, dass wir noch eine Ausgabe herausbringen. Wir sind davon ausgegangen, dass der Weltuntergang die Sache spektakulär beendet, aber anscheinend geht es jetzt einfach so weiter wie zuvor. Da wir damit überhaupt nicht gerechnet haben, ist uns etwas Zeit verloren gegangen, weshalb diese Januar-Ausgabe auch erst so spät herauskommt, dass es schon fast nicht mehr Januar ist.

Außerdem fehlt der Kalender, auf die kann man sich ja offensichtlich nicht mal verlassen, wenn es um so etwas ernstes wie das Ende der Welt geht. Der fehlende Kalender kommt übrigens nur zustande, weil wir es so wollen und nicht etwa weil im Februar

nix los ist.

Darüber hinaus wollen wir euch natürlich darüber informieren, was hier in Magdeburg so los war und noch los gewerdet werden wird. Dazu haben wir eine kleine Zusammenfassung der letzten FaRaFIN-Weihnachtsfeier, der VideoExpo und der Entwicklung von Netz39. Außerdem geben wir einen kleinen Einblick in laufende Projekte beim Fraunhofer.

Gegen den stressigen Prüfungsalltag haben wir ein Spiele-Review, ein Rätsel und zum Abschluss ein bisschen Gemecker, bei dem ihr euch zurücklehnen und genießen könnt. Außer beim Rätsel, das ist sauschwer.

Weiter geht es mit der FIN.log dann im nächsten Semester und bis dahin wünschen wir euch eine erfolgreiche und nicht zu stressige Prüfungszeit.

Eure FIN.log-Redaktion

Neues aus FINland

Ende der Lehrveranstaltungen im Wintersemester

Bis April könnt ihr euch voll und ganz auf die Prüfungen konzentrieren, bis dann am 8. April die Lehrveranstaltungen des Sommersemesters wieder losgehen.

Drei Berufungsverfahren an der FIN

Momentan laufen an der FIN die Berufungsverfahren für die Professuren Software Engineering (Nachfolge Prof. Dumke) und Theoretische Informatik (Nachfolge Prof. Dassow) sowie eine Juniorprofessur für computergestützte Chirurgie. Alle Stellen werden voraussichtlich bis zum WS 13/14 besetzt.

Held der Lehre

Mithilfe eurer Evaluationsbögen wurde jetzt wieder der „Held der Lehre“ des Sommersemesters 2012 vergeben. Die beiden Preisträger sind Dr.-Ing. Claudia Krull (Vorlesung: Applied Discrete Modelling) und Maik Schulze (Übung: Flow Visualisation). An dieser Stelle noch einmal: Herzlichen Glückwunsch.

Lehrangebot im LSF

Alle Lehrveranstaltungen, welche im kommenden Sommersemester an der FIN angeboten werden, sind ab jetzt im LSF einzusehen. Bitte erstellt eure Stundenpläne und meldet auftretende Überschneidungen an den FaRaFIN oder direkt an den Studienfachberater.

Intelligente Lösungen für die Energieverteilssysteme von morgen

Intelligente Energienetze - eine Herausforderung für die aktuelle Forschung

Die Frage nach der Energieversorgung der Zukunft wird auch in Magdeburg beantwortet. Am Fraunhofer-Institut für Fabrikbetrieb und -automatisierung IFF beschäftigen sich Forscher seit Jahren mit der Aufgabe, intelligente Energienetze zu entwickeln, die der Herausforderung gewachsen sind, massenhaft aus regenerativen Quellen gewonnene Energie aufzunehmen und sicher zu verteilen.



Die Verbindung von Hard- und Software in IKT-Komponenten sorgt dafür, dass die Bestandteile von elektrischen Energiesystemen kommunikationsfähig und steuerbar werden.

Besonders die Stabilität des Netzes ist dabei nicht ohne weiteres garantiert, stammt diese Energie doch aus vielen kleinen, dezentral verteilten Quellen, die zudem nicht regelmäßig in stets gleicher Quantität produzieren, wie etwa Wind- oder Solarstromparks. Die dafür notwendigen Intelligenzen Netze, Smart Grid, müssen für die damit zusammenhängenden Aufgaben gewappnet sein, wollen wir eine stabile und zuverlässige Stromversorgung nicht gefährden.

Auch an der Frage, wie die zunehmend wichtiger werdende Elektromobilität unter diesen Vorzeichen zu steuern ist und ob sie nicht eventuell sogar eine aktive Rolle in diesem Geflecht der eng miteinander verwobenen Teilnehmer zukünftiger intelligenter Stromnetze spielen kann, arbeiten die Fraunhofer-Ingenieure. Um die damit verbundenen elektro- und informationstechnischen Anforderungen an Energieversorgungssysteme zu erfüllen, entwickeln sie beispielsweise Lösungen zur weiträumigen Überwachung, zur Steuerung und zum Schutz der intelligenten Energiesysteme der Zukunft. Die Herausforderungen hierbei sind vielfältig, gilt es doch, dafür die gesamte Erzeuger-, Last- und Speicherstruktur zu beachten.

Das Fraunhofer IFF

Das Fraunhofer IFF wurde 1992 in Magdeburg gegründet und ist seit dem u.a. ein enger Partner der Otto-von-Guericke-Universität. Es ist eine eigenständige Einrichtung der Fraunhofer-Gesellschaft, die mit derzeit allein in Deutschland mehr als 80 Forschungseinrichtungen, davon 60 Instituten, die größte Organisation für anwendungsorientierte Forschung in Europa ist. Mehr als 20 000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bearbeiten so ein jährliches Forschungsvolumen von aktuell 1,8 Milliarden Euro. Betrieben wird vor allem Auftragsforschung für Kunden wie die öffentliche Hand, internationale Industrieunternehmen, die Dienstleistungsbranche und Unternehmen der klein- und mittelständischen Wirtschaft.

Die Forschungsschwerpunkte des Fraunhofer IFF liegen in der Prozess- und Anlagentechnik, im Digital Engineering, in

der Logistik und Materialflusstechnik sowie der Automatisierung. Im Geschäftsfeld Prozess- und Anlagentechnik entwickeln die Ingenieure vorwiegend innovative Technologien zur effizienten Umwandlung und nachhaltigen Bereitstellung von Energie. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Schaffung möglichst geschlossener Energiekreisläufe in Produktionsprozessen oder auf dem Einsatz regenerativer Energieresourcen in effizienten Wandlungssystemen. Ein wichtiger Forschungsschwerpunkt der Prozess- und Anlagentechnik ist der Bereich Energietechnik. Besonders vor dem Hintergrund, dass zunehmend Energie aus regenerativen Quellen in die elektrischen Netze eingespeist wird, beschäftigen sich die Fraunhofer-Forscher mit der Frage, wie diese Netze bei der hohen Fluktuation des Energieangebots dauerhaft stabil bleiben können.

