

2013 Mai

FIN!log

JEDEN MONAT EIN BITCHEN BESSER

INTERVIEW:

DR. JANET SIEGMUND

RANDOM REVIEW:

BIOSHOCK INFINITE

BERICHT:

QUO VADIS

AUF PRALEN 20 SEITEN!

Preis: Unbezahlbar

Inhaltsverzeichnis

Editorial	00001
Neues aus FINland	00001
Interview: Dr. Janet Sigmund	00010
Netz39 – Jetzt in 3D!	00100
Random Review: BioShock: Infinite	00110
How not to tame a dragon	01000
Spielebericht: City Tycoon	01010
LEGITIMIERT EURE VERTRETER!	01100
Rätselseite	01101
Suburbia	01110
Quo Vadis 2013 – Games, Networking & lots of food	01111
BeFINDlichkeiten	10000
Veranstaltungen im Mai/Juni	10001

FIN.log online: 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

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!

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]

Grafik:

Maria Manneck

Marketing und Druck:

Dirk Steindorf

Sebastian Nielebock

TeXnik:

Christian Speich

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

Auflage: 200

Editorial

Und wieder gibt es eine neue FIN.log-Ausgabe.

Im April musste sie leider ausfallen, da war das Wetter doof und der Redaktionshund hatte die News gefressen.

Dieses Mal möchten wir euch vor allem über die bevorstehende Wahl im Juni informieren. Das Ganze ist auch recht knapp gehalten, ihr müsst also keine großartige Propaganda befürchten. Wir haben uns allerdings die Freiheit genommen, die Wahl an mehreren Stellen kurz zu erwähnen. Wir wollen schließlich nicht, dass ihr sie durch einen blöden Zufall vergesst.

Die Unterhaltung kommt aber auch nicht zu kurz. Wir haben wieder ein paar Spielereviews für euch, Status-Updates von

Netz39 und Acagamics und wir haben es uns auch nicht nehmen lassen, am Ende wieder ein bisschen zu meckern.

Auch wenn es noch ein bisschen Zeit hat, möchten wir euch schonmal darauf hinweisen, dass die Redaktion im nächsten Semester kleiner wird. Wenn ihr also Lust habt uns zu unterstützen oder einfach mal so einen kleinen Artikel für uns zu schreiben, dann könnt ihr euch gerne bei uns melden. Die meisten von uns beißen auch nicht, versprochen.

Das soll es an dieser Stelle auch gewesen sein, wir wünschen euch diesen Monat noch viel Spaß beim Lesen und Studieren.

Bis zur nächsten Ausgabe,

Eure FIN.log-Redaktion

Neues aus FINland

Spieleabend am Mittwoch

Der Spieleabend findet in diesem Semester jeden ersten Mittwoch des Monats statt.

Acagamics e.V. mit neuem Vorsitz

Am 03.05. fand die Mitgliederversammlung des studentischen Spieleentwicklerclubs Acagamics e.V. statt. Hauptpunkt der Tagesordnung stellte die Neuwahl des Vorsitzenden, sowie des Ressortleiters für Kultur dar. Der ehemalige Vorsitzende Andreas Reich übergab seinen Posten an Anke Friederici. Sebastian Lay wur-

de im Kulturressort von Tim Benedict Jagla abgelöst. Aljoscha Börsch wurde als Ressortleiter für Industrie und als Schatzmeister wiedergewählt. Wir gratulieren dem neuen Vorstand recht herzlich zur gewonnenen Wahl!

Gremienwahlen

Im Juni finden wieder die alljährlichen Gremienwahlen statt. Wählen könnt ihr am 5. und 6. Juni (Mittwoch und Donnerstag).

Firmenkontaktmesse in der FIN

Am 22. Mai findet die erste Firmenkontaktmesse in der FIN statt.

Interview: Dr. Janet Sigmund

Dr. Janet Sigmund hat in der Arbeitsgruppe Datenbanken promoviert und verwaltet seit diesem Semester den Lehrstuhl Software Engineering. Ihre Forschungsgebiete sind feature-orientierte Softwareentwicklung, Programmverständnis und empirisches Software Engineering.

FIN.log: Hallo Janet. In Vorbereitung auf dieses Interview habe ich festgestellt, dass du einen sehr interessanten Lebenslauf hast. Aber fangen wir von Anfang an. Wo kommst du denn her?

Janet: Ich komme aus Quedlinburg. Das ist ungefähr eine Autostunde weg von hier und eine sehr schöne, alte Stadt. Dort bin ich bis zur 2. Klasse zur Schule gegangen. Dann war die Wende. Wir sind für 7 Jahre in den Westen gegangen und, als ich in der 9. Klasse war, wieder nach Quedlinburg zurückgekommen. Dort habe ich auch Abitur gemacht.

FIN.log: Und danach hast du Psychologie studiert. Wie kam es dazu?

Janet: Ich wusste eigentlich nur, ich will unbedingt studieren. Psychologie klang interessant und Magdeburg hatte eine neurologische Ausrichtung. Man hatte viele Neuroanatomie-Veranstaltungen auch mit den Medizinern zusammen. Das fand ich ziemlich spannend. Nach den ersten Diplomprüfungen habe ich aber gemerkt, dass das nicht so meins ist und habe dann Informatik angefangen.

FIN.log: Dein Psychologie-Studium hast du aber beendet?

Janet: Genau. Ich war schon fast fertig, musste nur noch Diplomarbeit schreiben und ein paar Prüfungen machen. Da habe ich mir gesagt, dass ziehe ich noch durch.

Ich habe dann sozusagen ein Semester parallel studiert.

FIN.log: Warum bist du gerade zu Informatik gewechselt?

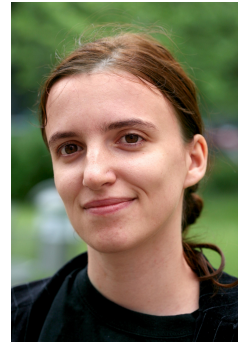
Janet: Das ist eine gute Frage. In der Psychologie hat mich gestört, dass man in der Forschung nicht sagen konnte, dass wir etwas herausgefunden haben und dies dann gilt. Es war nur möglich zu sagen, dass wir keinen Gegenbeleg gefunden haben und weitere Forschung nötig ist. Mich hat genervt, dass man nie fertig wird. Und da dachte ich, in der Informatik wird das spannender – also eindeutiger.

FIN.log: Du hast danach also noch ein komplettes Informatik-Studium gemacht.

