

2008 Juli

# FIN!log

JEDEN MONAT EIN BITCHEN BESSER

Bald  
zurück

20

Preis: Unbezahlbar

## Inhaltsverzeichnis

Berühmte Informatiker - Edsgar Wybe Dijkstra	00010
Netz 39	00100
Protesterrat – Gegen Kürzungen an Sachsen-Anhalts Hochschulen	00101
Hochwassergesuch	00110
Random Review: Surgeon Simulator 2013	00111
Studium... und dann?	01001
Review: Dice Devils	01011
Review: La Boca	01100
Review: Potato Man	01101
Review: BANG! - Samurai Sword	01101
Review: Singapur, wo liegt das nur?	01110
One Late Night	10000
Die FIN.log braucht eure Unterstützung	10010
BeFINDlichkeiten	10100

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]

Sebastian Nielebock [sn]

**Grafik:**

Maria Manneck

Alexander Behne

**Marketing und Druck:**

Dirk Steindorf

Sebastian Nielebock

**TeXnik:**

Christian Speich

---

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

Auflage: 200

## Editorial

So schnell ist das Semester auch schon wieder vorbei. Ihr habt es endlich geschafft, euch durch die ganzen Hausaufgaben zu arbeiten und Seminare und Teamprojekte erfolgreich zu beenden. Damit habt ihr es euch wirklich verdient, jetzt noch ein paar Wochen für die Prüfungen zu lernen. Herzlichen Glückwunsch!

Diese Ausgabe ist die letzte in diesem Semester und auch die letzte, die wir mit der jetzigen Redaktion machen werden. Ab dem nächsten Semester sind dann einige fertig mit dem Studium oder schreiben ihre Masterarbeit. Dadurch fallen uns zu viele Leute weg, sodass wir auf jeden Fall eure Unterstützung brauchen, damit es weitergehen kann. Weiter hinten gibt es dazu ge-

nauere Infos für euch.

Ansonsten haben wir auch wieder ein paar Beiträge für euch gesammelt, da ja seit der letzten Ausgabe doch einiges passiert ist. Allem voran gab es das Hochwasser, bei dem viele Helfer stundenlang Sand geschaufelt haben. Bei denen möchten wir uns auch nochmal herzlich bedanken und hoffen, dass der Sonnenbrand nicht zu heftig war.

Wir hoffen, dass euch die Ausgabe gefällt, wünschen euch viel Erfolg in der Prüfungszeit und freuen uns auf die nächste Ausgabe, die wir dann selbst nur als Leser bewundern dürfen.

Bis dann,

Eure alte FIN.log-Redaktion

## Neues aus FINland

### Prof. Dassow erhält Ehrensena- torwürde

Auf der Festveranstaltung zum 20-jährigen Bestehen unserer Uni wurde Prof. Dassow die Ehrensena-torwürde verliehen. Er war als Gründungsrektor wesentlich an der Gestal-tung der Universität beteiligt. Herzlichen Glückwunsch!

### Campus Fest

Neben der Festveranstaltung gab es zum 20. Geburtstag der Uni eine große Cam-pusparty. Mit einem bunten Programm des Sportzentrums, viel Live-Musik und Frei-bier wurde trotz Regen ausgelassen gefei-ert. Unter dem Motto „Wir halten stand und sagen Danke!“ wurde den Fluthelfern gedankt. Krönender Abschluss des Abends war schließlich die Feuershow vor der Bi-bliothek.

### Rückmeldung bis 12.07.

Der Semesterbeitrag für das kommen-de Wintersemester ist wieder fällig. Die €78,50 könnt ihr über Lastschriftverfah-ren bezahlen. Wie seit Jahren ist „in Aus-nahmefällen die Rückmeldung noch per Banküberweisung möglich“.

### FIN hat zwei neue Professoren

Den Ruf auf die W2-Professur Software Engineering (Nachfolge von Prof. Dumke) hat Prof. Ortmeier angenommen. Die neue W1-Professur computergestützte Chirurgie hat Herr Dr. Christian Hansen angenom-men. Dieser hat selbst in Magdeburg Com-putervisualistik studiert, an der Universität Bremen promoviert und anschließend am Fraunhofer MEVIS im Bereich computergestützte Radiologie und Chirurgie gearbei-tet.

## Berühmte Informatiker - Edsger Wybe Dijkstra



Edsger Wybe Dijkstra (2002)

Quelle: [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d9/Edsger\\_Wybe\\_Dijkstra.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d9/Edsger_Wybe_Dijkstra.jpg)

In dieser Folge der berühmten Informatiker stellen wir euch Edsger Dijkstra vor.

Edsger Wybe Dijkstra wurde am 11. Mai 1930 in Rotterdam geboren. Sein Vater, ein Chemiker, und seine Mutter, eine Mathematikerin prägten ihn mit ihren wissenschaftlichen Hintergrund für seine spätere Arbeit und sein Leben. Nach dem Abschluss am Rotterdamer „Erasmiaans Gymnasium“ begann er 1948 sein Studium der Mathematik und Physik an der „Universität Leiden“ [1,2].

Hier erhielt innerhalb von 3 Jahren seinen Bachelorabschluss, was seinem Vater veranlasste ihm die Erlaubnis für die Teilnahme an einen Sommerkurs für Programmierung an Cambridge Universität zu geben. Für den Kurs, der von dem berühmten britischen Informatiker Maurice Wilkes gehalten

ten wurde, sollte Dijkstra einen Brief an den Leiter des mathematischen Zentrums (Mathematical Centre - MC) in Amsterdam Aad van Wijngaarden, um festzustellen, ob sein Vorwissen ausreichend war. Dies beantwortete van Wijngaarden mit einem Zweizeiler: Zum einen bestätigte er Dijkstras Vorwissen, zum anderen bot er ihm eine Stelle als Programmierer an.

*„Computer Science is no more about computers than astronomy is about telescopes.“ [10]*

Dijkstra, der mehr und mehr von der Programmierung als von der theoretischen Physik fasziniert wurde, arbeitete nun während seines Masterstudiums für van Wijngaarden. Hierbei schrieb sämtliche Software für Maschinen, die numerische Probleme lösten (u.a. ARRA II[3] oder der ARMAC [4]). Dijkstra schloss so schnell wie möglich sein Physik-Studium bis 1956 ab und wurde fest am MC angestellt.

Hier entwickelte er u.a. einen Algorithmus, um den kürzesten Pfad in einem Straßennetzwerk zu finden. Den Algorithmus, den er in 20 Minuten bei einer Tasse Kaffee mit seiner späteren Frau Maria Debets entwickelte, ist heute bekannt als Dijkstras Algorithmus [5]. Im gleichen Zeitraum entwickelte er auch den „Minimal Spanning Tree“-Algorithmus, der dazu diente die kürzeste Kabelstrecke auf dem Schaltpult für den X1-Computer zu verwenden. Beide Algorithmen veröffentlichte er 1959 in einem nur dreiseitigen Paper [6]. 1959 schrieb Dijkstra seine Doktorarbeit [7] über das Problem des „Real-Time-Interrupt“, mit dem die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine vorangetrieben wurde. Zusammen mit Jaap Zonneveld entwickelte er in der Folgezeit einen

ersten Compiler für die High-Level Programmiersprache Algol-60.

1962 erhielt er eine Mathematik-Professor an der Universität für Technologie in Eindhoven. Er entwickelte das Betriebssystem „THE operating system“<sup>1</sup>, welches grundlegende Designkonzepte wie Abstraktion durch hierarchische Schichten oder gegenseitige Synchronisation mit sich zog. Zusätzlich prägte er auch die Begriffe der Semaphoren und das damit korrespondierende „Philosophenproblem“ und der „Bankieralgorithmus“.

Dijkstra zeigte in der Folgezeit viel Initiative im Bereich des strukturierten Programmierens. So sprach er sich gegen die Verwendung des „Go-To“-Befehls aus [8]. So begegnete er auch der in den 60'er und 70'er Jahren auftretenden Software-Krise.

*„If you want more effective programmers, you will discover that they should not waste their time debugging, they should not introduce the bugs to start with.“*[9]

Seine Arbeiten wurden 1972 mit dem Turing-Award gewürdigt - als erster und bisher einziger Niederländer. In seiner Dankesrede „*The Humble Programmer*“ („*Der bescheidene Programmierer*“)[9] schilderte er seine Beobachtung über die Entwicklung der Programmierung. In der Folgezeit beschäftigte er sich mit zahlreichen Konzepten, wie der formalen Verifikation von Programmen und dem Begriff des Nicht-determinismus.