Der Fokus in diesem Bereich liegt auf:

- der Modellierung und der statischen und dynamischen Simulation elektrischer Energiesysteme sowie deren Komponenten zur Ableitung von Maßnahmen zur Vermeidung von Netzengpässen und -ausfällen,
- der Entwicklung von IKT-Lösungen zur Integration von Systemteilen, wie steuerbaren Lasten, intelligenten mobilen Speichern (Elektromobilität) und dezentralen Energiewandlungsanlagen in Energiesystemen,
- der Entwicklung und Umsetzung von innovativen Konzepten zur Überwachung, Steuerung sowie dem Schutz von intelligenten elektrischen Energiesystemen und Infrastrukturen,
- der Durchführung von Messungen und Untersuchungen der Netzqualität inklusive der Planung,

Durchführung und Bewertung mit Hilfe von digitalen Messsystemen,

- der Durchführung von Konformitätstests von Messgeräten bezüglich geltender Richtlinien und Standards (geregelter und unregelter Bereich) und
- der Erarbeitung und Umsetzungsbegleitung von Energiemanagementkonzepten.



Das am Fraunhofer IFF innerhalb des Projektes Harz.EE-mobility entwickelte Leitsystem zur Überwachung eines Smart Grid.

Eine umweltfreundliche, aber stabile Versorgung mit elektrischer Energie von der Erzeugung über die Verteilung bis hin zum Verbrauch sicherzustellen, ist die wesentliche Herausforderung für die Zukunft. Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) werden dabei eine zentrale Rolle spielen. Mit ihrer Hilfe werden viele Erzeugungsanlagen mit den Einrichtungen der Stromnetze und den Millionen von stromverbrauchenden Endgeräten, zu denen in Zukunft auch viele Elektrofahrzeuge gehören werden, in Kommunikation treten und Informationen austauschen. Zudem müssen die Energieerzeuger, das elektrische Netz, stationäre und mobile Speicher und Verbraucher intelligent gesteuert werden. Am Fraunhofer IFF werden daher IKT-Lösungen entwickelt, die dies ermöglichen.

Computervisualisten gewinnen VideoExpo 2012

Am 11. Dezember 2012 war es wieder soweit. Zum 16. mal fand die VideoExpo statt und lockte über 500 Zuschauer in das Opernhaus am Uni-Platz. Die unumstrittenen Stars des Abends waren eine Gruppe CV-Studenten, die mit ihrem Kurzfilm sowohl das Publikum als auch die Jury begeisterten.

Der ein oder andere wird sich jetzt vielleicht fragen: „Was genau ist die VideoExpo?“ Zur Aufklärung werfen wir einen kurzen Blick in die Geschichte des Events. Die erste VideoExpo fand am 21. Mai 1997 statt, nachdem sie von den Professoren Winfried Marotzki und Thomas Strothotte im Rahmen des Studiengangs Computervisualistik ins Leben gerufen wurde. Beide Professoren wollten Studenten die Möglichkeit geben, eigene Kurzfilme zu drehen, welche dann im Fach „Allgemeine Visualistik“ als Abschlussarbeit dienen. Seit der Gründung des Studiengangs „Medienbildung“ ist diese Lehrveranstaltung für die Medienbildner eine Pflichtveranstaltung, aber auch CVler-Gruppen nehmen weiterhin häufig teil. Um die Leistung der Studenten nicht nur in Form von CreditPoints zu honorieren, wurde außerdem das „Goldene Känguru“ eingeführt. Die besten drei Teams können eine der beliebten Trophäen mit nach Hause nehmen.

Die Bewertung fand seit jeher durch eine mehrköpfige Jury statt, die auch dieses

Jahr aus Dozenten, Professoren und Studenten bestand. Am Abend selbst wurde außerdem der Publikumsliebbling gewählt. Insgesamt haben sich dieses Jahr 38 Studierende der Herausforderung gestellt. Über ein Jahr lang haben sie ihre Filme konzeptioniert und umgesetzt. Am Abend selbst wurden 9 Filme durch die beiden charmanten Moderatoren Christian Reich und Mandy Dörre anmoderiert. Begleitet wurden sie dabei von der Band LAMBERT, die mit ihrem soulig, jazzigen Klang dem Event die passende Untermalung boten. Die Stars des Abends waren jedoch ein Team von Computervisualisten. Mit ihrem Kurzfilm „traumjob“ haben die Teammitglieder Tim Gerrits, Johannes Patzschke, Robin Richter und Eric Zimmermann ganze Arbeit geleistet und gleich doppelt abgeräumt: das goldene Känguru und den Zuschauerpreis. Herzlichen Glückwunsch!

Wer sich selbst versuchen möchte oder einen gemütlichen Kurzfilmabend durchführen will, kann sich umfassend auf der Website des Events informieren und im Vimeo-Kanal der VideoExpo fast alle Filme der VideoExpo 2012 noch einmal anschauen! Viel Spaß dabei.

[Florian Ludwig]

web: videoexpo.de

fb: [fb.com/videoexpo.md](https://www.facebook.com/videoexpo.md)

vimeo: vimeo.com/channels/videoexpo



Netz39: Calendar cal2013 = Calendar.getInstance();

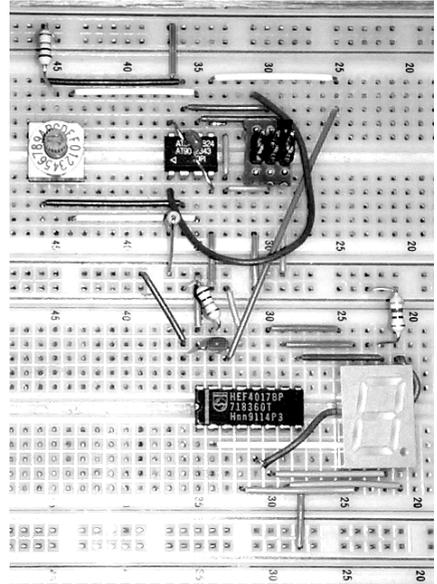
Wie es scheint, ließ sich auch ohne gültigen Maya-Kalender eine weitere Instanz des gregorianischen Kalenders anlegen. Er trägt den Index 2013, wir schreiben damit folgerichtig das Jahr 2013. So ist das halt. Für alle Hacker bedeutet das: Noch ein Vierteljahrhundert Gnadenfrist, bevor der Unix-Kalender überläuft^[1].