Janet: Ja. Ich war im letzten Diplomjahrgang. Das war auch gut so, da ich mir meine Zeit sehr frei einteilen konnte. So konnte ich nebenbei arbeiten. Bafög gibt es ja leider nur einmal. Ich habe eigentlich die ganze Zeit als EAD-Tutor gearbeitet und war auch mal Übungsleiter für Datenbanken. Am Anfang habe ich noch bei den Psychologen die Webseite gemacht – war total schwer ;).

FIN.log: Nach deinem Diplom in Informatik hast du dich dafür entschieden, an der Uni zu bleiben. Warum?

FIN.log: Es macht mir sehr viel Spaß. Ich habe bereits in meinen beiden Diplomarbeiten gemerkt, dass die Forschungsarbeit sehr interessant ist. Man ist sehr frei in



dem, was man macht. Man forscht an dem, was einem gefällt – zumindest weitestgehend und das macht ziemlich viel Spaß.

FIN.log: Was sind im Moment deine Projekte?

Janet: Da ich jetzt mit der Dissertation fertig bin, mache ich viele Projekte parallel. Das Interessanteste momentan ist, denke ich, wie man Programmverständnis mittels fMRT messen kann. Wir haben schon ein paar Messungen gemacht und da konnte man sehr gut sehen, dass bestimmte Gehirnteile aktiv waren beim Verstehen von Quelltext – alle in der linken, rationalen Hemisphäre. Das ist ziemlich interessant.

FIN.log: Du verwaltest momentan auch den Lehrstuhl für Software-Engineering und hältst die Vorlesung. Wie ist das für dich?

Janet: Das ist auf jeden Fall krass, vor so vielen Studierenden zu stehen – nun gerade, weil es nicht mein Forschungsthema, sondern ein Grundlagenthema ist. Man wird da erst einmal ins kalte Wasser gestoßen. Auf jeden Fall ist es viel Arbeit und Aufwand, macht aber auch Spaß.

FIN.log: Jetzt haben wir eine ganze Menge über deine Arbeit gesprochen. Was machst du in deiner Freizeit?

Janet: Im Moment habe ich nicht so viel Freizeit. Wenn man eine wissenschaftliche Karriere anstrebt, muss man halt super gut sein. Dazu gehört auch networken. Letzte Woche war ich bei den Psychologen, in Heidelberg und Braunschweig und habe dort meine Arbeit vorgetragen. Diese Sichtbarkeit ist sehr wichtig. Und ansonsten mache ich Sport. Wenn ich den ganzen Tag vor dem Rechner sitze, ist das eben nicht so gut für den Rücken. Ich gehe ins Fitnessstudio speziell zum Rückentraining und gehe

sehr gern laufen. Außerdem bin ich großer Star-Trek-Fan, d.h. ich kenne fast alles.

FIN.log: Wie sieht ein normales Wochenende bei dir aus?

Janet: Am Wochenende versuche ich nicht zu arbeiten. Mein Mann Norbert und ich versuchen das Wetter auszunutzen – ein bisschen rauszugehen. Letztes Wochenende waren wir beispielsweise in der Strandbar. Die Wohnung muss auch ab und zu aufgeräumt werden. Momentan bereiten wir uns auch auf den Umzug nach Passau vor, d.h. wir misten mal ein Zimmer aus.

FIN.log: Oh. Es geht nach Passau.

Janet: Ja, ab dem 1. August sind wir in Passau als Post-Doc. Ein Kollege dort, der uns persönlich kennt, nimmt Norbert und mich beide. Dort werden wir dann weiter arbeiten und networken und versuchen eine Professur in Deutschland zu bekommen. Vielleicht komme ich ja dann auch wieder nach Magdeburg.

FIN.log: Nun noch die traditionellen Schlussfragen: Wann ist ein Tag für dich erfolgreich?

Janet: Wenn ich das, was ich mir vorgenommen habe, bzw. etwas äquivalentes erreicht habe – und ich muss mich gut dabei fühlen.

FIN.log: Wenn du eine Eigenschaft an Studenten ändern bzw. stärken könntest, welche wäre das?

Janet: Die Fähigkeit, sich kritisch mit Stoff auseinander zu setzen. In der Vorlesung versuche ich auch zu vermitteln, dass es nicht wichtig ist, absolutes Wissen zu haben, sondern darüber nachzudenken und sich eine eigene Meinung zu bilden.

FIN.log: Vielen Dank für das Interview!

Netz39 – Jetzt in 3D!

Viel ist passiert, seit wir das letzte Mal in der FIN.log über den Hackerspace berichteten! Lest im Folgenden, was euch der Magdeburger Hackerspace nun zu bieten hat: Am 16. März gab es den ersten Tag der offenen Tür in unseren Räumen in der Leibnizstraße 32. Natürlich haben wir immer für Besucher geöffnet, aber an diesem Tag gab es besonders viel zu sehen. Neben einem leckeren Büffet und vielen Führungen durch die Räume – was bei Lounge, Bastelraum, Werkstatt, Ätzlabor, Küche und Kreativraum schonmal eine halbe Stunde dauern kann – wurden abgeschlossene Projekte mit Live-Vorführungen präsentiert und es gab die Möglichkeit, den Hackern direkt bei der Arbeit zuzuschauen.



Unter anderem wurde die Ampel gebaut: Eine alte Fußgängerampel, die bei der Freundin eines Mitglieds im Keller lag und freundlich zur Verfügung gestellt wurde, wurde mit 3W-LEDs umgerüstet und zeigt nun jeweils an, ob ein Hackerspace-Offen oder Hackerspace-Geschlossen auf der Webseite kommuniziert wird. Außerdem könnt ihr auf dem Twitter-Account @N39.SpaceStatus verfolgen, ob unsere Räume geöffnet sind. Nach denkmalschutzbedingten Umbauarbeiten leuchtet nun auch der Nerdstern wieder und ihr seht am

blauen Licht, ob die Tür offen steht. Damit haben wir uns auch der SpaceAPI^[1] angeschlossen – unter spaceapi.n39.eu/json lässt sich der Space-Status maschinenfreundlich auslesen. Desweiteren seht ihr am Banner in der linken Sidebar unserer Webseite, ob gerade geöffnet ist.

Aber auch in der anfassbaren Welt ging es stetig weiter. Unsere Werkstatt ist nun eingerichtet und beherbergt neben einer Werkbank mit einer Grundausstattung an Werkzeugen und Bohrständen auch eine CNC-Fräse, die allen Mitgliedern nach einer Einweisung zur Verfügung steht. Damit steht auch komplexeren Holz- und Aluminiumarbeiten nichts mehr im Weg.