1984 wurde Dijkstra Professor an der „Schlumberger Centennial Chair in Computer Sciences“ an der University of Texas in Austin. Hier lebte, forschte und lehrte er 18 Jahre bis er im Frühjahr 2002 in die Niederlande zurückkehrte.

Im selben Jahr am 6. August verstarb Dijkstra nach langem Krebsleiden in Nuenen. Er hinterließ seine Frau Maria und seine 3 Kinder.

Im Jahr 2003 wurde ihm zu Ehren der „*PODC-Influential Paper Award*“ in den „*Edsger W. Dijkstra Prize in Distributed Computing*“ umbenannt, den er im Jahr zuvor kurz vor seinem Tode noch selbst erhalten hatte.

### Quellen:

- [1] [http://web.archive.org/web/20041206193322/www.digidome.nl/edsger\\_wybe\\_dijkstra.htm](http://web.archive.org/web/20041206193322/www.digidome.nl/edsger_wybe_dijkstra.htm)
- [2] <http://www.erasmiaans.nl/>
- [3] <http://www-set.win.tue.nl/UnsungHeroes/machines/arra-ii.html>
- [4] <http://www-set.win.tue.nl/UnsungHeroes/machines/armac.html>
- [5] [http://en.wikipedia.org/wiki/Dijkstra%27s\\_algorithm](http://en.wikipedia.org/wiki/Dijkstra%27s_algorithm)
- [6] <http://www-m3.ma.tum.de/foswiki/pub/MN0506/WebHome/dijkstra.pdf>
- [7] <https://www.cs.utexas.edu/~EWD/PhDthesis/PhDthesis.PDF>
- [8] <http://www.cs.utexas.edu/~EWD/ewd02xx/EWD215.PDF>
- [9] <http://www.cs.utexas.edu/users/EWD/transcriptions/EWD03xx/EWD340.html>
- [10] [http://amturing.acm.org/award\\_winners/dijkstra\\_1053701.cfm](http://amturing.acm.org/award_winners/dijkstra_1053701.cfm)

[sn]

<sup>1</sup>THE ist dabei die Abkürzung der Universität (Technische Hogeschool te Eindhoven)

## Netz 39

In dieser FIN.log-Ausgabe möchten wir euch über ein paar interessante Ereignisse informieren, die im Juli und August anstehen.

DAS Hackergroßereignis dieses Jahres ist die OHM 2013. OHM steht für „Observe, Hack, Make“ und ist das Motto des diesjährigen Hackercamps, auf dem sich in diesem Jahr wieder 3000 Bastelbegeisterte im niederländischen Geestmerambacht treffen werden, um sich fünf Tage lang über Technik und Hintergründe auszutauschen. Wer diese besondere Atmosphäre und den Austausch mit anderen Bastelbegeisterten nicht verpassen möchte, sollte sich Tickets sichern, solange es sie noch gibt! (Mehr Informationen dazu unter [ohm2013.org](http://ohm2013.org))

Auf diesen Camps ist es Tradition, verschiedene Dörfer zu bilden, in denen sich gleichgesinnte Hacker zusammen finden können. Erstmals gibt es in diesem Jahr das Netz39-Dorf, in dem Netz39-Mitglieder und -Freunde gemeinsam campen werden. Dort bauen wir unter anderem einen geodätische Kuppel mit mehreren Metern Durchmesser (Foto1 zeigt zwei Modelle, die im Hackerspace gebaut wurden und dort betrachtet werden können) und entwickeln die Steuersoftware für ein Inverspendel [1], das wir derzeit in unseren Räumen aufbauen. Falls ihr ebenfalls zur OHM fahrt und in unserem Dorf mitcampen wollt, lasst es uns am besten wissen oder tragt euch im OHM-Wiki als Dorfbewohner ein. Auch Nicht-Mitglieder sind bei uns immer gern gesehen!

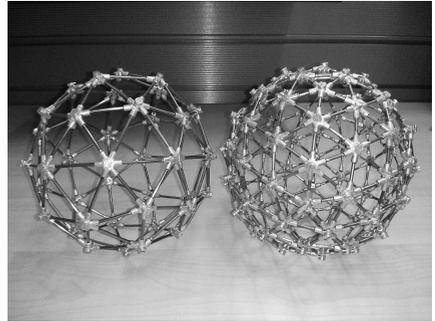


Foto 1: geodätische Kuppel

Wer nicht zur OHM kommen kann, darf einen der Vorträge live bei uns erleben: am 18. Juli um 19:30 Uhr findet in unseren Räumen ein Vortrag zur Modellierung und Regelung von unbemannten Flugobjekten statt. Vorsicht: Der Vortrag wurde als „hardcore“ angekündigt, aber wenn ihr wissen wollt, welche Mathematik hinter einem Quadropter steckt, seid ihr hier genau richtig! Passend dazu entstehen in unseren Räumen gerade die ersten selbst gebauten Fluggeräte. Wenn ihr nicht ewig dort kleben bleiben wollt, wo die Bäume verkehrt herum wachsen, dann steigt jetzt ein und macht mit!

Weitere Vorträge stehen bieten wir nun regelmäßig an jedem 4. Montag im Monat zu verschiedenen Themen rund ums Hacken an. Für alle, die sich einfach mal ganz unverbindlich in unseren Räumen umschauen wollen, ist dies eine gute Gelegenheit, den Magdeburger Hackerspace zu sehen und gleichzeitig in einem Vortrag Anstöße für eigene Ideen zu bekommen. Welche Vorträge und Veranstaltungen als nächstes anstehen, erfahrt ihr jeweils in unserem Wiki unter [netz39.de/wiki](http://netz39.de/wiki).

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 (auch im April und Mai zu über 50% der Zeit), darf man uns auch besuchen. Weitere Informationen findet ihr auf unserer Webseite unter [netz39.de](http://netz39.de). Oder folgt uns auf Twitter bei @netz39!

[1] [de.wikipedia.org/wiki/Inverses\\_Pendel](http://de.wikipedia.org/wiki/Inverses_Pendel)

[Stefan Haun]

## Protesterat – Gegen Kürzungen an Sachsen-Anhalts Hochschulen

*In diesem Semester hat uns nicht nur das Hochwasser, sondern auch die Kürzungspläne der Landesregierung Sorgen bereitet. Um den Plänen entgegenzuwirken, fanden neben einer großen Demo viele studentische Aktionen statt. Ein Mitglied des Protesterats beschreibt Hintergründe dieser Aktionen.*

Nachdem die Kürzungen der Gelder für die Hochschulen in Sachsen-Anhalt schon seit einiger Zeit in Diskussion waren, wurde Frau Wolff am 19.04.2013 wegen eines „gestörten Vertrauensverhältnisses“ überraschend aus ihrem Amt als Ministerin für Wissenschaft und Wirtschaft entlassen. Dies war der Startschuss für uns. Es war klar, dass etwas von Seiten der Studierenden, Unimitarbeitern und Professoren geschehen muss.

An der OVGU hat sich eine Gruppe von Studenten zusammengetan und sich an die Organisation verschiedener Aktionen gemacht. Im Vordergrund stand die Mobilisierung der Uniangehörigen, damit zu einer Demonstration genug Menschen auf die Straße gehen.

Unter den Aktionen waren zwei Infogrills. Mit diesen Infogrills wollten wir Studierende und Mitarbeiter der Uni darüber informieren, was im Landtag vor sich geht und warum dringender Handlungsbedarf besteht.



Außerdem wurde am Tag vor der Demo ein Plakatbastelworkshop angeboten. Wir hatten Pappen und Farben organisiert. Viele Studenten kamen, haben sich Sprüche ausgedacht und Schilder gebastelt. Die Demonstration am 29.05.2013 mit ca. 10000 Teilnehmern hat gezeigt, dass diese Aktionen gut gelaufen sind.

Zuvor wurde von der medizinischen Fakultät bereits am 15.05.2013 ein Flashmob im Alle-Center veranstaltet. Dieser sollte auch der Öffentlichkeit zeigen, dass Handlungsbedarf besteht. Eine weitere Aktion zur Mobilisierung der Bürger waren am 23.05.2013 die öffentlichen Vorlesungen am Breiten Weg. Vier Professoren haben ihre Studenten an diesem Tag nach

draußen gebeten und haben ihre Vorlesung bei „Wind und Wetter“ gehalten. Wir wollten damit verdeutlichen, dass wir nicht nur Geld brauchen, um die Professoren zu bezahlen, sondern auch Geld für die Instandhaltung der Gebäude benötigt wird.