Der Jahreswechsel im Magdeburger Hackerspace war geschäftig: Viele Mitglieder waren auf dem 29. Chaos Communication Congress (29C3)^[2] unter dem Motto „Not My Department“ unterwegs und es gab einen regen Austausch mit anderen Hackerspaces, von dem wir viele Ideen für Netz39 mitnahmen. Für Daheimgebliebene haben wir in Magdeburg aktuelles Kongressprogramm gestreamt, sodass man live Vorträge schauen und sich mit Gleichgesinnten austauschen konnte.

Auch in unseren Räumen waren wir fleißig. Der Serverraum – bei uns ein Raum, der Dank eines sehr weitsichtigen Bauherren genau die passende Breite hat – wurde „möbliert“ und enthält als Feature nun ein Gestell, in das sich Server im 19Gehäuse montieren lassen. Darauf richten wir gerade ein Etherpad ein und auch DynDNS soll es für unsere Mitglieder bald geben. Im Zuge dessen haben wir auch beschlossen, IPv6 voranzubringen und anzubieten. Der entsprechende Tunnel, der uns mit IPv6-Adressen und -Zugang versorgt, obwohl unser Internet-Provider das noch nicht unterstützt, steht bereits und auch intern werden entsprechende Adressen vergeben. Nach Abschluss der DNS-Arbeiten soll man uns auch von außen über IPv6 erreichen können.

Gelötet wurde in letzter Zeit nicht so viel. Statt dessen gibt es Spannung auf den Steckbrettern. Wir arbeiten eifrig daran, ei-

ne Reihe von Workshops für Basteleien mit AVR-Mikrocontrollern^[3] vorzubereiten.



Interessenten sind dazu herzlich eingeladen und wir werden die Workshops an dieser und anderen Stellen ankündigen.

Da nicht jede Schaltung auf einem Steckbrett verbleiben kann, muss irgendwann eine Leiterplatte her! Bei einfachen Schaltungen tut es eine Lochrasterplatine, aber recht schnell kommt der Moment, zu dem ein eigenes Layout entworfen und geätzt werden soll. Bastelprojekte zeichnen sich häufig durch ihren Status als Kleinstserie (1 Stück) aus. Man kann hierfür ca. 100€ in die Hand nehmen und eine geätzte Platine online bestellen. Man kann aber auch zu uns kommen. Gerade entsteht eine PCB-Entwicklungsstrecke für genau diese Seriengröße, sodass jeder selbst oder unter Anleitung entwerfen, drucken, belichten, ätzen, bohren und anschließend bestücken kann. Mitglieder erhalten diesen Service

für den fluffigen Materialpreis, aber auch Gästen wird die Möglichkeit für einen geringen Obolus offen stehen (Zahlung auch in aktuellen Währungen möglich).

Natürlich ist das nur eine Auswahl und es gibt eine lange Liste weiterer Projekte, die von einzelnen Mitgliedern oder kleinen Gruppen umgesetzt werden. Eine umfangreichere Liste findet ihr unter^[4].

Wir setzen auf Transparenz an möglichst allen Stellen. So sind nun auch die Vorstandsprotokolle für alle Mitglieder einsehbar, sodass jeder nachvollziehen kann, was bei den monatlichen Sitzungen im Hinterzimmer heraus kam. Viel wichtiger ist aber das Plenum, das mit allen Mitgliedern und Gästen alle drei Wochen, nämlich in den Kalenderwochen, deren Nummer restlos durch (int)3 teilbar sind, stattfindet. Hier wird besprochen, wie es mit dem Hackerspace weitergeht und was als nächstes gemacht werden soll. Wenn Du einfach mal reinschnuppern und einen Überblick erhalten willst, bist Du an dieser Stelle genau richtig!

Aber auch sonst sind wir jederzeit offen für Besucher. Wann das auch auf die Räume zutrifft, wird über unseren Twitter-Account (@netz39) mitgeteilt. Wichtige Termine stehen auf unserer Webseite unter www.netz39.de. In Kürze wird an der Fassade unserer Räume in der Leibnizstraße

32 eine Lampe angebracht, die durch blaues Leuchten anzeigt, dass gerade geöffnet ist und Besucher willkommen sind.

Zum Abschluss noch ein Veranstaltungshinweis: Im August findet das Hacker-Camp OHM2013 (Observe. Hack. Make.) statt^[5]. Wie die Bezeichnung schon sagt, wird sich eine Vielzahl von Hackern (auf dem Chaos Communication Congress waren es ca. 3500) auf einer fast grünen Wiese mit Strom und Internet treffen, Zelten und gemeinsam hacken oder chillen. Einige Mitglieder des Netz39 e.V. werden dort hin fahren. Derzeit überlegen wir, ein Village anzumelden und auch ein Zelt aufzustellen, in dem gebastelt werden kann. Falls euch das Camp interessiert, meldet euch rechtzeitig an und tretet gern mit uns in Kontakt, damit wir eine gemeinsame Anreise organisieren können.

Bis zum nächsten Mal: Happy Hacking!

[Stefan Haun]

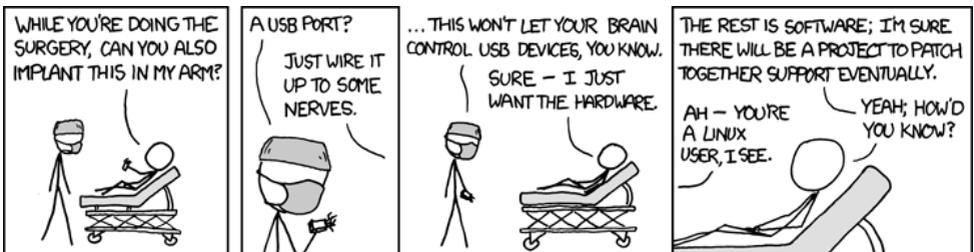
[1] <http://de.wikipedia.org/wiki/Jahr-2038-Problem>

[2] https://events.ccc.de/congress/2012/wiki/Main_Page

[3] http://de.wikipedia.org/wiki/Atmel_AVR

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

[5] <https://ohm2013.org/>



Studium... und dann?