Wer auf- statt abträgt, dürfte sich über unseren 3D-Drucker freuen! Es handelt um das Modell RepRap Mono Mendel^[2] mit einer Auswahl an Filament-Sorten. Das besondere an diesem Drucker ist, dass er sich zu großen Teilen selbst replizieren kann. So wurden viele Kunststoffteile vom Stratum0, dem braunschweiger Hackerspace, gedruckt. Anschließend wurden mit den gedruckten und separat gekauften Teilen (z.B. die Druckdüse, Steuerelektronik und Führungsschienen aus Metall) in einer zweitägigen Bastelarbeit der Drucker selbst aufgebaut. Inzwischen sind Hard- und Software soweit eingerichtet, dass Bastelfreudige ihre selbst entwickelten oder von Plattformen heruntergeladene Modelle ausdrucken können. Auf diese Art entstehen Bauteile, die es in keinem Laden zu kaufen gibt. Unter dem Motto *39 Minutes of Fame* findet an jedem vierten Montag im Monat ein Vortragsabend im Hackerspace statt. Hier wird in kurzen und längeren Vorträgen über aktuelle Entwicklungen berichtet oder auch vermittelt, wie sich bestimmte Probleme lösen lassen. Der erste Vortrag stand un-

ter dem Titel „HowTo Ätz“ und zeigte, die sich mit den Mitteln des Netz39 selbst entworfene Leiterplatten herstellen lassen.



Zu guter Letzt noch ein Jubiläum: Der Netz39 e.V. wird ein Jahr alt! Die Zeit ist für uns im Flug vergangen und aus einer ehemaligen Teestube wurde mit viel Engagement ein echter Hackerspace mit Platz zum Basteln und Kommunizieren.

Trotz der vielen Dinge, die bei uns passieren, sind wir noch immer auf der Su-

che nach Mitgliedern und unterstützern. Ein Hackerspace trägt sich nicht von selbst, sodass wir stetig auf Spenden und Mitgliedsbeiträge angewiesen sind. Außerdem möchten wir gern weitere Hacker in der Stadt kennen lernen und Ideen mit ihnen austauschen. Falls ihr also selbst Interesse habt oder jemanden kennt, der gern bastelt und das gern mit erweiterten Möglichkeiten oder gemeinsam mit anderen Hackern tun möchte, dann erzählt von uns oder kommt uns in unseren Räumen besuchen. Wenn bei uns offen ist (im März war der Hackerspace über 50% der Zeit geöffnet), darf man uns auch besuchen. Weitere Informationen findet ihr auf unserer Webseite unter <http://www.netz39.de>.

[1] <http://hackerspaces.nl/spaceapi/>

[2] http://reprappro.com/Mono_Mendel

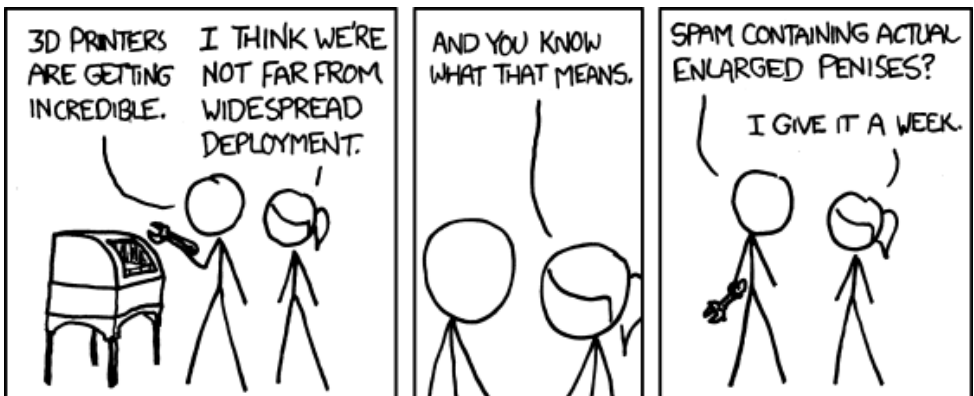
Knack den Code!

Auf deinem Handy erscheint folgende Geheimbotschaft:

6x1, 6x3, 2x2, 4x3, 5x3, 8x1, 3x2, 5x3, 3x2,

3x3, 6x3, 6x2

Kannst du sie entschlüsseln?



Random Review: BioShock: Infinite

Die schönsten Geschenke sind die, die man sich selber macht. Ich glaube, so habe ich schon einmal ein Review begonnen, doch die Aussage hat immer noch Bestand. Am 26.03.2013 erschien der dritte Teil der BioShock-Serie „BioShock: Infinite“. Pünktlich zu Ostern also. Erhältlich war das Spiel in allerlei Editionen, von der normalen, über Premium bis hin zur Songbird Edition, die exklusiv bei Amazon angeboten wurde. Diese musste es trotz des stolzen Preises dann auch sein und bereut habe ich es nicht. Die Songbirdedition umfasst: Das Hauptspiel, den OST als DLC, ein Artbook, eine Handymanfigur für das Brettspiel, einen Schlüsselanhänger, ein Reklameplakat und natürlich die hochwertig verarbeitete Songbirdfigur.



Songbirdedition

BioShock 1 erschien 2007 als düsterer Egoshoooter mit Rollenspielelementen, der in der Unterwasserstadt Rapture spielte. 3

Jahre später erschien BioShock 2, welches sich des selben Szenarios nur 8 Jahre später in der Handlung bediente. BioShock: Infinite bricht mit dieser Reihe. Zeitlich spielt es 40 Jahre vor Teil 1 und entführt den Spieler mit der fliegenden Stadt Columbia im Jahre 1912 in eine ganz neue und bezaubernde Welt. Wir spielen Booker DeWitt, einen Privatdetektiv, der den Auftrag bekommen hat, ein Mädchen aus Columbia zu finden und zurückzubringen, um seine Schulden zu tilgen. Das Spiel startet in einem kleinen Ruderboot, in dem wir zu einem dunklen Leuchtturm mitten auf dem Meer gebracht werden. Bei der Erkundung des Leuchtturms stoßen wir auf eine seltsame Vorrichtung, die uns direkt nach Columbia bringt. Das Setting wechselt innerhalb einer Sekunde von dunkel, verregnet und trist zu hell, sonnig und farbenfroh. Auf einmal befinden wir uns direkt über den Wolken. Allein dieser Moment ist für den Spieler eine Wohltat und wahnsinnig gut in Szene gesetzt. Columbia wird vom Propheten Comstock regiert und es beginnt eine abenteuerliche Reise mit viel Action und allerlei Wendungen.