Eine Aktion, die nicht hauptsächlich der Mobilisierung zur Demo gewidmet war, war die Buttonsaktion. Wir haben überlegt, wie wir zeigen können, dass, entgegen der Meinung unserer Regierung, wir eine ganze Menge Studenten sind. Letztendlich haben wir uns darauf geeinigt, Button mit dem Spruch „Ich studiere hier“ an die Studenten zu verteilen. Es war großartig an den Tagen vor der Demo durch die Stadt zu laufen und überall gelbe Buttons an Rucksäcken, Taschen und Jacken zu sehen.

Die Demonstration an sich wurde nicht mehr von uns als studentische Gruppe geplant. An der medizinischen Fakultät trafen sich Dekan, Vertreter der Stadt und ein Student, um die Organisation der De-

mo in die Hand zu nehmen. Wir bekamen regelmäßige Berichte und konnten unsere Aktionen an die Planung der Demo anpassen.

Abschließend bleibt zu sagen, dass der Dank für den Erfolg der Demo nicht nur an die Organisatoren, sondern auch an alle Mitwirkende beim Flashmob, den öffentlichen Vorlesungen und den anderen Aktionen gehen muss. Ohne die finanzielle Unterstützung durch den StuRa der OvGU, der FH Magdeburg-Stendal, die YouthBank und den ein oder anderen, der uns aus privater Kasse teilweise große Summen geliehen hat, wären einige Aktionen nicht möglich gewesen. Danke auch hierfür. Eine weitere Demonstration in diesem Sommersemester war zwar geplant, wurde jedoch wegen Hochwasser abgesagt. Zum Start des neuen Semesters soll nach aktueller Planung im Oktober eine weitere, dann hoffentlich landesweite Demonstration stattfinden.

[Carina Lederich]

## Hochwassergesuch

Das Hochwasser ist endlich vorüber. Doch neben jeder Menge nasser Sandsäcke hat es auch einsame Herzen zurückgelassen. Es wurde sogar eine Facebookseite geöffnet für Menschen, sie sich beim Sandschaufeln gesehen, aber nicht getraut haben, einander anzusprechen. Einer dieser Hochwassersingles wand sich mit folgender Anzeige direkt an unsere Redaktion:

*Hey,*

*ich habe dich am Sonntag Abend beim Sandsäcke befüllen in der Listemannstraße gesehen. Du hast mit dei-*

*nen Freunden neben mir am Sandberg geholfen und aus unabsichtlichem Überhören eurer Unterhaltungen habe ich erfahren, dass du Franzi heißt und noch nie Star Wars gesehen hast! Diese klaffende Bildungslücke würde ich gern mal mit dir schließen :) [Marius]*

Wenn du die Glückliche welche bist oder wenn dieser Text einfach so dein Interesse geweckt hat, melde dich bitte bei [fin.log@farafin.de](mailto:fin.log@farafin.de), wir vermitteln die Kontaktdaten des charmanten Herren gerne weiter. :)

[mm]

## Random Review: Surgeon Simulator 2013

„Perform a heart transplant!“ Nie wurde ein Spieler auf charmantere Weise mit dem Spielziel vertraut gemacht, in einen OP-Saal vor eine narkotisierten Patienten gesetzt und somit ins Wasser geworfen, das ungefähr so kalt ist, wie das Kieler Hafenbecken. Nun ist es jedoch schon einige Monate her, dass der Prototyp von „Surgeon Simulator 2013“ durch das Internet kursierte und tausende Spieler mit seinem einzigartigen Konzept begeisterte: Blut, Verwüstung und Herztransplantation. Und das alles nur mit einer Hand. Aber fangen wir ganz am Anfang an: In jedem Frühjahr versammeln sich zur selben Zeit an ausgewählten Punkten der Welt wahn-sinnige, nerdige und kreative Menschen. Nein, sie wollen nicht die Weltherrschaft (wieso eigentlich nicht). Ihr Ziel ist: In 48 Stunden in Gruppenarbeit zu einem vorgegebenen Thema ein Spiel zu programmieren. Dieses Event nennt sich „Global Game Jam“. Und ja, es ist der pure Stress, man kommt nicht zum Duschen und ernährt sich ähnlich einer LAN-Party nur von Energydrinks und Pizza. Aber es macht verdammt noch mal Spaß. Woher ich das weiß? Der studentische IGDA Spieleentwicklerclub Acagamics e.V. stellt eine dieser weltweiten Locations bereit, so dass im FIN-Hörsaal fröhlich entwickelt werden kann. Natürlich auch für Nicht-Mitglieder. Diesen Januar war das Thema des GGJ ein einfaches Soundfile. Zu hören war nur ein Herzschlag. Jetzt wurden Gruppen gebildet, Konzepte erarbeitet und Aufgaben verteilt. Und natürlich: Pizza bestellt.

Auch in den UK wagte sich ein kleines Entwicklerteam an die Umsetzung ihres Konzeptes. Damals noch recht unbekannt, machten sich die Bossa Studios in-

nerhalb von 48h mit Hilfe der Unity Engine und einem fantastischen Spielprinzip einen Namen in der Spielewelt. Aus der Ego-Perspektive blickt man auf einen Operationstisch. Der Patient liegt narkotisiert da. Links und rechts liebevoll modellierte Werkzeuge, wie Hammer, Säge, Messer. Ziel: Durchführen einer Herztransplantation. Herausforderung: Man hat nur einen Arm. Regeln: Der Patient darf nicht verbluten. Und bevor man das Herz einsetzt, müssen alle anderen Organe... nun ja... entsorgt werden. Auf welche sonderliche Weise auch immer. Gesteuert wird mit Tastatur und Maus. Das klingt im ersten Moment klassisch und intuitiv, ist es aber bei weitem nicht. Mit den Tasten A, W, E, R und Space können wir jeden einzelnen Finger einknicken, um Dinge zu Greifen. Oder dem Patienten einen Stinkefinger ins Nasenloch zu bohren. Die Maus ist dazu bestimmt, die Position der Hand im 3D Raum zu bestimmen, diese also von links nach rechts, oben nach unten, hinten nach vorn zu bewegen und sie einzudrehen. Als Spieler ist man hiermit erst einmal restlos überfordert und schmeißt bei den ersten Gehversuchen alles umher, was herumsteht. Und es macht Spaß. Hat man es doch geschafft, eines der „Operationswerkzeuge“ zu greifen und auf den Patienten anzuwenden, so fliegen meist Rippenbögen und Organe umher und der Blutverlust lässt nicht lange auf sich warten. Wurden Organe sachgemäß entfernt, so werden diese einfach aus dem Screen geworfen. Wir wollen ja nur ans Herz. Hat es der Spieler durch extremes Feingefühl dann doch geschafft, den Patienten nicht innerhalb von 30 Sekunden zu töten (30 Sekunden sind schon sehr lang), sich zum Herzen vorzukämpfen und die Arterien zu kappen,

so wird einfach das neue Herz in den Brustkorb gelegt und wir können mit diesem unvergleichbaren Erfolgserlebnis den Rechner ausmachen.

Durch den einschlagenden Erfolg des Prototyps entwickelten Bossa Studios den Surgeon Simulator zu einem vollwertigen Spiel weiter. Dieses ist für kleines Geld nun auch auf Steam erhältlich. Es werden eine Vielfalt an Operationen angeboten: Ob Herz, Niere oder Gehirn, nichts ist vor unserer linken Hand sicher (die nun auch klischeehafter Weise eine Uhr trägt). Die Settings wurden auf Ambulanzfahrzeug (natürlich fahrend) und den Weltraum erweitert. Schlüpfe in die Rolle von Nigel Burke und rette Bob! Und psst: Es ist kein Serious Game zur Ausbildung von Chirurgen. Wir dürfen gespannt sein, welche Perlen der Spieleentwicklung mit innovativen Kernmechaniken der nächste Global Game Jam zum Vorschein bringt!

Habt ihr Blut geleck und wollt ihr auch einmal 48 Stunden durcharbeiten, in lockerer Atmosphäre Spaß haben und eure Teamarbeit schulen? Und wollt ihr danach auf ein einzigartiges Produkt eurer Kreativität schauen, das euch (voraussichtlich) voller Stolz erfüllt? Der studentische Spieleentwicklerclub Acagamics veranstaltet regelmäßig Game Jams. Einfach die Augen nach Plakaten offen halten oder immer mal wieder auf [www.acagamics.de](http://www.acagamics.de) schauen. Dort können auch alte Game Jam Projekte bestaunt werden.