Donn Scott Thomas Charles Henning Robert John McLaughlin hat sieben Vornamen, wohnt zurzeit in Seattle und arbeitet bei Valve. Wie es den ehemaligen Acagamicsdiktator nach dem Studium dorthin verschlagen hat und welche Hürden er auf sich nehmen musste, erklärte er uns in einem interkontinentalen Interview



Freuden der örtlichen Fauna

„Als ich anfing mich für Programmieren zu interessieren, begann ich auch zu verstehen, wie ich Erzählung, Kunst und Mathematik zu einem Grandiosen Werk vereinen konnte. Es setzte die Erleuchtung ein, dass ich selbst die Erfahrungen erschaffen konnte die mich mein gesamtes Leben begleitet und beeinflusst hatten: Ich wollte Spiele entwickeln. Mein Mathelehrer meinte auch noch zur Aufmunterung: „Studiere niemals irgendwas mit Mathe, das liegt dir nicht“. Also zog ich kurzerhand, mit zwei meiner besten Freunde (Constantin habt ihr ja schon letztes Mal kennengelernt) nach Magdeburg und fing an Computervisualistik zu studieren (Diplom, ein Semester länger Mathe als die Informatiker!). Ich hatte gehört hier gab es ein Spiele-Labor und man konnte auch Vorlesungen über Spieleentwicklung besuchen.

Nach drei holprigen Semestern der Eingewöhnung, als ich endlich die Zweifel,

ich hätte doch Kunst studieren sollen, besiegte, kam alles anders. Nicht nur das der „Spieleprof“ einfach abhaute, auch der Spieleentwicklerclub Acagamics war am Ende. Ganz Acagamics hatte keine Lust mehr... Ganz Acagamics? Nein! Ein kleiner unbeugsamer Drittsemestler hörte nicht auf, und übernahm kurzerhand den Club. Dies sollte den Rest meines gesamten Studiums bestimmen. Am Anfang hörte ich oft „Das ist zwar toll was du machst, aber steck nicht zu viel rein, das wird eh nichts!“. Aber es sollte ganz anders kommen. Es sollte größer und erfolgreicher werden als selbst der hoffungsvolle kleine Drittsemestler je gedacht hätte. Mit der Hilfe von vielen anderen eifrigen Studenten bauten wir eine Plattform zum Austausch auf, starteten zusammen mit Prof. Theisel offizielle Kurse zum Thema Spieleentwicklung und kämpften für die Rettung der Computerspiele an der Otto-von-Guericke Universität. Und wenn ich mir anschau was die fleißigen jungen Studenten heute aus dem Club, pardon, Verein, gemacht haben, so denke ich Studenten sind eben doch nicht so faul, ganz im Gegenteil!

So lernte ich also die wichtigsten Lektionen des Studiums, nicht im Hörsaal, sondern in schlaflosen Nächten im Labor, während wir eifrig die Übernahme der Welt planten, und in Seminarräumen, in denen wir die nächste Generation heranzogen. Ich begann zu realisieren, dass ich mich nie lebendiger gefühlt hatte. Ich liebte es zu organisieren, Lösungen zu improvisieren, Mitstreiter zu gewinnen und zu motivieren, zu unterrichten und unser Wissen zu teilen. Ich spürte, dass dies meine Zukunft sein sollte. Ich war aber noch nicht ganz sicher, was das bedeuten würde.

Irgendwann musste auch ich mit dem Studium langsam fertig werden, und zog so für 6 Monate nach München um dort mein Praktikum bei Reality Twist abzuschließen. Zunächst war ich begeistert davon in einem kleinen, kreativen Studio an Spielen zu arbeiten und mein eigenes wichtiges Projekt zu haben. Jedoch merkte ich zum Ende hin, wie sehr ich mich danach sehnte, etwas Eigenes aufzubauen, etwas scheinbar Unmögliches. Nachdem ich dann also etwas später auch mein Diplom abschloss, war ich mir allerdings nicht sicher, ob ich nicht lieber erst mal Erfahrungen sammeln sollte. Klingt vernünftig, auch wenn eine kleine Stimme in mir dagegen war, hörte ich mal (ausnahmsweise) auf meine Vernunft. Man soll ja auch mal was Neues probieren.

Und so, vernünftig wie ich bin, entschloss ich gleich einen Monat später in die USA zu reisen und dort mein Glück zu versuchen. Ohne Geld, Jobangebot oder feste Bleibe, und nur mit einem Sack (gut, zwei Säcke) Klamotten flog ich los.

In den USA reiste ich erst mal eine Weile umher, besuchte Spieleentwickler-Treffen, kleinere Studios und, natürlich, die Games Developers Conference (GDC) in San Francisco. Nach zwei Wochen des Reisens, beschloss ich in meine neue Wahlheimat Seattle zu ziehen. Ich entschloss mich für Seattle, nicht nur wegen der vielen interessanten Firmen (Valve, Bungie, etc.), sondern auch wegen dem herrlichen Wetter (wie zu Hause!). Die ersten paar Wochen verbrachte ich damit neue Menschen und ihre Sofas näher kennenzulernen (das Hostel war zu teuer geworden). Ich ging zu so vielen Treffen wie möglich, um Kontakte zu knüpfen und meine Chancen auf einen Job zu verbessern. Eine Zeit lang wohnte ich sogar in einem Teil einer Lagerhalle, die erst zu einem Tonstudio und danach zu einer 'Wohnung' konvertiert wurde. Komplett mit Fenstern, die sich nicht

öffnen ließen, Bahngleise nur 10 Meter entfernt und einem Band-Übungsraum, direkt unter meinem Zimmer! Mit der Kontaktknüpfung lief es zwar super, aber dennoch war es äußerst schwierig, hier ein vernünftiges Angebot zu finden. Kurz vor meiner Ankunft waren zwei Spielefirmen geschlossen worden und so war der lokale Arbeitsmarkt überfüllt von erfahrenen Spieleentwicklern.



Vernünftig leichtes Gepäck

Als Student, mit einem Diplom, dass in diesem Land scheinbar jedem egal war, manchmal sogar negativ auffiel(!), war es also etwas schwierig, überhaupt auf einen grünen Zweig zu kommen. „Akademiker“ war hier irgendwie ein schmutziges Wort. Ich begann also meine Suche zu erweitern. Glücklicherweise lernte ich jemand nettes von Valve (Half-Life, Portal, Counter-Strike, Steam) kennen, die Finnischen Support und Lokalisierung machte. So fand ich heraus, dass die Firma dringend Deutsche brauchte, die bei der Lokalisierung und beim Support helfen können. Zwar klang dies nicht nach Spieleentwicklung, aber es war bei einer der angesehensten Spielefirmen unserer Zeit.