Das Spiel, welches sich der nun schon in die Jahre gekommenen Unreal Engine 3 bedient, ist eher als Kunstwerk zu betrachten, denn es erstaunt mit Eindrücken und Aussichten, die bombastisch in Szene gesetzt sind. Die Story ist extrem gut durchdacht und fesselnd. Aber was das Spiel wirklich einzigartig macht, ist der Schluss. Ich habe kaum in einem Spiel ein Ende gesehen, mit welchem ich zufrieden war und mich innerlich so bewegt hat. BioShock: Infinite schafft dies auf eine cineastisch inszenierte Weise und lässt den Spieler auch noch weit nach Beendigung des Spiels über den Schluss sinnieren. BioS-

hock: Infinite bezaubert den Spieler weiterhin mit einem stimmigen Soundtrack und auch die deutsche Synchronisation ist gelungen und sorgt für immersiven Spielspaß. Was jedoch am meisten ins Auge sticht, sind die vielen Details. Es gibt überall etwas Neues zu entdecken und jedes Schild und jeder Dialog hat seine Daseinsberechtigung. Kein Wunder also, dass dieses Spiel in der Presse so hoch gelobt wird, denn es hat es wirklich verdient.

Reden wir aber einmal über die Spielmechaniken: In BioShock 1 und 2 konnten Spezialfähigkeiten ausgerüstet werden, gespritzt durch Flüssigkeiten. Man könnte es als „magische genetische Veränderungen“ umschreiben, mit welchen es möglich war, Feuerbälle, Elektroschocks und vielen mehr aus den bloßen Händen abzufeuern. Diese wurden Plasmide genannt. BioShock: Infinite bedient sich prinzipiell des selben Konzeptes, nur dass diese Fähigkeiten nun „Vigor“ genannt werden und getrunken werden müssen. Wird so eine Fähigkeit angewandt, wie beispielsweise Murder of Crows, wird Salz verbraucht, welches der Spieler wieder zu sich nehmen muss. Insgesamt gibt es 8 Vigors, von denen nur 2 ausgerüstet werden können. Neben diesen Kräften kann sich der Spieler jedoch auch normaler Schusswaffen bedienen oder einen Nahkampfan-

griff ausführen. An bestimmten Verkaufsautomaten ist es möglich, Upgrades sowohl für Waffen, als auch für Kräfte zu kaufen. Ausrüstungsgegenstände, wie Hüte, Hosen und Hemden ermöglichen es, Boni zu erlangen, wie eine Magazinvergrößerung von 50% auf alle Waffen oder die Chance, dass getötete Gegner Salze fallen lassen.

BioShock: Infinite bietet übrigens mindestens 20 Stunden Spielspaß bei der Erforschung aller Gebiete und Erfüllung aller Nebenquests.

Fazit: BioShock: Infinite ist ein Computerspielmeisterwerk ohne Gleichen. Wer auf gute Action, kombiniert mit einer tief sinnigen Geschichte und glaubwürdigen Charakteren steht, sollte unbedingt einen Blick hineinwerfen. Es gibt noch so viel mehr zu schreiben, aber spielt es am besten selbst. Es muss ja auch nicht gleich die Songbirdedition sein :-)

Quellen:

- <http://de.wikipedia.org/wiki/BioShock>
- http://de.wikipedia.org/wiki/Bioshock_2
- http://de.wikipedia.org/wiki/Bioshock_Infinite

[mm]



Willkommen in Columbia

How not to tame a dragon

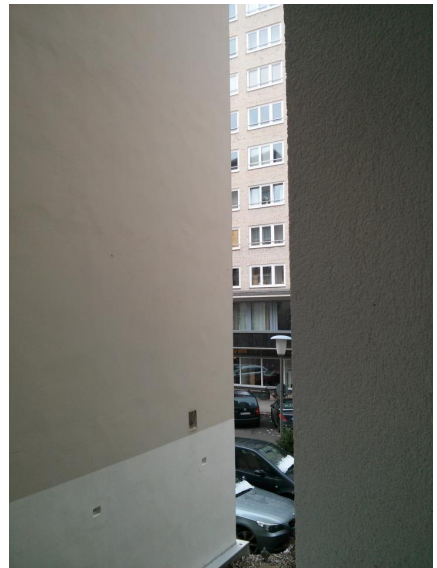
Dies ist die Geschichte eines FINlers, der sich entschied, der Uni den Rücken zu kehren und sein Glück in der Welt da draußen zu suchen. Spoiler alert: Man ist bei solchen Geschichten geneigt, anzunehmen, dass er am Ende das Mädchen bekommt. Dem ist hier nicht so.

Mich trieb es nach meinem Master nach Hamburg, wo ich mich auf meine zukünftige Arbeit (die einen festen Starttermin hatte) mit einem Praktikum bei derselben Firma vorbereiten wollte. Mein Tipp an euch: Lasst euch auf solche Konstrukte nicht ein – selbst dann nicht, wenn ihr für die Anschlussverwendung schon einen unterschriebenen Vertrag bekommt. Diese Geschichte handelt jedoch nicht von Firmen in der IT, die Leute entlassen, weil sie behindert sind und somit ein „Ausfallrisiko“ darstellen, sondern von Situationen, die sich ergeben, wenn in einer Stadt der Wohnraum knapp ist. Das ist in Hamburg – wo Telefonzellen für 13.000€ Miete als Wohnraum versteigert werden – zweifelsohne der Fall.

Ich fand im Internet ein WG-Zimmer in ruhiger Lage nicht weit vom Zentrum. Die Fotos des Zimmers und des Rests der Wohnung waren okay und so schloss ich per E-Mail einen Mietvertrag für drei Monate ab. Schon dort hätte ich stutzen sollen: Ich fragte die Vermieterin nach ihrer Handynummer, damit ich sie am Tag des Einzugs erreichen kann, falls keiner zu Hause ist. Die Handynummer bekam ich nicht, stattdessen folgenden Hinweis: „Hallo Markus, also Einzug liest sich etwas heftig, ich würds lieber Anreise nennen“ Eine wunderbare Freundschaft war geboren.