Prototyp zum kostenlosen Download:  
[globalgamejam.org/2013/surgeon-simulator-2013](http://globalgamejam.org/2013/surgeon-simulator-2013)

Offizielle Seite zum Game:  
[www.surgeonsimulator2013.com](http://www.surgeonsimulator2013.com)

Bildquelle: Maria Manneck, eigener Screenshot

[mm]



Unser Arbeitsplatz. Wir haben alles im Griff. Ehrlich! ... Verdammt, wo ist meine Uhr?

## Studium... und dann?

Einige der älteren Semester kennen sie vielleicht noch und fragen sich, was aus ihr geworden ist und wohin es sie verschlagen hat. Die Rede ist von Jana Schumann, einer verrückten Powerfrau, die stets unterwegs sein musste. In einem Interview gab sie uns Antworten auf all die Fragen danach, wie ihr Leben nach dem Studium weiterging.

„Frei sein, ungebunden sein, gehen können wohin und wann man will. Das war immer mein Ziel während der Studienzeit. Die Frage die sich mir aber dabei permanent stellte, war: Wie kann ich das am besten erreichen?

Nach dem Bachelor-Studium hatte mich jeder gefragt, was ich denn eigentlich machen will wenn ich fertig mit dem (Master-)Studium bin. Ich hatte daraufhin nur eine Antwort: Penner werden. Penner mit Abschluss. In Venice Beach, CA. Klingt im ersten Moment vielleicht nach einem dummen Spruch, war aber letztendlich die beste Metapher für mein großes Ziel - frei zu sein. Ich wollte die Welt bereisen, Land und Leute kennenlernen und mich da möglichst wenig von meinem Job einschränken lassen. Aber so richtig wusste ich eben noch nicht, wie ich das anstellen sollte. Erstmal weiterstudieren dachte ich – meistern.



Präsentation eines Papers bei der CRIWG-Konferenz in Maastricht (2010)

Für meine Master Thesis wollte ich – wie für meine Bachelor Thesis – möglichst weit weg. Am besten nach Kalifornien. Ans Meer und in die Sonne. So viel stand fest. Also hab ich mich an der University of California in Irvine beworben, weil es dort Leute gab die sich mit ähnlichen Themen beschäftigt haben wie ich u.a. in meiner Bachelor Thesis und in mehreren studentischen Projekten. Nach einem Treffen in Irvine mit verschiedenen Professoren, hatte ich die Stelle auch in der Tasche. Ich hab mich riesig gefreut für ein halbes Jahr nach Kalifornien zu dürfen und schmiedete insgeheim auch schon Pläne dort vielleicht zu bleiben. Vielleicht als Doktorand oder im Silicon Valley ... oder vielleicht doch als Penner in Venice Beach.



Vor dem Skatepark in Venice Beach (2011)

Nach der Masterarbeitszeit musste ich mir dann tatsächlich ernsthaft die Frage stellen was ich denn mit meinem Abschluss anfangen will. Die Liste der Möglichkeiten war lang, einzig die Entscheidung für eine davon viel mir nicht leicht. An der Uni zu bleiben flog als erster Punkt von meiner Liste. Meine Zeit in Irvine hatte mir

nur allzu deutlich vorgeführt wie sehr mich die Bürokratie an der Uni stört. Egal ob Deutschland oder Amerika – in dieser Hinsicht nehmen sich beide nicht viel. Also beschloss ich zunächst bei einer namhaften Firma – natürlich bevorzugt in Kalifornien – anzuheuern. Ich fing an Bewerbungen zu schreiben und ich erinnere mich noch genau an diesen einen Moment als ich in Brasilien im Hotelzimmer saß und den Gedanken nicht ertragen konnte den Job XY für Firma Z auszufüllen. Ich fühlte mich wie blockiert bei dem Gedanken daran, ein kleines Rad in einem großen System zu sein. Ich hatte so viele eigene Ideen und Wünsche und konnte mir einfach nicht vorstellen, dass ich diesen dort nachgehen können würde.

Und das war auch genau der Zeitpunkt an dem ich mich wieder an meinen ursprünglichen Plan erinnerte - Penner werden. Frei sein. Quasi hier in Brasilien am Strand sitzen können und arbeiten. Die Lösung dafür schien auch schon die ganze Zeit direkt vor meiner Nase zu sein. Ich dachte mir, ich könnte am besten mit dem frei sein was ich eigentlich schon mein ganzes Studium über gemacht habe - Freelancer sein. Eigenständig sein. Projekte akquirieren, Rechnungen schreiben, für mich selbst arbeiten, freie Zeiteinteilung, freie Ortswahl. Das war das was ich wollte! Und das bin ich auch bis heute geblieben. Mein Schwerpunkt liegt derzeit auf der Entwicklung von Android Apps. Nebenbei verfolge ich eine Start-Up-Idee und verschiedene Kunstprojekte die mir am Herzen liegen, z.B. im Bereich der Klangvisualisierung. Mit einem kurzen Umweg über Berlin wohne ich jetzt seit etwa einem Jahr in Leipzig und arbeite ganz unabhängig davon mit Leuten zusammen, die in ganz Deutschland verteilt sind. Am Anfang war es nicht leicht wirklich davon leben zu können, aber nach einiger Zeit hatte ich den Dreh raus und ein

gewisses Gefühl dafür Projektzeiten besser einschätzen zu können und wie viel eine Arbeit wert ist. Aber vor allem braucht man Vertrauen in sich selbst und muss einfach dranbleiben, auch wenn es mal nicht ideal läuft. Es gibt auch immer wieder witzige und ziemlich zufällige Begegnungen, die durch meine Arbeit zustande kommen. Im Herbst wurde ich z.B. für eine Sendung im ZDF interviewt, die dann im Januar im Fernsehen ausgestrahlt wurde.



Interview in L.E. mit dem ZDF für die Sendung „Ulrich protestiert – Gegen die ständige Erreichbarkeit“ (2012)

In meiner bisherigen Zeit als Freelancer bin ich aber um eine entscheidende Erkenntnis reicher geworden: Freelancer sein bedeutet nicht zwangsläufig frei zu sein. Es gibt bei diesem Konzept einen entscheidenden Nachteil. Wenn man selbst gerade mal nicht arbeitet - sondern z.B. im Urlaub ist - verdient man i.d.R. auch kein Geld und man akquiriert auch keine neuen Projekte. Man kann nur von seinen bisher angesparten Reserven leben und hoffen dass möglichst schnell danach der nächste Auftrag kommt, sobald sich die Reserven dem Ende zu neigen. Abgesehen von eventuellen monetären Engpässen, kann die Arbeit für Kunden teilweise auch sehr ermüdend sein und manchmal wenig erfüllend. Um wirklich frei zu sein, benötigt man eine unabhängige Geldquelle, die immer ein gewisses Einkommen sicherstellt, ohne

dass man wirklich permanent dafür arbeiten muss. Aber auch Selbstverwirklichung steht hier in fetten leuchtenden Buchstaben gedruckt. Wenn man permanent dabei ist die Wünsche von Kunden zu erfüllen, heißt das nicht immer, dass man sich auch selbst verwirklichen kann in seiner Arbeit. Manchmal trifft das zu, aber manchmal auch eben nicht. Deswegen verfolge ich neben meiner normalen Freelancer-Tätigkeit verschiedene andere Projekte. Entrepreneurship ist hier das Schlüsselwort. Mir persönlich ist es wichtig etwas Eigenes zu schaffen. Etwas Großartiges, Nützliches schaffen und damit ganz nebenbei eine un-

abhängige Einkommensquelle erschließen. Ich will meine eigenen Ideen vorantreiben. Das Freelancing schenkt mir dabei wunderbare Freiheiten, aber wenn man mich fragt ob ich ewig Freelancer bleiben möchte, ist die Antwort definitiv nein. Aber egal was passieren wird in der Zukunft, am Ende kann ich ja schließlich immer noch Penner werden ;)“ [Jana Schumann]

Wir danken Jana herzlich für das Interview und wünschen ihr viel Erfolg auf ihrem Lebensweg und natürlich viele weitere spannende Reisen durch die Welt!

[mm]

## Review: Dice Devils

Die Regeln sind schnell zu erlernen. Das Design der Spielfiguren und der Würfelbecher sind sympathisch. Es geht darum die Hölle mit Gegenständen aufzuheizen, die sich möglichst gut zum Heizen eignen. Diese werden rundenweise aufgedeckt in einer Anzahl, welche kleiner ist als die Anzahl der Spieler. Wer also einen Gegenstand haben will, um somit auf Siegpunkte zu kommen, muss dafür kämpfen. Im getesteten Spiel mit sechs Spielern geht es jede Runde um vier Gegenstände, die jeweils zwischen einem und drei Punkten Wert sind. Die Spieler suchen sich je einen Gegenstand aus, den sie haben wollen. Hat man alleinigen Bedarf, kann man sich diesen einfach nehmen und die Punkte sichern. Sonst bricht der höllische Würfelkrieg aus. Jeder würfelt einmal mit seinen zwei Würfeln. Der Spieler mit der höheren Augensumme gewinnt den Gegenstand. Wer am Ende die meisten Punkte

hat, hat gewonnen.