Die Stelle und Firma entpuppte sich zunächst als weitaus spannender, als ich es mir erhofft hatte. Durch die flache Unternehmensstruktur (keine Manager, Supervisor oder ähnliches) und die äußert motivierten Mitarbeiter, klang es so, als könnte

ich schon bald eigene Projekte beginnen. Es klang wie ein Traum. Und so nahm ich den Job und trug monatelang eine rosa Brille. Jedoch sollte sich diese allmählich zu einer grauen Brille verfärben. Valve ist leider nicht ganz das Paradies, als das es erscheint. Klar, die Bezahlung und die Benefits waren gut, die Kollegen super und alle Spiele auf Steam für Lau auch sehr nett. Aber letzten Endes wirkt es leider doch wie ein goldener Käfig.



Weihnachtsschmuck (spaaaaace)

Ich war nie daran interessiert gewesen an Nachfolgern zu bekannten Spielen zu arbeiten. Und Valve hat die letzten drei Jahre nichts anderes entwickelt. Innovation findet zwar immer noch statt, aber an anderen Stellen. Den größten Teil der Firma nimmt inzwischen Steam ein. Die Spiele scheinen nur noch nette Randerscheinungen zu sein. Der Austausch zwischen den Teams, den ich mir erhofft hatte, war quasi nicht existent. Und so sind wir im Jetzt und beim Fazit angelangt. Ich weiß jetzt endlich was ich tun muss und was ich werden sollte. Ich weiß jetzt, dass ich kein Erfinder, Schriftsteller, Künstler oder Programmierer bin. Ich weiß jetzt auch, dass ich nicht als Angestellter arbeiten kann, ob mit oder ohne Manager. Es war also gut, auf meine Vernunft zu hören, denn ohne diese Erfahrung hätte ich all dies wohl kaum realisiert. Ich hätte mich immer gefragt: „Was wäre wenn?“ Wenn ich schon bei der Firma meiner (ehemaligen) Träume nicht glücklich werde, bei welcher sollte ich dann jemals arbeiten wollen? Die Antwort ist das letzte

Teil des großen Puzzles „Studium... und dann?“.

Es ist an der Zeit, zurückzukehren und etwas Grandioses aufzubauen. Etwas anzufangen, das andere den Kopf schütteln und „unmöglich“ murmeln lässt. Das eigene, selbständige Projekt Spielefirma. Besser als alle anderen natürlich! Und ich werde nicht alleine sein. Denn an dieser Uni und Fakultät gab und gibt es genug Menschen, die genauso kreativ, individuell, verträumt und motiviert sind und sich genauso gerne in die nächste Herausforderung stürzen. Je schwieriger, komplexer und scheinbar unmöglicher, desto besser. Also, zeigt der Welt, dass ihr das Unmögliche erreichen könnt. Wenn euch jemand sagt, dass etwas nicht geht und sich nicht lohnt, steckt nur noch mehr Motivation und Arbeit rein und beweist ihnen das Gegenteil. Und passt auf, dass Ihr dabei so viele Fehler wie möglich macht, denn aus Erfolgen hat noch keiner was gelernt.“ [John McLaughlin]



Ein typischer (Valve) Angestellter

Wir danken Donn Scott (...) John ganz herzlich für diesen interessanten Einblick in seine Lebensgeschichte, wünschen ihm viel Erfolg auf seinem weiteren Weg in der Games Branche und würden uns natürlich freuen, ihn bald wieder hier in Magdeburg begrüßen zu können.

[mm]

Informationen zu seinen Projekten (mit Diplom- und Studienarbeit als PDF) gibt es auf www.yojimbo.de

Random Review: Hitman Absolution

47 ist der Codename des Anzug tragenden Auftragskillers, dessen Rolle man im von IO Interactive entwickelten Third-Person-Shooters „Hitman“ übernimmt. Einen richtigen Namen besitzt er nicht, denn 47 wurde im Genlabor gezeugt und dafür geschaffen, Zielpersonen auf subtile Art zu eliminieren. Subtil muss man dabei gar nicht vorgehen, denn das Spiel lässt einem hierbei die Freiheit, ob man wild mit seinem MG durch Menschenmengen mäht oder sich verkleidet, um kein Aufsehen zu erregen. Natürlich wird das Vorgehen gewertet und in einer Statistik festgehalten.



Benutzt man seinen Instinkt, so werden unter Anderem Personen und deren Laufroutrouten sichtbar

Hitman zählt zu einer der beliebtesten Computerspielereihen und feierte sein Debut im Jahre 2000 mit „Hitman: Codename 47“ auf dem PC. Nach dem noch erfolgreicherem zweiten Teil „Hitman: Silent Assassin“ genau zwei Jahre später, folgten im selben Rhythmus Teil 3 („Contracts“) und 4 („Blood Money“), nun auch als Konsolenversionen. Nach 2006 wurde es jedoch still um den Entwickler und es dauerte ganze 6 Jahre, bis 47 seinen Weg fortführen durfte.

Am 20. November 2012 erschien der lang erwartete fünfte Teil „Hitman: Absolution“, der die Geschichte seiner Vorgänger fortsetzt. 47 erhält hier den Auftrag Diana Burnwood, seine Auftragsbetreuerin und

Vertraute, auf Grund ihres Verrates an der Agency zu töten. Die Story beginnt mit diesem spannenden Konflikt, denn 47 möchte diesen Auftrag nicht wirklich ausführen. Doch er muss. Nachdem man die sehr langen und schön inszenierten Anfangssequenzen genossen hat, befindet man sich auf Dianas schwer bewachtem Anwesen. Das Spiel leitet einen nun durch ein einfach gestricktes Trainingslevel, in dem es darum geht, die Basics wie Schleichen, Verstecken und Morden zu erlernen. Neu mit Hitman 5 ist auch der Instinktmodus. Dies ist eine mentale Fähigkeit, die es 47 erlaubt, die Position von Personen in Erfahrung zu bringen (das sogar durch Wände hinweg), Laufwege abzuschätzen und sich im Falle einer angelegten Verkleidung gegenüber von Arbeitskollegen unauffällig zu geben. Je nach Schwierigkeitsgrad regeneriert sich diese Energie oder wird erst wieder nach Erreichen von (Teil)-Zielen aufgefüllt.