Dort angekommen stellte sich heraus, dass ich nun also 300€ für ein nichtabschließ-

bares Zimmer in der Größe von – ungelogen – zwei mal drei Metern bezahlte. Der Clou: Knapp zwei Meter vor dem Fenster findet sich die Wand des Nachbarhauses. Wer sich aber mit dem ganzen Oberkörper hinaus beugt, schafft es, Himmel, Boden oder andere Häuser zu sehen:



Die Vermieterin, eine „Designerin“ irgendwo zwischen 50 und 70, hat in dieser Wohnung ihre Familie groß gezogen. Nun, da ihre Kinder das Nest verlassen haben und ihr Mann ... Was ist eigentlich mit ihrem Mann passiert? ..., vermietet sie die frei gewordenen Zimmer an Menschen, die ihr den Lebensunterhalt finanzieren wollen. Außerdem wohnt ihr riesiger, nach einem US-amerikanischen Präsidenten (oder einer Rolle von Jim Carrey) benannter Hirtenhund dort. Es herrschte ein idyllisches Klima neokapitalistischen Ausbeutertums in dieser Wohnung, deren Luft nicht durch regelmäßiges Öffnen der (mit Decken verhängenen) Fenster, sondern durch die rei-

nigende Funktion des Rauchs von täglich mindestens 100 Zigaretten gesäubert wird. Alles Dinge, die ich bei einer Wohnungsbesichtigung hätte herausfinden können (wobei an solchen Tagen tatsächlich mal gelüftet wird).

Die Vermieterin selbst ist etwas eigen und so brauchte ich zu Beginn etwas Überzeugungskraft, um sie dazu zu bringen, das Betreten meines Zimmers in meiner Abwesenheit mit anschließendem Vortrag über Alternativen in meiner Raumnutzung einzustellen.

Auf ihre Bitte, mein Fenster nicht permanent offen zu halten, damit, wie sie sagt, nicht die ganze Wohnung auskühlt, reagierte ich mit dem Gegenvorschlag, dass sie das Rauchen auf ihr Zimmer beschränkt und die Tür geschlossen hält, sodass es nicht nötig ist, das zu tun. Der stillschweigende Kompromiss war, jeweils die Bitte des anderen zu ignorieren.

Einmal saß ich mit einem frischen Mieter in der Küche. Nach einiger Zeit des Gesprächs tauchte unsere Vermieterin auf, ermahnte mich, mich nicht auf die Massivholzstühle der Küche zu setzen, weil die unter mei-

nem Gewicht zusammenbrächen, und verschwand wieder.

Ihre Beziehung zu der WG-eigenen Waschmaschine ist von besonderer Natur, denn nur sie darf sie bedienen. Und so ergab es sich, dass ich eines Abends dringend Wäsche waschen musste, sie aber keine Lust hatte, die Maschine an und später wieder auszuschalten. Ich konnte sie überreden, die Maschine zu starten, bevor sie sich wieder dem Fernseher zuwandte und irgendwann schlafen ging – „aber wenn die nachher ausläuft, bezahlst du den Schaden“. Das Angebot, dass ich sie ja dann ausmachen (und den Wasserhahn zudrehen) könne, schlug sie aus: „Nee, du machst die nicht aus“

Unsere freundschaftliche Beziehung endete, als ich unangekündigt zwei Wochen vor Mietende meine Sachen verstaute, den Wohnungsschlüssel in mein Zimmer legte und einfach abreiste. Ich muss davon ausgehen, dass ich die Wohnungsabnahme, die sie nun ohne mich durchführen musste, bestanden habe, denn ich habe seitdem nichts mehr von ihr gehört.

[Markus Köppen]

Zitatersatz

Typisch studentische Verhaltensweise: GEA-Vorlesung, der Übungsleiter verkündet:

„Der Professor steckt im Stau. Wenn er 17:30 Uhr noch nicht da ist, könnt ihr gehen. Schaut bitte auf die Uhr und werft euch selbst raus.“

Allgemeine Freude. Die Studenten fangen an, unbeschwert rumzualbern. 17:34 Uhr ist der Prof da. Keiner hat auf die Zeit geachtet, weil alle gealbert haben. Allgemeines Aufstöhnen. Tja, pech.



Spielebericht: City Tycoon

Planen, bauen, verkaufen, versorgen – das sind die Grundpfeiler beim Städtebau und genau das sind eure Aufgaben bei „City Tycoon“. Dies ist eines der brandneuen Spiele, die beim Spieleabend für euch bereit liegen. Ziel des Spiels ist es, durch den geschickten Bau und Verkauf von Stadtbezirken und Kraftwerken sowie dem Transport von Rohstoffen durch die Stadt, Bürgermeister der entstehenden Metropole zu werden, indem ihr Geld und Siegpunkte scheffelt.

Bei „City Tycoon“ handelt sich um ein Aufbau-Strategie-Spiel für zwei bis fünf Spieler ab 12 Jahren, welches wir für euch mit voller Besetzung, das heißt fünf Spielern, getestet haben. Das Spiel dauert etwa anderthalb Stunden und bringt eine achtseitige Anleitung sowie ein Beiblatt mit genaueren Beschreibungen zu den verschiedenen Bezirkstypen der Stadt sowie den Auswirkungen der einzelnen Spielplättchen mit. Weiterhin gibt es diverse Spielutensilien wie den Landschafts- und Bezirksplättchen, verschiedene Kraftwerke, Besitzmarker, Rohstoffwürfel in drei Farben und Geldmünzen. Aber keine Angst vor so viel Vielfalt, die Anleitung ist ausführlich und gut strukturiert.

Spielkonzept

Das Spiel ist rundenbasiert aufgebaut: Insgesamt werden vier Runden gespielt, in denen die errichteten Stadtteile immer größer und teurer werden, aber auch mehr Prestige in Form von Geld, Rohstoffen, Punkten oder einer Kombination aus allen bringen – natürlich vorausgesetzt, dass man auf das richtige Pferd setzt. Jede der Runden ist in fünf Phasen eingeteilt, in der unter anderem die Spielerreihenfolge in Abhängigkeit



des Bargeldes festgelegt wird, neue Stadtteile geplant oder errichtet werden und die Erfüllung der Forderungen der gebauten Bezirke gewährleistet wird. Im Anschluss folgt eine Aufräumphase, die wie eine Müllabfuhr durch die gesamte Stadt geht.