Der Teufel im Spiel liegt im Detail. Jeder Spieler hat eine besondere Spielfigur mit einer besonderen Eigenschaft. Zum Beispiel ein Extrawürfel, die Fähigkeit bei Unentschieden zu gewinnen oder bei einem Sieg mit dem Verlierer einen Gegenstand zu tauschen. Darüber hinaus hängt von der Spielfigur auch die Reihenfolge ab, in der der Bedarf an den Gegenständen angezeigt wird. Wer also früh die Wahl hat, kann von vielen Gegenspielern angegriffen werden. Der Gewinner des Würfelkampfes hat außerdem die Möglichkeit mit dem Verlierer die Spielfigur zu tauschen und kann sich durch die neu gewonnene Fähigkeit in den nächsten Runden strategische Vorteile sichern. Die angegebene Spieldauer von 30 Minuten ist eher hoch gegriffen. Wer auf sein Würfelglück bauen kann, findet ein lustiges, schnelles und schnell zu erlernendes Spiel für zwischendurch, bei dem auch ein Hauch von Strategie nicht fehlt. [Christoph Doell]

## Review: La Boca

„La Boca“ ist nach einem Stadtteil in Buenos Aires benannt, dessen Stadtbild von bunten Häusern geprägt ist und für 3 bis 6 Spieler ausgelegt. Die Aufgabe der Spieler ist es, jeweils in Zweier-Teams mit den bunten Holzbauteilen eine gegebene Konstruktion nachzubauen. Dabei hat jedoch jeder Teampartner eine andere Ansicht des Ergebnisses vor sich liegen, deshalb ist gute Kooperation gefordert, sodass am Ende aus beiden Perspektiven die Vorgabe erfüllt wurde! Erschwert wird das Bauen zudem beispielsweise dadurch, dass alle Bauteile verbaut sein müssen. Je schneller das Team die Aufgabe bewältigt, desto mehr Punkte gibt es für jeden als Belohnung. Anders als in vielen anderen Spielen werden die Teams für jede Aufgabe neu zusammengestellt, aber am Ende wurde in allen Kombinationen gespielt und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Darüber hinaus bietet das Spiel die Möglichkeit zwischen zwei verschiedenen Schwierigkeitsgraden (mit unterschiedlicher Anzahl von Bauteilen) zu wählen.

Das Spielbrett und alle Komponenten sind gut gemacht, auch die Vorrichtungen zum Einstecken der aktuellen Aufgabenkarte und zum Aufbewahren der Münzen sind sehr praktisch. Der beiliegende Timer war allerdings schon nach kurzer Zeit nicht mehr zu gebrauchen, da die Tasten auf Druck nur noch sehr schlecht reagierten. Hier musste mit einer Stoppuhr des Handys

bzw. des Smartphones ausgeholfen werden, was das Spielerlebnis aber keineswegs verschlechtert.

La Boca vermittelt während des Spielens eine sehr lockere Atmosphäre, die geprägt ist von den kurzen hektisch-spannenden Bauphasen und den erholsamen Aufrümpausen dazwischen. Nicht nur die beiden Bauenden sind dabei gefordert, sondern auch die Mitspieler fiebern mit: Die Zeit muss gestoppt werden und natürlich macht es Spaß, sich selbst Gedanken zu dem Bauprojekt der Konkurrenten zu machen. Vor allem wenn diese ins Stocken geraten. Das ständige Wechseln der Teams sorgt dafür, dass der Fokus weniger auf der eigenen Gewinnabsicht, sondern mehr auf der guten Zusammenarbeit mit den Mitspielern bei jeder einzelnen Aufgabe liegt. In dem Test dauerte ein Spieldurchlauf mit vier Spielern ungefähr eine halbe Stunde. So ließen sich gut auch mehrere Runden in Folge spielen, ohne dass es langweilig wurde.

Wir können La Boca auf jeden Fall für alle Altersklassen sehr empfehlen. Es bietet einen sehr kurzweiligen Zeitvertreib, bei dem die Geschicklichkeit der Teilnehmer gefordert ist. Außerdem fördert es die Kommunikation und die Teamfähigkeit, insbesondere da man vom Gefühl her eher miteinander als gegeneinander spielt. Unser Fazit: Wer ein wirklich unterhaltsames Spiel sucht, sollte sich ein paar Freunde (oder auch neue Leute!) schnappen und unbedingt „La Boca“ einmal ausprobieren!

[Cornelius Styp von Rekowski]

## Review: Potato Man

Potato Man ist zwar ein simples aber kein gewöhnliches Stich-Spiel. Denn hier können die niedrigsten Karten (Potato-Man-Karten) die höchsten Karten (Evil-Potato-Karten) schlagen.

In jeder Stichrunde darf jede Farbe nur einmal ausgelegt werden. Die Ausnahme hierbei ist das Spiel mit fünf Spielern, denn dann darf eine Farbe doppelt gelegt werden. Derjenige, der den Stich gewinnt, also die höchste Karte gelegt hat, bekommt in der jeweiligen Farbe Kartoffelsäcke mit der jeweiligen Farbe mit dem dieser den Stich gewonnen hat. Wenn es keine Kartoffelsäcke mehr in dieser Farbe gibt, bekommt man automatisch einen „goldenen Kartoffelsack“ und damit die höchste Punktzahl, die in diesem Stich zu erreichen ist.

Das Spiel kann man mit zwei bis fünf Spielern spielen und dauert ca. 30-40 Minuten. Der jüngste Spieler darf beginnen. In den darauf folgenden Spielrunden wird der

Startspieler im Uhrzeigersinn gewechselt. Jeder Spieler ist einmal Startspieler. Am Ende werden dann alle Punkte zusammengezählt. Der Spieler mit dem meisten Punkten gewinnt.

Das Spiel ist sehr leicht zu verstehen und ist für Kinder ab zehn Jahre geeignet, aber auch Erwachsene können bei diesem Spiel ihren Spaß haben. Die Spiellänge kann man variieren und somit kann das Spiel einen ganzen Abend füllen oder auch nur ein kleines Spiel für zwischendurch sein.

Die Karten sind sehr schön illustriert, jedoch gibt es nur sechs verschiedene Bilder. Jeweils eines für die vier unterschiedlichen Farben und eines für Potato-Man und Evil-Potato. Noch schöner wären die Karten, wenn diese auch noch etwas unterschiedlich wären. Keine Details, die das Anschauen der Bilder nicht so eintönig macht. Es ist ein sehr schönes Stichspiel, das durch seine Illustrationen überzeugt und auch mal ein kurzes Spiel als Pausenbrecher sein kann. [Franziska Wittig - FaRaFeit]

## Review: BANG! - Samurai Sword

Samurai Sword – ein eigenständiges Spiel aus der BANG!-Reihe spielt im Land der aufgehenden Sonne. Das Spielprinzip zu BANG ist geblieben, nur die Umgebung hat sich etwas verändert. So gibt es im Reich der Samurai keinen Sheriff und Gesetzlose oder Abtrünnige mehr, sondern vielmehr kämpfen Shogun und Samurai auf der einen und die Ninjas auf der anderen Seite. Auch gibt es wieder einen „Alleinkämpfer“, welcher sich an alle rächen will – der Ronin.

