

2013 Okt.

FIN!log

JEDEN MONAT EIN BITCHEN BESSER

Happy Erstsemester

Miep?

Preis: Unbezahlbar

Inhaltsverzeichnis

Neues aus FINland	00001
Wir brauchen dich!	00011
Interview: Jun.-Prof. Dr. Christian Hansen	00100
Studium... und dann?	00101
Bewegtes Magdeburg – Hochschulproteste und Hochwasser	01000
Netz 39: Hackers Outside	01010
Spielebericht: Descent – Die Reise ins Dunkel	01011
Rätselseite	01101
Next Level – Spieleentwicklung und Ausgründung für die Zukunft	01110
Neu in Magdeburg: Karibu Games	10001
Random Review: Book of unwritten Tales - Vieh Chroniken	10010
BeFINDlichkeiten im Oktober	10100
Veranstaltungen im Oktober	

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 in Kooperation mit dem 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:

Maria Manneck

Redaktion:

Maria Manneck [mm]

Friedrich Lüder [fl]

Mike Mikuteit [mi]

Grafik:

Maria Manneck

Alexander Behne

Marketing und Druck:

Friedrich Lüder

TeXnik:

Bastian Heinrich

Auflage: 350

Willkommen (zurück) liebe FIN.log-Leser!

Nach langer Abstinenz dürft ihr nun wieder die einzige und wahre studentische Zeitschrift der FIN in den Händen halten. Ob Erstie oder alte Hasen, wir haben für jeden etwas dabei! In diesem Sinne wollen wir euch alle ganz herzlich im neuen Semester willkommen heißen und euch gleich mit Neuigkeiten aus der FIN begrüßen. Diese Zeitschrift entsteht natürlich nicht einfach so nebenbei, sondern ist das Produkt von viel Organisation und langer Arbeit. Dieses Projekt braucht immer aktive Köpfe und schreibende Federn, deswegen könnte dies die letzte Ausgabe sein! Näheres findet ihr unter „Wir brauchen dich“.

In dieser Ausgabe findet ihr jede Menge altbewährte Artikel, wie beispielsweise ein Interview mit dem neuen Junior Professor an der FIN und mit einer ehemaligen FIN-Studentin. Den ereignisreichen Sommer lassen wir in „Bewegtes Magdeburg“ noch einmal Revue passieren. Nach dieser Informationsflut folgt ein praxisnaher Ar-

tikel über den Magdeburger Hackerspace, das „Netz 39“.

Um die Gehirnwindungen nicht schon vor den Vorlesungen zu überlasten, folgt zur Erholung ein kleiner Testbericht über Descart und wer sich mutig genug fühlt, kann sich an einem kleinen Rätsel austoben. Nach dieser Rätselpause schauen wir uns zum Schluss die Magdeburger Spielentwicklungsszene an. Natürlich darf auch das Game-Review nicht fehlen. Die FIN.log wird wie immer mit den BeFINDlichkeiten abgerundet.

Falls ihr neben den Vorlesungen und Übungen ein bisschen Freizeit übrig habt und ein wenig Abwechslung braucht, dann schaut einfach in den Veranstaltungskalender auf der letzten Seite.

Viel Spaß beim Lesen wünscht eure
FIN.log Redaktion

Neues aus FINland

Neue Professoren an der FIN

- Prof. Till Mossakowski hat die W2-Professur Theorie angenommen (Nachfolge von Prof. Dassow) und wird im kommenden Wintersemester die Logik-Vorlesung halten.
- Die jährlich an der OvGU vergebene Dorothea-Erxleben-Professur hat in diesem Jahr Frau PD Dr.-Ing. Sanaz Mostaghim angenommen. Sie wird an die FIN kommen und ist unter anderem in den Forschungsbereichen

der Schwarmintelligenz und evolutionären Algorithmen tätig.

- Im Juni 2013 wurde Dr. Alexander Zeier zum Honorarprofessor der OvGU berufen. Er wird im kommenden Wintersemester eine Veranstaltung im Bereich der In-Memory-Technologien und Anwendungen halten.