So weit, so gut. Interessant ist schon der Anfang des Spiels, denn die Spieler beginnen mit steigendem Startkapital: So beginnt der Startspieler mit 20€ (wir denken uns einfach mal noch sechs Nullen dran) und der fünfte Spieler schon mit 28€. Dieses unterschiedlich hohe Startkapital gleicht die Tatsache aus, dass jedes weitere errichtete Kraftwerk mehr als das zuvor erbaute kostet. Nachdem die Spielerreihenfolge festgelegt worden ist und das Startkapital zur Verfügung steht, beginnt die Planungsphase. Dabei werden an jeden Spieler sechs Bezirksplättchen verteilt. Davon wählt er eines aus und gibt die anderen fünf an seinen Nachbarn weiter, bis alle verteilt sind. Es ist hier also wichtig sich anzusehen, welche Stadtteile die Gegenspieler bereits haben und welche Vorteile ihnen durch die Weitergabe von Bezirksplättchen eventuell zugespielt werden.

Im Anschluss erfolgt die Bauphase, bei der sich der Spieler entscheidet, ob er baut oder verkauft. Eigene Kraftwerke zu errichten, ist erst einmal überlebensnotwendig in die-

sem Spiel, denn sie sind die Rohstoffquellen (rote oder blaue Ressourcen) und ohne sie muss man ansonsten die benötigten Ressourcen teuer im Stadtzentrum oder bei den Mitspielern erwerben – und diesen dadurch das hart erarbeitete Geld in den Rachen schmeißen. Taktisch sinnvoll ist es daher vielleicht, die eigenen Kraftwerke an den „Stadttrand“ zu bauen, um somit die Transportwege für die Mitspieler zu verlängern und die eigenen Einnahmen in die Höhe zu treiben. Alternativ zu den Kraftwerken kann man natürlich auch die ausgewählten Stadtteile bauen. Diese werden dann in der Versorgungsphase unter anderem mit roten und blauen Rohstoffwürfeln beliefert und bringen einem dadurch Geld, Punkte oder gelbe Rohstoffwürfel ein. Mit den gelben Rohstoffwürfeln können wiederum diverse (zum Teil andere) Stadtteile versorgt werden, weshalb auch sie zum Erwerb von Macht und Ruhm verwendet werden können – und sollten. Wenn man knapp bei Kasse ist, kann man aufs Bauen auch verzichten und Geld gewinnen, indem man geplante Stadtteile an die Bank verkauft.



Nach der Bauphase kommt (sobald keine Stadtteile mehr zum Bauen oder Verkaufen verfügbar sind) jeweils die Versorgungsphase, bei der es oberstes Gebot ist, geschickt die vorrätigen und gegebenenfalls eingekauften Ressourcen zu verteilen. Dabei gilt jeweils, dass der Transport durch

fremde Stadtteile und der Einkauf von externen Ressourcen nicht unerhebliche Kosten erzeugt. Es ist also wichtig, wo die eigenen Stadtteile platziert sind. Nachdem am Ende der Runde die Müllabfuhr wieder Ordnung in die Stadt gebracht hat, beginnt eine neue Runde. Auf diese Weise wächst und gedeiht die Stadt über insgesamt vier Runden. Gewonnen hat derjenige Spieler, der am Ende die meisten Punkte erzielt hat.

Fazit

City Tycoon erlaubt es, verschiedene Arten von Strategien zu fahren: Von der oben angesprochenen Strategie, bei der die erworbenen Kraftwerke an den eigenen Stadttrand gebaut werden, um Transportgebühren zu kassieren, bis hin zu der Strategie, rein auf Cash aus zu sein (10€ ergeben einen Siegpunkt am Ende), ist alles möglich: Monokultur bei den Rohstoffwürfeln, vollständiger Einkauf fremder Ressourcen etc.

Uns hat dieses Spiel viel Spaß bereitet! Beim ersten Spiel haben wir etwas mehr Zeit benötigt, als auf der Verpackung angegeben, wir haben jedoch auch gemerkt, dass die dritte und vierte Runde schon deutlich flüssiger abliefen, als die ersten beiden. Es ist also ganz klar ein Spiel, das dem Motto „learning by doing“ folgt. Einen erfahrenen Spieler mit an Bord zu haben, kann von Vorteil sein, um sich die Regeln erklären zu lassen, allerdings hat dieser dann vielleicht schon eine Siegesstrategie parat, um die Newbies abzuziehen. Wir haben in unserem Spiel verschiedene Strategien verfolgt, einige haben sich teils bewährt, andere gingen ein wenig schief. Vielleicht sehen wir uns ja beim nächsten Spieleabend (08. Mai 2013) und Du versuchst Deine eigene Taktik, um der City Tycoon zu werden!

[Christina Lenz]

LEGITIMIERT EURE VERTRETER!

Sie pushen Nachrichten, informieren euch über Veränderungen und organisieren Feiern und Events - engagierte Studenten an eurer Fakultät. Das trifft bestimmt auch auf dich zu. Hier möchte ich euch aber auf die Mitglieder, eures Fachschaftsrats (FaRaFIN) und die anstehenden Hochschulwahlen vom 5. bis 6. Juni aufmerksam machen.

Warum ich euch auch auf die Hochschulwahlen aufmerksam machen möchte? Weil wir eure Stimmen brauchen! Wir sind keine Politiker und auch nicht stimmgeil. Wir machen das Alles ehrenamtlich für euch. Wir sind regelmäßig auf stundenlangen öffentlichen Sitzungen. Wir diskutieren, streiten und entscheiden. Wir verwalten einen Teil eurer Semesterbeiträge (ca. 2,50€ je FIN-Student) zur Organisation von Events wie z.B. der Weihnachtsfeier oder dem Sommerfest, stellen euch einen Projektserver zur Verfügung, fördern studentische Projekte und damit das Leben an der FIN. Wir nehmen uns die Zeit um Änderungen an den für euch wichtigen Studien- und Prüfungsordnungen vorzubereiten und legen uns in Diskussionen im Prüfungsausschuss und der Studienkommission auch mal mit unseren Professoren an. Weiter haben wir ein offenes Ohr für alle Probleme und versuchen sie in eurem Sinne zu lösen. Wir „machen“ und wir wollen auch „machen“, denn wir sind FIN-Studenten, die sich für euch engagieren wollen. Alles um das studentische Leben an unserer Fakultät zu verbessern.

Um was wir euch einfach bitten, ist uns mit euren Stimmen überhaupt dazu zu legitimieren, das Alles zu dürfen. Ohne euer „Ja, ich möchte, dass ihr uns vertreten und macht und tut.“ sind wir überhaupt nicht für euch handlungsberechtigt. Seit Jahren bedanken wir uns daher bei euch mit einer

Wahlparty, bei der es für jeden Wähler (unabhängig davon wen er/sie gewählt hat) eine leckere Bratwurst, Bier und ein Eis gibt. Für alle Unentschlossenen sollte das Grund sein sich dann doch an die Wahlurne zu begeben. =)

Nun noch etwas Organisatorisches:

Die Wahlen finden an zwei Tagen statt, vom 5. bis 6. Juni. Im Wahllokal in der FIN bekommt ihr nach der Wahl Gutscheine für unsere Wahlparty.