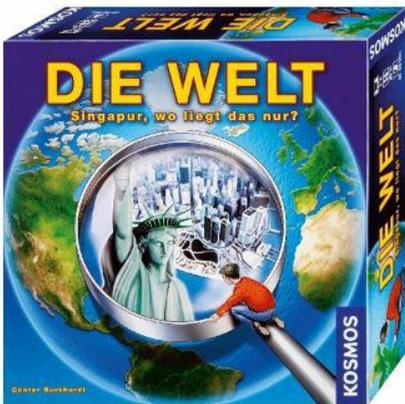
Das Spiel besitzt sieben Rollen und zwölf Charakterkarten. Durch die vielseitige Va-

riation von Charakteren und Eigenschaften hat man in jedem Spiel neue Verhältnisse und es wird somit nicht langweilig. Die Rollenkarten weisen verdeckt einem ein Team zu. Nur man selbst weiß, zu welchem Team man gehört. Mit Ausnahme des Shoguns, der seine Rolle offen darlegen muss. Als Samurai kämpft man an der Seite des Shoguns gegen die Ninjas und den Ronin. Also muss der Samurai versuchen seinen Shogun so gut es geht zu unterstützen. Das Ganze am besten so, dass die Ninjas und der Ronin nicht mitbekommen das man auf der Seite des Shoguns spielt. Ansonsten sonst

gerät dieser dann selbst unter „Beschuss“. Ziel des Spiels ist es herauszufinden wer, zu welchem Team gehört und die gegnerischen Teammitglieder zu besiegen. Auch wenn man mal nicht am Zug ist, muss man sich die Spielzüge der Mitspieler genau anschauen und versuchen zu analysieren, in welchem Team man ist. Sobald einer seine ganze „Ehre“ verloren hat, endet das Spiel komplett. Somit ist das Spiel nach ca. 30min vorbei und ist nicht so langatmig. Am Ende des Spiels gibt jeder Spieler seine Rolle zu erkennen und die Punkte der Teams werden laut einer Wertetabelle gezählt. Das Team mit den meisten Punkten hat dann gewonnen. Dann kann man die Rollen- und Charakterkarten neu mischen und weiter geht's.

Durch die Charakterkarten bekommen die Figuren besondere Zusatz-Fähigkeiten und somit kommt keine Langeweile auf, auch wenn man das Spiel öfters spielt. Das Spiel kann mit 3-7 Spielern gespielt werden und ist somit auch für eine größere Spiele-Runde geeignet. Es gibt viele Übereinstimmungen zum Spiel BANG, und dennoch ist es komplett anders. Die Spielkarten sind wieder sehr schön illustriert. Hoffentlich wird es auch von dem Spiel eine Erweiterung geben, damit das Spiel noch mehr Variationen bekommt. Was besonders gut an diesem Spiel ist, ist das man nicht sterben kann und dann den Rest des Spiels nicht weiter mitspielen kann. Alles in allem ein sehr empfehlenswertes Spiel und für jeden BANG!-Fan ein MUSS. [Franziska Wittig - FaRaFeit]

## Review: Singapur, wo liegt das nur?



Wer genau weiß, wo Singapur liegt, kann glänzen, viele Punkte erreichen und die Spielfiguren der Mitspieler auf der Wertungstafel überholen. Aber auch, wer sich nicht sicher ist, kann durch vorsichtiges Taktieren und geschicktes Einsetzen der Tippsteine noch Punkte einheimsen. Und

sollte der selbstbewusste Champion sich überschätzen, ist er gleich wieder überholt, denn wer das Feld von hinten aufrollt, bekommt einen Turbo zugeschaltet. „Singapur, wo liegt das nur?“ ist ein Spiel für bis zu sechs Kartografen, Stadt-Land-Fluss-Fans und Menschen, denen bei Trivial Pursuit die grünen Fragen immer die liebsten Fragen sind.

Beim Auspacken macht das Spielmaterial bereits einen gediegenen Eindruck. Stabile Kartons, hochwertig bedruckte Karten und Spielgegenstände aus Holz erhöhen die Vorfreude. Die Fülle des Materials wird durch die praktische Spielanleitung gebündelt. Man sollte die Anleitung zwar ein Mal gemeinsam durchgehen, aber sie ist so übersichtlich, dass man strittige Fragen auch während des Spiels sofort klären kann. Wichtig, dass man weder Ortskarten noch Kontinentaltafeln bei der ersten Materialbetrachtung aufmerksam studiert: Die Rückseiten enthalten die Lösungen und

man würde sich selbst den Spaß verderben.



Zu Beginn eines Zuges wird eine Auswahl von Ortskarten zurechtgelegt. In festgelegter Reihenfolge dürfen sich dann die Spieler je eine Karte auswählen. Der führende Spieler muss die letzte Ortskarte nehmen. Jeder Spieler darf zweimal im gesamten Spiel seine Ortskarte tauschen. Dafür muss er eine der beiden eingangs erhaltenen Tauschkarten samt seiner Ortskarte abgeben. Er bekommt dafür die nächste Karte vom Stapel der Ortskarten zugewiesen.

Hat jeder Spieler seine Aufgabe, beispielsweise eben Singapur, so muss er sich überlegen, wo der gesuchte Ort nun liegen könnte. Er muss sich für einen Kontinent entscheiden. Diesen markiert er mit einem Tippstein auf der Tippkarte. Er darf seinen Tipp verfeinern, wenn er meint, sich seiner Sache sicher zu sein. Er kann bis zu 3 weitere Tippsteine setzen. Pro richtigen Tipp kann man Punkte bekommen, aber nur wenn kein falscher Tipp dabei war. Außerdem gibt es je nach Schwierigkeitsgrad der Karten für genauere Tipps am Ende des Spiels bei der Abrechnung Zusatzpunkte zu holen.

Nachdem alle Spieler ihre Tipps abgegeben und mit Tippsteinen auf der Tippkarte dokumentiert haben, erfolgt die Auswertung. Der Spieler, dessen Zug ausgewertet wird, stellt den Ortsanzeiger auf das Feld der Kontinentalkarte, auf dem er den gesuchten Ort vermutet. Dann dreht er die Ortskarte mit seiner Aufgabe um und liest die

Lösung vor. Für jeden richtigen Tipp darf er seine Spielfigur auf der Wertungstafel ein Feld vorziehen. Ist ein Feld von der Figur eines Mitspielers besetzt, wirft er den Turbo an. Dieses Feld zählt nicht mit und er fährt beim nächsten freien Feld fort, seine Punkte abzuzählen. Ist auch nur ein Fehler in der Auswertung, geht der unglückliche oder übermütige Tipper leer aus und darf seine Spielfigur nicht vorsetzen.

Nur wer für die Schwierigkeitsstufe der Karte genug Tipps abgegeben hat, darf seine Ortskarte behalten und bekommt die Möglichkeit, bei der Spielabrechnung Zusatzpunkte in seine Wertung einzubringen. Das erhöht natürlich den Reiz, bei mangelndem Wissen mit Tipps zu zocken.

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler mit seiner Spielfigur die blauen Felder der Abrechnungskarte erreicht. Die laufende Runde wird dann noch zu Ende gespielt. Danach werden die Zusatzpunkte als Schritte auf der Wertungskarte gesetzt. Bis zum Schluss ist ein Überraschungssieg möglich, denn die Reihenfolge der Spieler ist festgelegt und durch die Regel, dass belegte Felder nicht zählen, kann der momentan letzte Spieler noch erstaunliche Sprünge erhalten.

Das Spiel „Singapur, wo liegt das nur?“ hat eine einfache Spielidee, das Erraten von Zielen auf dem Globus. Diese wurde mit schönem Spielmaterial für Augen und Hände angenehm gestaltet. Dieses Spiel hat uns sehr viel Spaß bereitet. Die Spielzeit ist überschaubar. Man kann es sogar an einem längeren Spieleabend öfter durchspielen und hat immer noch Zeit für andere Spiele. Oder man baut es als kleine Pause in eine andere Aktivität ein. Auch der Aufbau, die Abrechnung und das Aufräumen sind im Vergleich mit der Spielzeit sehr angemessen.

Die Ortskarten enthalten ganz erstaunliche Orte unserer Erde. Die Zusatzregeln hel-

fen, die Mitspieler vor Erdkunde-Freaks zu schützen. In unserer Testgruppe hat das alles nicht ausgereicht, um das Spiel ausgeglichen zu gestalten – es war eben einer dabei. Das ist schade, denn es wäre bestimmt noch viel lustiger gewesen, wenn wir alle öfter hätten raten müssen. Ich möchte

nun auch „Finden Sie Minden?“ und „Venedig ist ja klar – aber finden Sie Nesselbar?“ ausprobieren, denn ich hoffe, da sind noch mehr und noch abstrusere Ortsnamen dabei!

Gruß vom Erdkunde-Freak... [Angelika Ophagen]

## One Late Night

Es war wieder eine dieser Nächte... Eine Nacht, in der man sich fragt „Was mache ich hier eigentlich?“. Es war weit nach Mitternacht. Und das „weit“ bedeutet, dass auch der Spieleabend schon längst vorbei war. Ich hätte nach Hause gehen können, doch bevorzugte es, ruhelos durch die dunklen Flure der Fakultät zu laufen. Die gespenstige Ruhe hatte etwas Faszinierendes. Ich blieb stehen und lauschte einen Moment. Nichts... außer meinem Atem. Plötzlich ertönten Stimmen in weiter Ferne. Ich fuhr kurz zusammen und mein Blut zirkulierte schneller durch die Adern. Ein kollektives Lachen raunte von weit her durch die kahlen Gänge. Eine Tür, die zuschlug. Stille.