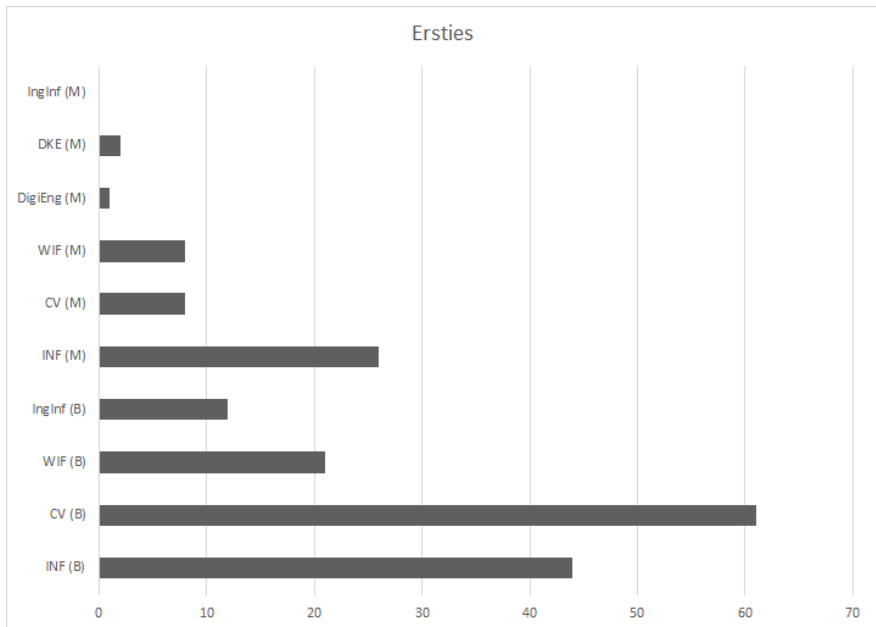
Die Region wächst

- Seit Ende Juli haben sich neue Tore für die FIN-Absolventen in Magdeburg eröffnet: IBM hat einen Services Center in Magdeburg errichtet.
- Das Cluster IT Mitteldeutschland wird am 29.10.2013 mit spannenden Kurzvorträgen in die FIN kommen.
- Regionale IT-Unternehmen wollen sichtbarer werden. Genau das verfolgt die InIT mit ihrer Leistungsschau in der IHK am 21.11.2013.

Viele bunte Smarties ... äh Ersties an der FIN

Wer hat nicht schon einmal versucht alle Smarties aus einer Packung zu sortieren und zu zählen – und genau das haben wir mit unseren Studenten an der FIN versucht.

Natürlich haben wir sie nicht einfach auf einem Platz ausgeschüttet und rumgeschubst, um sie zählen zu können. Aber es geht in die richtige Richtung, doch leider sind unsere Zähler noch weiterhin fleißig am Werkeln. Hier schon einmal ein kleiner Zwischenstand:



Wir brauchen dich!

Liebe Ersties, was ihr hier in den Händen haltet, ist die 2009 ins Leben gerufene Fakultätszeitschrift. In den vergangenen Jahren informierte und belustigte sie Studenten, Mitarbeiter und Professoren. Leider sind auch die Redakteure mit ihr ins Alter gekommen und nun am Ende ihres Studiums angekommen. Kurzum: **Die Redaktion braucht neues Blut.** Das ist eure Chance, euch individuell einzubringen und mit eurem Beitrag viele Leute zu erreichen. Egal ob kreativ oder nicht, bei uns findet jeder seinen Platz, ob als Schreiber, Zeichner, Korrekturleser oder TeXniker. Ihr könnt auch gerne nur ab und an etwas zum Gesamtwerk beitragen, sollte das Studium euch zu sehr auslasten.

Damit ihr euch ein Bild über die Arbeitsbereiche machen könnt, 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 Chefredakteur

Eine Gruppe ist hilflos und unstrukturiert ohne eine kompetente Leitperson, welche alle Vorgänge überwacht und die Repräsentation nach außen bildet. Der Chefredakteur, oder auch Projektleiter, kümmert sich um die Kommunikation mit dem FaRaFIN und koordiniert das große Ganze. Der Rüffel bei nicht fristgerechter Einreichung von Artikeln und die Organisation von Sitzungen fallen ebenfalls in seinen Aufgabenbereich.

Der Redakteur

Die Rolle des Redakteurs wird von den meisten Mitgliedern eingenommen. Artikelthemen werden hierbei auf jeder Redaktionssitzung entweder spontan beschlossen oder etablierte Artikelserien fortgesetzt. Auch das Korrekturlesen gehört zu den meistens unterschätzten und vernachlässigten Arbeiten eines Redakteurs.