Ihr wählt eure Vertreter für den Fachschaftsrat (an der FIN sind es sieben Gewählte), sowie zwei Studenten, welche euch im Fakultätsrat (das höchste Gremium der Fakultät) vertreten. Ihr habt hier nicht nur eine Stimme, sondern mehrere, welche ihr auf eure Wunschkandidaten verteilen könnt. Für den FaRaFIN gibt es an der FIN traditionell nur eine Liste, aus welcher ihr eure Kandidaten wählen könnt.

Weiter gibt es noch den Studierendenrat (StuRa), welcher in etwa die gleichen Aufgaben des FaRa's nur auf Ebene der Hochschule wahrnimmt. Hier gibt es dann eine Vielzahl verschiedener „Listen“, welche um die 15 Plätze im StuRa buhlen. Von Vertretern klassischer Parteien bis hin zu Listen der einzelnen Fachschaften (bspw. der Mediziner („Human Agents“), der Ingenieure („Liste - Ingenieure“) der Informatiker („FIN - Qualität für alle“) oder der WiWi's („SEKT“)) ist fast alles vertreten. Man hat also eine breite Auswahl an Kandidaten, die sog. „Hochschulpolitik“ für einen betreiben wollen.

Zum Schluss gilt es für uns Studenten noch Vertreter in den „Senat“, als oberstes Uni-Gremium, zu wählen. Vergleichbar wie im Fakultätsrat, sitzen hier (vier) Studenten, Professoren der Fakultäten und Beauftragte der Uni zusammen mit dem Rektor und

Prorektoren um die Geschicke der gesamten Uni zu beraten.

Ihr seht, studentische Beteiligung, welche in Sachsen-Anhalt zum Glück per Landeshochschulgesetz vorgeschrieben ist, kann an vielen Stellen der Hochschule wirken. Ihr gebt euren studentischen Vertretern mit eurer Stimme die Möglichkeit das auch für

euch zu tun. Geht wählen. Für euch geht es um die Wurst. Für uns geht es um den Handlungsauftrag.

PS: Jeder kann mitmachen, denn FaRa, StuRa und Co. sind das was wir Studenten daraus machen! Ihr müsst nur den Weg in unser Büro schaffen. =)

[Tom Grope]

Rätselseite

Professorensuche

R	R	A	T	O	N	N	I	E	E	L	E	S
I	H	O	R	O	E	N	K	S	Z	A	S	I
H	C	I	K	T	S	I	A	U	L	A	H	E
M	S	P	S	W	E	S	C	H	E	K	T	K
I	E	R	U	O	R	T	M	A	N	N	U	R
O	U	L	O	R	I	T	E	M	T	R	S	A
P	E	N	T	U	D	E	I	H	C	O	E	R
O	T	R	O	E	S	R	D	U	S	O	R	N
I	T	R	E	G	N	E	R	M	K	E	G	D
L	I	P	S	R	E	B	N	R	E	U	N	T

Im Diagramm sind die Namen von Professoren der FIN verstreut. Trenne die einzelnen Namen durch ziehen von Linien entlang dem Raster in Areale, so dass jedes Areal genau einen Namen enthält. Es darf dabei kein Feld der Größe 2x2 in einem Areal entstehen. Die zu suchenden Wörter können nach jedem Buchstaben orthogonal abbiegen. Jeder Buchstabe wird nur einmal für genau einen Namen verwendet. Als Beispiel ist ein Name vorgegeben.

Arndt - Dittmann - Dumke - Grosch - Horton - Kaiser - Kruse - Nett - Nuernberger - Ortmeier - Preim - Roesner - Saake - Schirra - Schulze - Spiliopoulou - Theisel - Toennies - Turowski

Zitate raten

Könnt ihr die Filme erraten, aus denen die jeweiligen Zitate stammen?

1. „Straßen? Wo wir hinfahren brauchen wir keine Straßen.“
2. „Ich spuck’ dir in die Augen und blende dich!“
3. „Er hat mich angeschleimt.“
4. „Ich sehe tote Menschen.“
5. „Wenn es blutet, kann man es töten.“
6. „Des Nachts ist es so, bei Tage ganz anders.“
7. „Ich bin der König der Welt!“
8. „Dumm ist der, der Dummes tut.“
9. „Alles was du besitzt, besitzt irgendwann dich.“
10. „Der Würfel muss fünf oder acht ergeben, sonst musst du ewig im Dschungel leben.“

Suburbia

Wachstum, Wachstum, Bevölkerungswachstum – das ist das Ziel in Suburbia, eine kleine Stadt auszubauen und zum Spielende die höchste Bevölkerung zu haben. Das Grundprinzip ist einfach:

Jeder Spieler kann mit den Finanzen, welche rundenweise durch die eigene Stadt erwirtschaftet werden, seine Stadt erweitern. Dies geschieht, indem er sie um neue Kacheln von Stadtteilen erweitert. Für welche er sich dabei entscheidet, bleibt ihm überlassen. Ob seine Bevölkerung wächst, ist wiederum von dessen Ruf abhängig. Es gibt drei grundlegend verschiedene Kacheltypen:

Eine Stadt besteht aus Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten. Wohngebiete erhöhen den aktuellen Bevölkerungsstand und Gewerbegebiete heben das Einkommen der Stadt. Industriegebiete hingegen können sowohl das Einkommen steigern als auch die Bevölkerung drücken. Entscheidend ist der Einfluss benachbarter Gebiete aufeinander. Beispielsweise senkt ein Schlachthof in unmittelbarer Nachbarschaft von Wohngebieten deren Einwohnerzahl. Die Bewohner ziehen um und die Bevölkerung nimmt ab. Befindet sich jedoch ein Gewerbe, wie ein Ferienpark oder Schnellrestaurant, in der Nähe, wächst das Einkommen und die Stadt gewinnt an Reiz für seine Bewohner. Selbst die Lage an einem See oder die Zahl der Bildungseinrichtungen verändern das Einkommen und den Ruf einer Stadt.

Wer jedoch seine eigene Stadt nur wild durcheinander, ohne Bedacht und Plan bebaut, kann keine Gelder für prestigeträchtige Gebäude erwirtschaften, welche im Spielverlauf immer teurer werden. Dessen Bevölkerung stagniert und verlässt dauerhaft die Stadt.