Ich ging weiter, den ersten Stock entlang, bis mich das Licht der Getränkeautomaten wie eine Motte anzog. All diese Geräte bei Nacht hatten etwas Hypnotisches und das leise Brummen erinnerte mich an meinen Rechner, wenn der Lüfter der Grafikkarte hochdrehte. Irgendwie einsam. Aber auch sexy. Langsam versank ich in Gedanken. Wieso war ich noch hier, wieso ging ich nicht einfach, worauf wartete ich. Ich beschloss nicht weiter nachzudenken, sondern einfach zu gehen. Langsam schritt ich aus dem bunten Licht der Automaten hinaus in die Dunkelheit. Fast zeitgleich setzte ein anderes Geräusch ein. \*tap\* \*tap\* \*tap tap\* Fette Regentropfen schlugen unaufhörlich an den Fensterscheiben nieder.

Erst wenige, dann immer mehr. Sie vereinten sich zu einer traurigen Sinfonie mit dem Titel „Bleib.“. Einige Minuten starrte ich einfach nur nach draußen. Es sah so wunderschön aus, wie sich das Laternenlicht auf dem nassen Asphalt spiegelte. Was für eine Grafik, dachte ich und sinnierte kurz über die Komplexität des Rechenaufwandes für ein solches Rendering. Schlagartig fiel mir doch ein Grund zum Bleiben ein. Meine Abschlussarbeit. Ich seufzte und verfluchte mich innerlich, dass ich mich daran erinnern musste. Ich wand mich vom Fenster ab, blickte noch ein letztes Mal mit glasigen Augen nach draußen und schritt dann die finsternen Stufen hinauf zum 333.

„Will ich das wirklich?“, fragte ich mich und holte meinen Schlüsselbund derweil aus der Tasche. In der Dunkelheit wirkte sogar die Tür zum Rechnerpool gefährlich und mysteriös. Auf ihrer Oberfläche bewegten sich die Schatten der Regentropfen vom gegenüberliegenden Fenster auf und ab. Ich erschrak, als das Geräusch der Türöffnung ertönte, während ich meinen Transponder dagegen hielt. Ich war wohl doch schon müder, als ich mich fühlte.

Als ich den Raum betrat, sah ich nichts. Er war dunkel. Nur ein paar Monitore spendeten ein wohliges, vertrautes Licht. Und ich sah auch keinen Grund, es zu ändern, ich fühlte mich so wohl. Gedankenverloren schritt ich zum ersten Tisch an der Fensterseite und verkroch mich tief an der Wand.

Ich holte meinen alten Laptop aus meiner Tasche und begann erneut eine unsinnige Diskussion mit mir selbst, ob ich Lust zum Arbeiten hätte. Ich hatte zwar gerade überhaupt keine Motivation, mich mit wissenschaftlichen Themen zu beschäftigen, doch das morgige Treffen mit meinem Betreuer trieb mich an. Sagte ich morgen? Ich meinte in 6 Stunden. Es dauerte eine Weile, bis mein Rechner hoch fuhr und ich den Ordner mit dem Paper fand. Meine Augen wurden langsam schwer und folgten dem Cursor nur mit großem Delay. Endlich, da war es. Echtzeit Kaustiken durch verteiltes Photon Mapping. . .

Als ich die Augen öffnete, ruhte mein Kopf auf der Tastatur, genauer gesagt auf der Enter-Taste und die Datei musste wohl gerade so oft offen sein, wie sie in den Speicher passte. Ich versuchte mich wachzublinzeln, blieb aber noch ein wenig liegen. Bevor ich wieder wegnicken konnte, streifte mich ein kalter Luftzug. Komisch, die Tür war nicht offen und die Fenster schon gar nicht. Es war wie ein Atemzug. Er wiederholte sich. Ich bekam Gänsehaut und schüttelte mich reflexartig. Da hörte ich, das hinter mir jemand Stand, der mir nun ins Ohr flüsterte „Aufwachen“.

Mit einem Mal war ich hellwach und mein Blutdruck wollte alle Gefäßwände auf einmal durchbrechen. Ich drehte mich auf dem Stuhl um und sah eine verschwommene Gestalt hinter mir. Meine Augen waren vor Müdigkeit verklebt, aber ich glaubte ein Lächeln zu erkennen. Und eine Frau, die mir dieses zuwarf. Nach kurzem Augenreiben konnte ich den Ersteindruck erfolgreich verifizieren. „Ganz ruhig“, sagte sie fast flüsternd und lachte ein wenig. „Ich wollte nur nicht, dass du dir deine Arbeit durch dein Nickerchen auf deiner Tastatur ruinierst.“ Verkniffen und mit schweren Augen sah ich auf den Bildschirm. Das Licht

tat weh und es fiel mir schwer, den Fokus zu finden. Ich hätte ihr wohl danken sollen. Aber da keine editierbaren Files offen waren, gab es diese Nacht nichts zu retten. Ich wollte gerade zu einer Antwort ansetzen, da kam sie mir zuvor. „Und pass auf, wo du einschläfst. Nicht dass dich jemand heimlich an den Stuhl fesselt. Und deinen Laptop klaut“, sagte sie mit einem charmannten, aber geheimnisvollen Lächeln. Erst jetzt bemerkte ich, dass sie ein aufgerolltes LAN-Kabel in der Hand hielt. Ich fokussierte es misstrauisch und rollte gekünstelt ein paar Zentimeter mit dem Stuhl zurück. Sie lachte vielsagend mit tiefer Stimme und ich wusste nicht, wie es zu deuten war. Es war eine merkwürdige Situation. Aber sie hatte irgendetwas. Wir sahen uns in der Dunkelheit noch mindestens eine Minute an. Das Monitorlicht mit all den offenen PDFs reflektierte sich auf sinnliche Art in ihren Augen. Ich wollte die Stille brechen. Ich musste es einfach. Und plötzlich fielen mir die richtigen Worte ein. . . „Das Master-Slave-Prinzip hat sich in der Informatik stets bewährt.“ Ihre Augen blitzten auf und ein Strahlen aus tiefstem Herzen überzog ihr ganzes Gesicht. Sie lachte kurz auf. „Wie wahr, wie wahr.“ \*tap\* \*tap\* \*tap tap\* Es fing wieder an zu Regnen. Ein grelles Licht flutete den Raum und das nachfolgende Donnerrollen durchschlug die sich anbahnende Stille. Ich erschrak kurz und schloss reflexartig meine Augen. Einen kurzen Atemzug später durchzog ein stechender Schmerz meine linke Schulter. Meine Augen rissen sich schlagartig auf und starrten wieder auf meinen Bildschirm mit den hunderten geöffneten PDFs. „Hatte ich es nur geträumt?“ Der Schmerz bohrte sich noch tiefer in meine Schulter, noch intensiver und härter. Ich drehte mich um und ich sah sie grinsend mit einem Stift in der Hand hinter mir stehen. „Wolltest du nicht arbeiten? In 30 Minuten ist dein Meeting.“ Grinste sie mich frech an und tapste aus dem Raum. [Fritz Ludwig]

## Die FIN.log braucht eure Unterstützung

Seit 2006 gibt es an der FIN eine Fakultätszeitschrift. Früher war diese unter dem Namen DelfIN bekannt und umfasste insgesamt 5 Ausgaben. Im November 2009 entstand eine Zeitung, die eine neue Ausrichtung hatte und nun unter dem Namen „FIN.log“ veröffentlicht wurde.

Seit 2009 ist auch schon so einiges passiert. Wir haben einige neue Mitglieder bekommen und einige sind auch wieder gegangen, weil sie mit ihrem Studium fertig geworden sind. Nun ist es aber so, dass derzeit viele Studenten vom gleichen Jahrgang in der Redaktion sitzen. Die werden blöderweise alle fast gleichzeitig mit dem Studium fertig und hinterlassen ein großes Loch in der Redaktion, weswegen wir junge, frische und motivierte Leute brauchen, die uns alte und verbrauchte Knacker ersetzen.

Diese Ausgabe ist also einerseits die letzte in diesem Semester und andererseits die letzte in mit diesen Redakteuren. Jetzt brauchen wir euch, damit die FIN.log weiterhin monatlich erscheinen kann. Damit ihr euch ein Bild machen könnt, was bei in der Redaktion gemacht wird, haben wir eine kleine Übersicht für euch. Die Rollen sind jedoch recht locker gehalten, hier kann sich jeder mal in den verschiedenen Bereichen ausprobieren und neue Ideen mit einbringen.