Cineastisch umgesetzte Zwischensequenzen

Hitman 5 bietet einen adaptiven Schwierigkeitsgrad. Zwar kann man diesen nicht mitten im Spiel verändern und muss dafür den jeweiligen Level neu starten, doch ist dies gerade für Anfänger gut, die sich vielleicht überschätzt haben. Die Stufen erstrecken sich über 4 Einteilungen und reichen von Einfach bis Purist, so dass jeder Spielertyp auf seine Kosten kommt.

Das Spiel ist unterteilt in Level, welche wiederum in Teillevel gegliedert sind, die sich nach erfolgreichem Abschluss auf Wunsch noch einmal separat spielen lassen. Hat man einen dieser Level geschafft, so gibt das Spiel Informationen über die erlangten Errungenschaften. Dies können allgemeine Dinge sein, zum Beispiel die Kleidung nicht gewechselt zu haben oder nicht entdeckt worden zu sein. Levelspezifische Herausforderungen beziehen sich meist auf eine gewisse Tötungsart. Kurz gesagt erhöht dies den Wiederspielwert, da es sich wirklich lohnt, die vielfältigen Facetten und Möglichkeiten zu erkunden.



Offene Kämpfe sollte man vermeiden

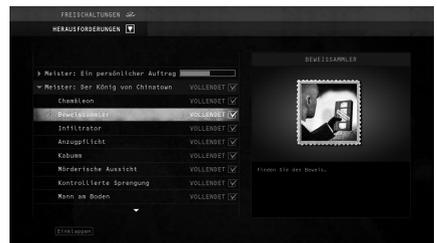
Die Hitman-Serie ist dafür bekannt, mit Speicherpunkten zu geizen. Diese Tradition führt Absolution fort und bietet lediglich abhängig von der Größe des Gebietes einzelne Kontrollpunkte, die jedoch nach Wunsch des Spielers aktiviert werden können.

Das gut gestaltete HUD versorgt den Spieler zu jeder Zeit mit wichtigen Informationen, sei es die Zielperson, der aktuelle Punktestand oder die ausgewählte Waffe. Personen und deren Gesinnung werden auf dem „Radar“ unten links eingeblendet und zeigen ebenfalls deren Blickrichtung. Wichtige Änderungen der Spielsituation („Leiche entdeckt“, „Sichtbar bewaffnet“) erfolgen als direkte Einblendung und sind somit nicht zu übersehen.

Für manche sicher ein Wermutstropfen, aber das Spiel benötigt Steam. Für mich

war dies nicht tragisch, denn ich erhielt Hitman 5 auf Englisch und hatte so die Chance, auf das deutsche Sprachpaket umzurüsten. Die Sprecher sind in Ordnung und bringen ihren Text glaubhaft herüber. Weiterhin ist noch zu erwähnen, dass das Spiel einen hohen Abwechslungsreichtum besitzt, angefangen bei der spielerüberlassenen Herangehensweise der Zielelimination, bis hin zur Vielfältigkeit der Umgebungen, Waffen und Verkleidungen.

Testsystem und Grafikeinstellungen: Intel Core i7 950 (3GHz), NVIDIA GeForce GTX 470, 12GB RAM, Windows 7 x64. Grafikeinstellungen wurden insgesamt auf die höchste Stufe gestellt, Anti Aliasing und Anisotrope Filterung 4x, Auflösung in Full HD. Das Spiel lief flüssig, es musste an wenigen Stellen nur auf ein paar Frames gewartet werden (in-game Sequenzen).



Das Achievementsystem erhöht den Widerspielwert und ein Vielfaches

Fazit: Auch wenn ich ein langjähriger Fan bin und diese Reihe wirklich vergöttere, so kann ich doch trotzdem die objektive Empfehlung aussprechen: „Hitman: Absolution“ ist ein tolles Spiel, das eine gut durchdachte Story, schöne Grafik und tolle Game Play Elemente bietet und dem Spieler damit viele Stunden Spielspaß beschert. Ich kann es jedem nur empfehlen, sowohl eingefleischten Fans, als auch Neueinsteigern.

Studium: Stress, Sorgen, Ängste

Ich habe lange überlegt, welche klugen Ratschläge man den Studenten noch auf den Weg geben könnte. Aber seien wir ehrlich, jeder von uns weiß, dass man eher anfangen sollte zu lernen, in der Vorlesung aufpassen, regelmäßig alle Übungsaufgaben erledigen... Doch dies ist nur ein kleiner Teil des großen Ganzen. Ein Student fällt nicht nur durch eine Prüfung, weil er zu faul war zu lernen. Er fällt auch durch, wenn er sich zu viele Sorgen macht, durchzufallen und dadurch in der Prüfung viel zu nervös ist, um klare Gedanken zu fassen. Befürchten, dass etwas passiert und durch diese Befürchtung die Situation zu forcieren, nennt sich übrigens selbsterfüllende Prophezeiung. Das möchte wirklich niemand. Aber was steckt noch hinter einem nicht erfolgreichen Studium?

Sehen wir es mal im Großen und beschränken es nicht auf Prüfungen. Diese sind wirklich nur ein sehr kleiner Teil der Probleme. Studenten machen sich in erster Linie Sorgen. Kommt das Bafög rechtzeitig? Habe ich meine Wohnung zum Studienbeginn schon? Schaffe ich meine Prozente in der Übung? Sind meine Eltern zufrieden mit meiner Leistung? Finde ich einen Praktikumsplatz für die Bachelorarbeit? Und vieles mehr sind Dinge, die wirklich tagtäglich in den Köpfen herumwirren. Sorgen und Ängste sind nicht nur ein Phänomen unter Studierenden, sie sind eine Volkskrankheit. Es ist eine psychische Belastung, die den Gesundheitszustand verschlechtern kann: Depressionen, Magengeschwüre, Kopfschmerz, Herzkrankheiten. Aber es ist immer leicht, über Dinge in der Theorie zu reden. Was kann man jedoch dagegen tun, wenn einen die Sorgen so belasten, dass man zum Beispiel noch Monate später an die vergeigte

Prüfung denkt, Angst vor der Wiederholung hat und diese einen auch Monate vor Beginn so belastet, dass man unter diesem Druck am liebsten aufgeben möchte? Die Antwort beginnt im Kopf.