Quelle: opinionatedgamers.com

Durch Anlegen von Stadtteilen können Ruf und Einkommen der Nachbarstädte beeinflusst werden. Eröffne ich beispielsweise als erster Spieler ein Nobelrestaurant in meiner Stadt, erhalte ich einen Bonus. Werden jedoch weitere Restaurants in den anderen Städten eröffnet, sinkt das Prestige meines Restaurants und der Umsatz bricht ein. Als Besitzer eines Bauernhofs freut man sich wiederum über wachsende Gastronomie, deren Zutaten man anbaut. Spieler, die mehr Kooperation untereinander wünschen, müssen sich damit abfinden, dass auch in der Realität nur sehr wenig Zusammenarbeit zwischen Großstädten wie Berlin, Hamburg oder München stattfindet.

Suburbia kann alleine oder mit bis zu vier Spielern gespielt werden. Die Regeln sind einfach, aber in manchen Situationen nicht ausreichend beschrieben. Das macht jedoch nichts, denn nach wenigen Runden ist allen Spielern der Ablauf klar und man kann miteinander um die zum Kauf stehenden Stadtgebiete feilschen. Suburbia ist ein sehr interessantes Spiel, welches jeden vor die Herausforderung stellt zwischen Einkommen und Ruf der Stadt ein gesundes Maß zu finden, um ein stetiges Wachstum seiner Stadt zu ermöglichen.

[Tom Grope]

Quo Vadis 2013 – Games, Networking & lots of food

Im April diesen Jahres fand wieder einmal die Spieleentwicklerkonferenz „Quo Vadis“ statt. Natürlich durfte Acagamics dort nicht fehlen und so begaben wir uns ein weiteres Mal auf die wundervolle Reise in die ferne Stadt Berlin, um dort mit knapp 2000 anderen Teilnehmern aus dem Gamesbusiness Vorträgen zu lauschen, zu diskutieren und neue Erfahrungen zu schöpfen. Das Thema der Quo drehte sich um Crowdfunding und zum ersten mal wurde sie (fast) komplett in Englisch gehalten. Diesmal kam mit über 20 Acagamicsteilnehmern sogar richtiges Klassenfahrtfeeling auf.



Ruhe vor dem Sturm. Die Tshirts sitzen.

Keynotes wurden in diesem Jahr von Spieleentwicklerlegenden wie Richard Garriott und Al Lowe gehalten und bezauberten das Publi-

kum mit Witz und Charme. Auch die deutschen Let's Player Gronkh und Sarazar waren anwesend und ließen sich auf einen lockeren Schwatz mit uns ein. Zwischen den Keynotes gab es parallel bis zu 6 Vorträge zu besuchen und die Entscheidung, wohin man gehen sollte, fiel oft sehr schwer.

Ein besonderes Feature der Quo stellte Blue Byte bereit. Diese sponserten eine wahre Fülle leckeren Essens. Von Currywurst über gegrillte Champignons bis hin zu Fleischspießen konnte man sich satt essen und nebenbei auch noch in netter Atmosphäre networken.

Als kleines Abendhighlight wurde Acagamics zur After Show Party des Lara (Computerspielepreis) eingeladen, wo es wieder einmal kostenlose Verpflegung und jede Menge Möglichkeit zum Networken gab. Ebenfalls konnten die Gewinner des Awards gespielt oder im Diskoroom das Tanzbein geschwungen werden.

Nach 3 anstrengenden, aber auch wunderbaren Tagen in Berlin, kann man nur sagen, dass sich der Besuch der Quo Vadis für den Acagamics e.V. gelohnt hat. Jeder konnte für sich Kontakte knüpfen und sein Wissen erweitern. Und wie es aussieht, dürft ihr euch im kommenden Semester wieder auf den ein oder anderen Gastvortrag freuen. [mm]



Gechilltes Knüpfen von Kontakten während des Essens

BeFINDlichkeiten

Hallo liebe Kommilitonen.

Ich möchte dieses Mal meinen Platz hier nutzen, um euch auf eine Sache aufmerksam zu machen, die mir sehr am Herzen liegt.

Wie ihr sicherlich bemerkt habt, plant die Landesregierung massive Einsparungen im Hochschuletat. So sollen 50 Millionen Euro bis zum Jahr 2025 gestrichen werden. Dies hätte den Wegfall ganzer Fakultäten zur Folge und könnte sogar zur Schließung mancher Hochschulen hier in Sachsen-Anhalt führen. Es ist also offensichtlich, dass wir alle an der Universität direkt von diesen Kürzungen betroffen wären.

Meiner Meinung nach darf diese voreilige Planung der Landesregierung auf gar keinen Fall in die Tat umgesetzt werden. Ich finde die gemeinsame Presseerklärung der außeruniversitären

Wissenschaftseinrichtungen der Landeshauptstadt Magdeburg vom 26.04. bringt die ganze Sache sehr gut auf den Punkt: „Wer an Bildung und Forschung spart, spart an der Zukunft des Landes“. Denn auch ich finde, mit solch einer Maßnahme würde man sich ins eigene Fleisch schneiden. Ich vermute die meisten von euch werden da ähnlicher Meinung sein.

Soweit mein kurzes Statement dazu. Auf unserer Universitätswebsite findet ihr neben der Erklärung der außeruniversitären Wissenschaftseinrichtungen, auch noch den offenen Brief der Universitätsmedizin Magdeburg zu dieser Sache.

In diesem Sinne wünsche ich euch allen ein schönes und erfolgreiches Sommersemester.

[mi]



Veranstaltungen im Mai/Juni

Mi	Spieleabend
09	
10	
11	
12	
13	
14	Sitzung des FaRaFIN
Mi	Vortrag: Institutsvorstellung
16	
17	
18	
19	
20	
21	
Mi	Business meets FIN (Firmenkontaktmesse)
23	um 19:00 findet im Hackerspace (Leibnizstraße 32) der Vortrag „Wirtschaft hacken“ statt. Vortragender ist Uwe Lübbermann (Premium Cola)
24	
25	
26	
27	
28	Sitzung des FaRaFIN
Mi	Vortrag: Webservices mit Play-Framework
30	Workshop: Acando - „Pair Programming“
31	Campusdays
01	Campusdays, Lange Nacht der Wissenschaft
02	
03	
04	
Mi	Gremienwahlen, Spieleabend
06	Gremienwahlen + Wahlparty
07	