### Der Vorsitzende

Jede gut arbeitende Gruppe braucht jemanden, der sie leitet und sich um alles Organisatorische kümmert. In diesem Falle ist das der Vorsitzende der Redaktion, welcher sich nicht nur um die Organisation der Redaktionssitzungen und deren Ausstattung mit ausreichend Keksen und Kaffee kümmert, sondern auch die Gelder für

die FIN.log beim Fachschaftratsrat beantragt, einige Sponsoren anfragt und ein Auge darauf hat, dass alles läuft.



### Der Chefredakteur

Damit alle Artikel und Bilder rechtzeitig vorhanden und auch korrekturgelesen sind, gibt es den Chefredakteur, der diese Vorgänge überwacht und bei dieser Aufgabe auch Unterstützung vom Vorsitzenden erhält.

### Der Redakteur

Diese Rolle wird von den meisten Redaktionsmitgliedern eingenommen. Sie schreiben diverse Artikel für die FIN.log, unter anderem auch Newseinträge oder die Kolumne. Themen werden hierbei auf jeder Redaktionssitzung mehr oder minder spontan beschlossen und lassen den Redakteuren somit sehr viel Spielraum und verschaffen so recht schnell Spaß. Ein Redakteur kann sowohl ein internes Mitglied der FIN.log-Redaktion sein oder als Privatperson, Vereinsmitglied oder Mitarbeiter Artikel zur Zeitung hinzusteuern.

## Der Bilder-Verantwortliche

Damit die Artikel der FIN.log mit Bildern unterstützt werden können, gibt es einige Personen, die sich um das Erstellen oder Zusammensuchen von Bildern oder aber auch mit dem Schießen von Fotos beschäftigen.

## Der Cover-Designer

Jede Ausgabe der FIN.log wird in einer schönen und attraktiven Hülle verpackt, welche wechselnde Themen behandelt. Hier sind immer wieder gute Ideen und kreative Designer gefragt, die die Zeitung mit ihrer Kunst verzieren. Input liefern entweder die anderen Mitglieder oder der Designer selbst.

## Der Spaßseiten-Verantwortliche

Auf der Spaßseite werden nicht nur Zitate der Professoren abgedruckt, sondern auch Spiele oder Rätsel, welche zum Zeitvertreib zu Hause oder in den Pausen zwischen Lehrveranstaltungen genutzt werden können. Die Verantwortlichen sind dafür zuständig, Zitate zu sammeln bzw. zusammenzutragen, Rätsel zu kreieren oder Witze herauszusuchen. Das Auswählen von Comics zählt unter anderem auch dazu.

## Der TeXniker

Um die Zeitschrift in das richtige Format zu bringen, wird mindestens ein TeXniker benötigt, der die Texte in LaTeX umsetzt und in ein schönes und druckbares PDF-Format bringt.

## Der Freiwillige

Ab und zu kam es auch vor, dass Leute mit eigenen Artikeln auf uns zugekommen sind, die wir dann natürlich gerne veröffentlicht haben. Da waren bisher schon Gedichte, unterhaltsamer Quellcode (aus einer Hausaufgabe entstanden), Minecraft-Bilder und in letzter Zeit die Spielereviews vom Spieleabend dabei. Ihr müsst euch also nicht einmal bei uns verpflichten, sondern könnt auch gerne Sachen einschicken wenn euch danach ist.

Da die Mitglieder der Redaktion sich zeitweise Auslandssemestern, Abschlussarbeiten oder ähnlichen Aufgaben hingeben, werden immer wieder neue Mitglieder gesucht, die sich in eine oder mehrere dieser Rollen einleben. Solltet ihr also Interesse an einer Mitarbeit haben, so schreibt uns eine Mail an [fin.log@farafin.de](mailto:fin.log@farafin.de) oder schaut im Büro des FaRaFIN vorbei.

## BeFINDlichkeiten

Hallo liebe FIN.log - Leser, ihr kennt es sicherlich, man sitzt um die Mittagszeit in einer Lehrveranstaltung und es macht sich langsam aber sicher ein leichtes Hungergefühl bemerkbar. Da man die Zeit zwischen Aufstehen und Veranstaltung selbstverständlich auf das Optimum von 25 bis höchstens 30 Minuten reduziert hat, blieb bisher auch noch nicht einmal der kürzeste Moment Zeit um überhaupt an so etwas wie Essen zu denken. Jetzt beginnt der Körper jedoch langsam zu rebellieren und verlangt sich teils knurrend die ihm zustehende Nahrungsration ein. Es ist also höchste Zeit darüber nachzudenken, wie die heutige Mittagsplanung aussehen sollte. Als Student bleibt einem da meistens nur eine von vier Möglichkeiten.

Erstens die beliebte Mensa, diese bietet sich nicht nur wegen relativ günstigen Preisen und zentraler Lage an. Sie ist auch ein Angelpunkt des sozialen Lebens auf dem Campus. So kann man zur Mittagszeit einfach in die Mensa gehen und trifft eigentlich fast immer einen Bekannten zum gemeinsamen dinieren. Ansonsten bleibt immer noch der obligatorische Anruf bei ein paar Kommilitonen, ob sie denn jetzt Lust auf Mensa hätten, was meist bejaht wird und so wird aus der Nahrungsaufnahme ein freudiges soziales Event. Die Frage nach oberen oder unteren Speisesaal ist dann auch zweitrangig, denn normalerweise findet sich immer was Annehmbares zum Essen und Hauptsache man hat jemanden zum Quatschen dabei :).

Die zweite Möglichkeit der Mittagsgestaltung ist der Besuch einer beliebigen Fast-food Lokalität, wobei diese Option so gut wie immer im Verzehr eines Döners

mündet. Auch hier bietet es sich an, Kommilitonen und Freunde mit hinzuzuziehen, um die Zeit nicht nur zum Essen, sondern auch zum Pflegen sozialer Kontakte zu nutzen.

Die dritte Variante ist das Hungergefühl vollkommen zu unterdrücken und auch weiterhin auf die Nahrungsaufnahme zu verzichten. Diese Möglichkeit ist selbstverständlich weder gesund, noch förderlich für die Konzentration im weiteren Tagesverlauf. Trotzdem fällt die Wahl nicht selten auf sie, weil sie Zeit und vor allem kostensparend ist.

Als vierte Möglichkeit bleibt noch, zu Hause zu essen. Diese kann man natürlich nur wählen wenn man entweder sehr viel Zeit bis zur nächsten Veranstaltung hat oder wie ich das Glück, in Uninähe zu wohnen. Hinzu kommt das Problem, dass man sich sein Essen selber zubereiten muss. Wenn man dann, während das Essen in der Pfanne brutzelt, auf die Idee kommt die Wartezeit zu nutzen um sich schon mal die Übungsaufgaben für morgen anzuschauen, kann das leider sehr schnell in einem Menü enden, das eher an Holzkohle als an eine Mahlzeit erinnert. Ich persönlich gehe deswegen, wenn ich die zu-Hause-Variante wähle, am liebsten hoch zum Nachbarn. Der ist nämlich Koch und hat dadurch so gut wie immer was leckeres anzubieten. So ziehe ich, wenn mein Nachbar mal frei hat, häufig das Essen zu Hause allen anderen Möglichkeiten vor.

In diesem Sinne, ich wünsch euch guten Hunger, noch weiterhin ein schönes Sommersemester und vielleicht sieht man sich ja mal in der Mensa.

[mi]

# Veranstaltungen im Juli

---

01

---

02

---

Mi Vortrag Anwendungsfächer im Fach Computervisualistik (13 Uhr, G29 R307)+  
Spieleabend + Acagamics Sommerfest

---

04

---

05

---

06

---

07

---

08

---

09 Sitzung des FaRaFIN

---

Mi

---

11 DKE-Forschungskolloquium: Privacy protection in ubiquitous computing + Vor-  
trag GPGPU (19 Uhr, G29 R307)

---

12 Ende des Rückmeldezeitraums + Kiste zu Gast bei Freunden - Benefiz in der  
Festung

---

13 Ende der Vorlesungszeit

---

14

---

Mi

---

16 FIN-Doktorandentag MIT

---

Mi

---

18

---

19

---

20

---

21

---

22

---

23

---

Mi

---

25

---

26

---

27

---

28

---

29

---

30

---

Mi

HILFE!!!lllElf

Die FIN.log sucht fuer das kommende  
Semester ganz dringend  
Redaktionsmitglieder!  
Egal ob Zeichner, Schreiber oder  
TEXniker, du bist herzlich willkommen!

PS: Kekse!