Es ist schwer, in Zeiten der Ungewissheit und des ungeheuren Erfolgsdrucks noch optimistisch zu denken und Spaß am Leben zu haben. Es gibt jedoch ein paar sehr einfache Regeln, die dabei helfen, den Kopf frei zu bekommen. Es gilt als Erstes zu akzeptieren: Die Vergangenheit ist vorbei. Man kann daran nichts ändern, nur aus den Fehlern lernen und stolz auf seine Erfolge sein. Aber sich darüber noch Sorgen zu machen, bringt nichts. Es ist kontraproduktiv. Ähnlich verhält es sich mit der Zukunft: Diese kommt noch. Wenn man auf ein Ereignis jetzt keinen positiven Einfluss haben kann, lohnt es sich nicht, darüber nachzudenken. Darüber nachzudenken und sich Sorgen zu machen, hat in jedem Fall negativen Einfluss. Es wird das Heute beeinflussen, welches mit der Zukunft meist nichts zu tun hat. So kann die Sorge um die Prüfung in 3 Wochen einem den Ausflug mit seinen Freunden heute verderben. Hier gilt: Kann man gerade etwas zum positiven Ausgang des zukünftigen Ereignisses tun? Ja? Dann los! Man wird es sich selbst danken. Und es macht den Kopf frei. Kann man nichts tun und es ist zum Beispiel etwas, auf das gewartet wird, wie der Brief über das eventuelle Stipendium, aber die Ungewissheit macht einen rasend, so gibt es hier einen Tipp, damit fertig zu werden: Was ist gerade so belastend? Man sollte das genaue Problem kennen. Was ist das Schlimmste, das passieren kann? Es muss akzeptiert werden. Welche Folgen hat das und was wird man tun, falls es eintritt? Diese Fragen schriftlich zu beantworten und

einen Plan zu machen, hilft das Problem zu visualisieren und zu realisieren, dass das Leben trotzdem weitergeht. Es geistert kein graues Etwas im Kopf herum und man denkt nicht mehr „Was mache ich dann bloß.“ Man hat einen festen Plan, den man im Notfall benutzen kann. Aber bis dahin sollte man im Jetzt leben.

Ein weiterer guter Tipp ist, sein Leben in abgeschlossene Einheiten zu unterteilen. Tage bieten sich hier an. Der Mensch neigt dazu, die Sorgen des Vortages mit in den nächsten hineinzunehmen, aufzuwachen und sich zu denken: „Der Tag gestern war so mies, heute wird sicher nicht besser.“ Und so zieht es sich vielleicht durch die Woche. Umdenken: Jeder Tag steht für sich selbst und wird als neue Chance gesehen, sein Leben zu verbessern und Erfolge zu erzielen. Also merken: Im Heute leben, denn auch die Zukunft wird irgendwann dazu.

Man sollte sich anhand folgenden Vergleiches einmal überlegen, ob es sich nicht doch lohnt, Optimist zu sein: Optimisten sind bei Erfolgen stolz auf sich, ruhen sich

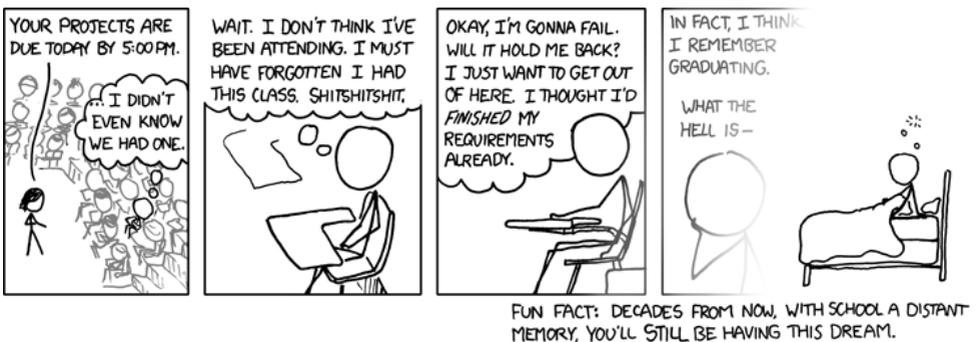
jedoch nicht darauf aus. Sie wissen, dass sie es durch Einsatz ihrer Fähigkeiten geschafft haben. Bei Misserfolgen resignieren sie nicht, sondern schieben es äußeren Umständen zu und sind motiviert, dass es beim nächsten Mal besser wird. Pessimisten tun ihre Erfolge als Resultat äußerer Umstände wie Glück ab. Misserfolge werten sie als Schicksal oder schieben sie auf Faktoren wie fehlende Intelligenz. Glück, Schicksal und Intelligenz lassen sich nicht beeinflussen!

Ein paar Tipps zum Schluss: Man sollte seine Stärken kennen und diese ausbauen. Man sollte sich nicht mit anderen vergleichen, es sei denn um Ehrgeiz zu schöpfen. Und man sollte im Leben ein klares, eigenes, Ziel vor Augen haben.

Im Nachfolgenden möchte ich noch ein paar Literaturempfehlungen geben:

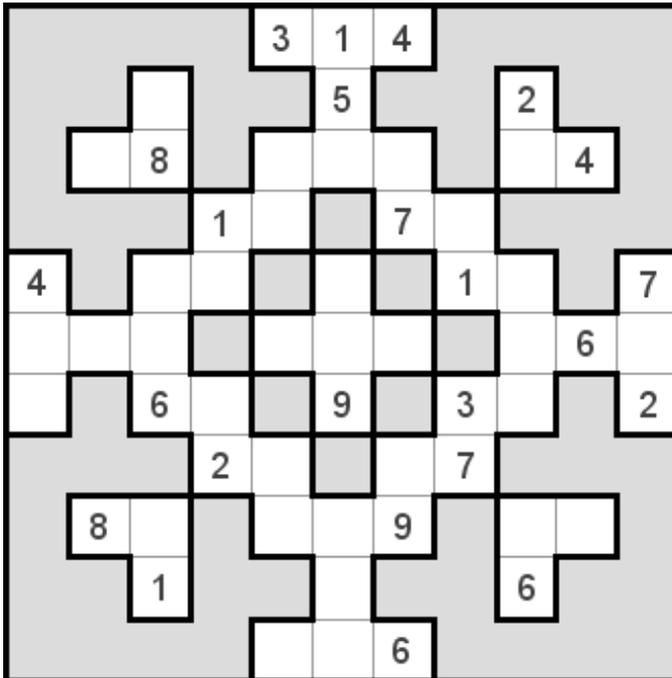
Elke Nürnberger: „Optimistisch denken“
 Dale Carnegie: „Sorge dich nicht – Lebe!“
 Eine schöne Ergänzung zu Schlüsselkompetenzen:
 Leo Babauta: „Zen to done“

[mm]



Quizseite

Nokett



Trage in jedes der freien Felder genau eine natürliche Zahl von 1 bis 9 ein. In jeder Zeile und Spalte darf jede Zahl höchstens einmal vorkommen. Wenn sich der Vorgänger (oder Nachfolger) einer Zahl in der gleichen Zeile oder Spalte befindet, muss zwischen den zwei Zahlen mindestens eine weitere Zahl stehen. Die 9 gilt hier als der Vorgänger von 1 und 1 als Nachfolger von 9. Es existiert genau eine Lösung.