Der Zeichner

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte und erfreut jede Person, die täglich damit beschäftigt ist, Übungsblätter zu lösen oder wissenschaftliche Paper zu analysieren. Der Zeichner hat die Aufgabe, den langweiligen Buchstabenwust mit passenden und zumeist humorvollen Bildern aufzulockern.en.

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 Spaßmacher

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 den Lehrveranstaltungen gelöst werden können. Der Verantwortliche ist dafür zuständig, schmissige Zitate zu sammeln oder aus Einsendungen zusammenzutragen, Rätsel zu kreieren oder Witze herauszusuchen. Das Auswählen von kleinen Comicstrips 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 sporadische Mitarbeiter

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, koordiniert von Friedrich, dabei. Ihr müsst euch also nicht einmal

bei uns verpflichten, sondern könnt auch gerne Sachen einschicken, wenn euch danach ist.

Konnten wir dein Interesse wecken und es juckt dir in den Fingern, dich hier zu verwirklichen? Super! Schreibe einfach eine Mail an

fin.log@farafin.de mit Motivation und Skills oder komm zu unserer nächsten **Sitzung am 18.10.2013 um 13 Uhr in G29-412.**

Wir freuen uns auf dich!

Dein FIN.log Team

Interview: Jun.-Prof. Dr. Christian Hansen



Christian Hansen hat seine Laufbahn als Computervisualistik an der Otto-von-Guericke-Universität begonnen. Nun ist er als Junior-Professor an die FIN zurückgekehrt, um die AG „Computerassistierte Chirurgie“ am Institut für Simulation und Graphik zu übernehmen.

FIN.log: Erzählen Sie doch mal etwas über sich. Woher kommen Sie?

Christian Hansen: Ich komme ursprünglich aus dem Taunus in der Nähe von Frankfurt am Main. Dort habe ich meine ersten 20 Jahre gelebt. Nach dem Zivildienst entschloss ich mich das Studium der Computervisualistik mit Anwendungsfach Medizin in Magdeburg aufzunehmen. Zum Ende des Studiums bin ich dann nach Bremen gezogen und habe dort 7 Jahre als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Fraunhofer Institut für Bildgestützte Medizin (MEVIS) gearbeitet. Seit drei Wochen arbeite ich nun an der FIN und freue mich auf mein erstes Semester.

FIN.log: Waren Sie ein guter Schüler?

Christian Hansen: Ja, ich denke schon, insbesondere in den Fächern die mir Spaß gemacht haben, wie z.B. Mathematik, Physik und Biologie, war ich immer unter den Besten.

FIN.log: Das sind ja gute Voraussetzungen. Und wie sind Sie zur Informatik gekommen?

Christian Hansen: Ich habe mich schon als Kind immer sehr für Technik interessiert. Mit meinen Freunden habe ich eigentlich fast alles im Haushalt meiner Eltern auseinandergeschraubt, was Schrauben hatte. Wir hatten dann auch ziemlich früh unsere eigenen Rechner und haben angefangen zu programmieren.

FIN.log: Sie haben in Magdeburg studiert. Ist das auch der Grund, warum Sie jetzt wieder hierhergekommen sind?

Christian Hansen: Nein, allerdings freue ich mich sehr, wieder hier zu sein. Magdeburg ist eine wunderschöne und sehr dynamische Stadt. Es ist wirklich sehr erfreulich zu sehen, wie sich die Stadt in den letzten Jahren weiterentwickelt hat.

FIN.log: Haben Sie das Studium sehr ernst genommen oder etwas lockerer gehandhabt?

Christian Hansen: Ich habe es sehr ernst genommen. Das Studium ist meiner Meinung nach die wahrscheinlich beste Zeit im Leben. Man ist jung und hat in der Regel viele Freiheiten, die man gezielt nutzen sollte. Ich habe im Studium ein strenges Zeitmanagement betrieben mit dem Ziel zügig zu studieren, viel Auslands- und Praxiserfahrung zu sammeln und ein Maximum an frei verfügbarer Zeit übrig zu haben.

FIN.log: Hatten Sie dabei schon immer die Absicht, Professor zu werden?

Christian Hansen: Nein, nicht immer. Ich habe mich spät dafür entschieden. Für mich war aber schon als Schüler klar, dass ich in der Wissenschaft arbeiten möchte. Es gibt ja neben den Professuren auch noch eine ganze Reihe weiterer attraktiver Stellen in der Wissenschaft.

FIN.log: Einige der Professoren aus Ihrer Studienzeit sind jetzt Ihre Kollegen. Wie ist das so?

Christian Hansen: Das ist super und hat aus meiner Sicht nur Vorteile. Ich kenne übrigens auch die Mitarbeiterinnen vom Prüfungsamt, einige Sekretärinnen, die Admins und viele wissenschaftliche Mitarbeiter von früher. Das Klima unter den Kollegen an der FIN ist übrigens wirklich gut und ich fühle mich bisher sehr wohl.

FIN.log: Welche Möglichkeiten gibt es für die Studenten unserer Fakultät, in Ihrem Fachbereich aktiv zu werden?

Christian Hansen: Die Arbeitsgruppe befindet sich zurzeit im Aufbau. Gesucht werden derzeit HiWis. Außerdem wird es in Zukunft zahlreiche Themen für Abschlussarbeiten geben. Wenn noch nichts auf meiner Homepage steht, dann einfach mal per E-Mail nachfragen. Im kommenden Wintersemester organisiere ich zwei Forschungsseminare für Studenten. Eins zum Thema „HCI in der Medizin“, ein zweites zum Thema „Computer-Assistierte Chirurgie“. Ab dem Sommersemester werden dann regelmäßige Vorlesungen zu diesen Themen von mir

angeboten.

FIN.log: Genug von der Arbeit. Was machen Sie denn in Ihrer Freizeit?

Christian Hansen: An den Wochenenden bin ich gerne mit meiner Frau und mit Freunden in der Natur. Wir fahren gerne Fahrrad, wandern, joggen oder entspannen einfach nur im Park oder an der Elbe. Ich koche gerne und mag es, auf Reisen zu sein.

FIN.log: Wann ist ein Tag für Sie erfolgreich?

Christian Hansen: Ich verbuche fast jeden Tag als erfolgreich, da bin ich Optimist. Sehr zufrieden bin ich an einem Tag an dem ich möglichst viele Dinge auf meiner ToDo-Liste abhaken konnte. Am besten sind natürlich die Tage an denen die Liste am Abend leer ist. Außerdem verbuche ich einen Tag als erfolgreich wenn ich jemand anderem bei einem Problem entscheidend weiterhelfen konnte.

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

Christian Hansen: Nur eine zu nennen ist schwierig. Sehr wichtig für das spätere Berufsleben sind ja neben den fachlichen Kompetenzen die sogenannten Schlüsselqualifikationen. Hierzu gehören beispielsweise Teamfähigkeit, Konfliktfähigkeit oder Zeitmanagement. Im Rahmen von studentischen Teamprojekten möchte ich anbieten diese Fähigkeiten zu trainieren.

FIN.log: Vielen Dank für das Interview!

[Cornelius Styp von Rekowski]

Studium... und dann?

Viele der älteren Semester und langjährigen FIN.log Leser kennen sicher noch die dunkelhaarige Powerfrau, die sich gefühlt überall an der FIN engagierte und stets für gute Laune sorgte. Anja Bachmann war schon Redakteurin bei der FIN.log, als die Zeitung noch in den Kinderschuhen steckte. Leider verließ sie Magdeburg nach dem Studium, doch wir ver-

pflichteten sie trotzdem, noch einen „kleinen“ Artikel für uns zu schreiben. Was Anja abseits der FIN so treibt, erzählte sie uns in folgendem Interview:

„Gegen Ende des Masters verspüren sicher alle Studierende dasselbe Gefühl wie ich: Man will einfach nur noch fertig werden. Allerdings

geht mit diesem Gefühl noch etwas anderes einher: Die unschöne Tätigkeit, sich nach einem Job umsehen bzw. generell Gedanken über die eigene Zukunft machen zu müssen.

Zugegeben, für mich war das Ganze etwas einfacher. Ich hatte mir schon während des Studiums überlegt, wie es anschließend weitergehen soll. Vielleicht bin ich da etwas SchlüßKogeschädigt, aber mir gefiel der Gedanke, ein „großes“ Ziel zu haben und darauf in kleinen Schritten hinzuarbeiten. Ich definierte mir das große Ziel „Prof an der Uni MD werden“. Aber bis dahin ist es, falls es überhaupt klappt, ein laaanger Weg. Schritt 1 stand aber schon mal fest: Der Dokortitel muss her. Anschließen würde dann das Durchkämpfen und Hocharbeiten über PostDoc oder Habilitation bis zur Professur folgen. Auch wenn das alles nur ein schaumiger Traum ist, bin ich die Sache einfach mal angegangen und hab mir für die Zeit nach dem Master eine Doktorandenstelle gesucht.