Was passt semantisch nicht zu den anderen?

- 1: a) Astronomie b) Biologie c) Chemie d) Jura e) Physik
- 2: a) Bachelor b) Doktor c) Magister d) Master e) Professor
- 3: a) Blindschleiche b) Kobra c) Kreuzotter d) Ringelnatter e) Viper
- 4: a) Anemometer b) Attometer c) Barometer d) Mannometer e) Thermometer
- 5: a) Fichte b) Kiefer c) Lerche d) Tanne e) Zeder
- 6: a) Ellipse b) Hyperbel c) Litotes d) Parabel e) Paralipse

Lösung für Knack den Code: Die Wörter untereinander schreiben und spaltenweise lesen.

Weihnachtsfeier 2012

Traditionell endete das Jahr 2012 wieder mit der FaRaFIN-Weihnachtsfeier in der Stern Bar. Dieses mal stand die Veranstaltung unter dem Motto „Vom Urknall bis zum Ende der Zeit“ und zahlreiche FIN'ler nahmen dies zum Anlass mit ihrer Verkleidung selbst eine Zeitreise anzutreten. Aber auch die, die in der Gegenwart geblieben sind, ließen sich von dem weihnachtlichen Flair anstecken.

Neben Glühwein und Waffeln gab es ein breites Programm. So galt es Gemälde berühmter Personen zu suchen oder an der Prämierung des besten Kostüms teilzunehmen. Wie zu jeder guten Weihnachtsfeier war auch der Weihnachtsmann mit seiner Weihnachtsfee dabei

und verteilte seine Präsente. Wir danken nochmals Prof. Andreas Nürnberger und seiner Begleitung für den weihnachtlichen Einsatz.

Ein Dank gilt auch allen Helfern, die am Glühwein- und Waffelstand, am Einlass sowie beim Auf- und Abbau unterstützen. Ein großes Dankeschön geht auch an Thomas Schwarzer vom IVS sowie Petra Specht vom ISG-Sekretariat für die materielle Unterstützung für die Weihnachtsfeier.

Wir hoffen, dass alle an dem Abend viel Spaß hatten und freuen uns auf eure Unterstützung bei der Weihnachtsfeier 2013!

[sn]



Fotos: Maria Manneck und Max Begenau

BeFINDlichkeiten

Hallo liebe Mitstudenten,

dieses Semester neigt sich dem Ende zu und das bedeutet vor allem eins: Ganz viel Stress. In den letzten Semesterwochen stehen, so gut wie immer, Abschlusspräsentationen von Projekten an und als wäre dies nicht genug wartet pünktlich nach der letzten Vorlesungswoche die beliebte Prüfungszeit. Wohl jeder an der Uni kennt und fürchtet diese Zeit. Sie gehört für viele sogar zur produktivsten des gesamten Semesters. So sitzt man wochenlang über Skripten, Büchern, Übungsaufgaben und teilweise alten Klausuren und versucht sich jegliche Lehrinhalte, der im vergangenen Semester besuchten Kurse, in massiv konzentrierter Form anzueignen. Motivation dafür liefern das Streben nach einer möglichst guten Abschlussnote, der Zeitdruck gepaart mit der Angst vor den Prüfungen und nicht zuletzt die Hoffnung gemischt mit der schier unbändigen Freude auf den Tag der legendären letzten Prüfung. Dieser Tag wird, während der langen Wochen des nicht enden wollenden Lernens, häufig schon fast zu einer Art Mythos verklärt. Auch ich bilde da keine Ausnahme.

So könnte sich ein typisches Szenario für diesen „heiligen“ Tag wie folgt in meinem Geist manifestieren: Nach der letzten Prüfung gehe ich nach Hause und dann erst mal instant zum Nachbarn hoch. Dort angekommen trinken wir zusammen zuerst eine, für so manchen schon fast als beängstigend empfundene, Menge Erfrischungsgetränke und dann geht es erst richtig los zu einer, in die Weltgeschichte eingehenden, Kneipenrunde... Soweit der Plan und während die letzte Prüfung immer näher rückt, male ich mir, in meinem Kopf, schon diver-

se mögliche Highlights dieses ominösen Tages aus.

Endlich ist dann der Tag gekommen. Ich bin gut auf die Prüfung vorbereitet und verlasse am Ende auch den Campus mit einem sehr guten Gefühl bezüglich der Prüfung. Zu Hause angekommen setze ich das Konstrukt aus meinem Geiste in die Tat um. Zum Nachbar, hingehillt, Bier auf. Euphorisch trinke und scherze ich. Umgehend ist Bier Nummer zwei an der Reihe. Wir entscheiden uns dazu erst mal einen Film anzumachen. Während des Films öffne ich das dritte Bier, dann schlafe ich ein. Als mich mein Nachbar weckt, ist es draußen bereits dunkel und er hat zum Glück schon längst selber mein geöffnetes drittes Bier ausgetrunken. Darauf hätte ich jetzt auch keine Lust mehr gehabt. Ich bedanke mich für seine Gastfreundschaft und begeben mich umgehend runter in meine Wohnung, um dort direkt ins Bett zu fallen. Die Anspannung und der Stress der letzten Wochen sind offensichtlich nicht ganz spurlos an mir vorüber gegangen. Am Ende kann die weltverändernde Kneipenrunde auch noch ein paar Tage warten und ich habe beängstigende zwei Bier getrunken. Jetzt wird erst mal geschlafen.

Also in diesem Sinne nach der Prüfung ist vor der Prüfung und das gilt leider auch für die letzte Prüfung einer Prüfungszeit, denn die nächste Prüfungszeit kommt bestimmt. So, ich mach mich jetzt mal wieder fleißig ans lernen und das solltet ihr auch tun.

Ich wünsche euch allen viel Erfolg bei euren Prüfungen!

[mi]



Wir können nicht zurück. Sie kennen jetzt unser Geheimnis.



Wir leben ab jetzt auf der ...



DUNKLEN SEITE DES MONDES