Vom Ehrgeiz und der Neugier nach unbekannten Ländern und Kulturen gepackt, beschloss ich, meine Masterarbeit im Ausland zu schreiben. Okay okay, eventuell war da auch ein wenig Torschuss-Panik à la „wenn nicht jetzt, wann dann?“ dabei. Semesterlang studiert man so vor sich hin und plötzlich ist man im vorletzten Semester und will nochmal etwas von der Welt sehen – zumindest mir ging es so. Das Auslandssemester hat, mir persönlich, aber auch durchaus gut getan. Man lernt neue Leute kennen, eine neue Sprache und Kultur, man erfährt, wo die eigenen Grenzen liegen (was beispielsweise das Heimweh angeht) und wird (falls nicht eh schon geschehen) noch etwas selbstständiger. Es bieten sich viele Möglichkeiten für Auslandssemester, mir allerhand Kombinationen aus Land, Institution, Sprache und deren persönlichem Bekanntheitsgrad. Ich habe es mir etwas einfach gemacht und bin zu einem Privatdozenten der FIN nach Spanien gegangen. Dort habe ich dann nicht nur die Masterarbeit bearbeitet, sondern auch noch meine Sprachkenntnisse verbessert – guter Deal :) Mit dem Chef konnte ich dann sogar in

Deutsch kommunizieren, im Supermarkt, bei Spieleabenden und Ausflügen mit Freunden und Kollegen in Spanisch oder Englisch.

Als Tipp an dieser Stelle ein Verweis auf das Leonardo-Büro Sachsen-Anhalt auf dem OvGU-Campus, welches Reisestipendien vergibt. Wenn ihr also mit dem Gedankenspiel, ein Auslandssemester zu absolvieren, dann schaut dort ruhig mal vorbei! Aber gut, zurück zum Thema.



Da ich zur Gruppe der „Risikoscheuen und Ängstlichen“ gehöre, habe ich schon in den Monaten vor der Abreise nach einem Job nach dem Master gesucht – nicht, dass ich dann wiederkomme und nichts mit mir anzufangen weiß. In meinem Fall sah das so aus, dass alle möglichen Doktorandenstellen-Portale im Web durchforstet wurden und die jeweiligen Angebote dann auf Interessantheit und Kompatibilität mit mir geprüft wurden. Eine Stelle sah ganz gut aus, die Bewerbungsfrist lief auch noch zwei Tage. Obwohl der Job bereits ein halbes Jahr vor meinem geplanten Start beginnen sollte, habe ich mich einfach mal darauf beworben. Ein paar Tage später folgte dann ein Telefoninterview und einen Monat nach der Bewerbung ein Vorstellungsgespräch. We-

nige Tage darauf erhielt ich dann eine Zusage für die Stelle. Ging schneller und war schmerzfreier als erwartet. Vor allem aber war mein innerer Angsthase besänftigt und ich konnte ruhigen Gewissens ins Ausland gehen. Das Ziel war nun schlicht und ergreifend: Master beenden und dann arbeiten!

Kurz nach der Rückkehr nach Magdeburg erfolgte die Abgabe der Masterarbeit, gefolgt von der Verteidigung und einem Umzug nach Karlsruhe. Hier bin ich, seit nun ziemlich genau einem Jahr, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Karlsruhe Institute of Technology (KIT). Meine Arbeit besteht hauptsächlich aus Aufgaben, die für WiMis typisch sind: Projektarbeit, Studierendenbetreuung und Forschung. Wie bei jedem Job, so gibt es auch hier Dinge, die man gern oder weniger gern erledigt. Die einen lieben das Schreiben von Projektanträgen und Papern oder die Korrektur von Klausuren, andere eher weniger. Was aber definitiv cool ist, sind Dienstreisen, Konferenzen und die vielen neuen Leute, die man bei alledem kennenlernt. Die Betreuung von Schülerinnen im Rahmen des Girls' Day hat auch Spaß gemacht.

Nebenher gibt es natürlich auch noch die Doktorarbeit. Hier ist es wichtig, Recherche zu betreiben, den Stand der Technik zu kennen und herauszufinden, wo die eigene Arbeit noch hinpassen könnte. Ach und das wichtigste habe ich ja ganz vergessen: Spaß sollte es auch machen ;)

Zu Beginn sollte man sich beispielsweise fragen: Welche Themen gibt es überhaupt noch, an die keiner gedacht hat? Oder kann man Techniken in einen anderen Bereich übertragen? Gibt es bisher noch unerforschte Anwendungsgebiete?

Sehr hilfreich ist es, sich Feedback zu holen. Sobald die Idee im Groben steht, sollte man es wagen und mit dem betreuenden Prof und mit anderen Forschern darüber reden. Wichtiger Hinweis: Lasst euch nicht entmutigen, wenn jemand meint, eure Idee wäre dumm oder unnütz, da es bereits alles gibt und man in der Wissenschaft nichts Neues mehr machen kön-

ne. Holt euch einfach noch weiteres Feedback von anderen, das im Bestfall konstruktiver ist und, falls Kritik angebracht wird, auch gleich Verbesserungsvorschläge beinhaltet.

Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels bin ich gerade bei einer Doctoral School, die Teil der gemeinsamen Konferenz UbiComp/ISWC ist. Hier stellt man nicht nur die eigene Arbeit vor und erhält Feedback dazu, sondern bekommt noch super Einblicke in verschiedene andere Bereiche und erhält nützliche Tipps zu Doktorarbeit, Wissenschaft und Karriere. Es ist unglaublich beeindruckend und hilfreich, einfach mal locker flockig mit verschiedenen Professoren zu quatschen und sich auszutauschen und Hinweise geben zu lassen. Nächsten Monat werde ich auch mal nach Eindhoven (Niederlande) fahren und einem berühmten Process Mining-Experten die Hand schütteln - und hoffentlich auch viel Feedback und Erfahrung sammeln ;) Schade, dass das Treffen nicht einige Monate früher stattfand, dann hätte ich vielleicht noch etwas vom RoboCup mitbekommen und einige FINler wiedergesehen.



Betreuung von Schülerinnen im Rahmen des Girls' Day
2013

Aus aktuellem Anlass kann ich euch auch noch vom Software Campus berichten. Das ist ein Projekt des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF), welches „die IT-Führungskräfte von morgen ausbildet“ www.softwarecampus.de. Durch meinen Prof bin ich darauf aufmerksam geworden, habe mich beworben und gehöre zu den glücklich auserkorenen Teilnehmern dieses Jahrgangs.

Das Projekt gibt einen guten Einblick in die Projektarbeit in der Industrie und schult die eigenen Fähigkeiten als IT-Manager – das klingt doch gut oder? Wer weiß, vielleicht ist es in der Industrie ja doch ganz toll und mein Berufswunsch ändert sich noch ;)

Für alle, die noch nicht sicher sind, was sie wollen, habe ich nur einen Rat: Probiert es aus. Man kann meist erst dann wissen, ob etwas gar nicht oder eben doch auf einen passt, wenn man es probiert hat. Möchte man gern forschen? Liegt einem das wissenschaftliche Schreiben? Möchte man einfach nur Programmieren und somit immer neue Produkte erschaffen oder eines weiterentwickeln? Möchte man in die Führungsebene eines IT-Unternehmens oder sich doch lie-

ber selbstständig machen? Oder doch einfach als Consultant Wissen an andere weitergeben und diese Beraten? Es schadet nicht, seinen Prof-Mentor zu kontaktieren und um Rat zu fragen, mit der Familie und Freunden über das Thema zu philosophieren oder einfach mal ein Praktikum oder Trainee-Programm mitzumachen. Hauptsache ist, ihr habt Spaß und eure Arbeit erfüllt euch. Mit dem Abschluss des Informatikstudiums sollten euch einige Türen offenstehen!“ [Anja Bachmann]

Wir wünschen Anja auf ihrem weiteren Lebensweg alles Gute. Und vielleicht wird sie dieses Heft auch zukünftig wieder mit frischen Inhalten füllen, schließlich droht sie uns mit der Rückkehr :-)

[mm]

Bewegtes Magdeburg – Hochschulproteste und Hochwasser

Magdeburg ist eine bewegte Stadt und wurde im letzten Jahr als dynamischste Großstadt Deutschlands ausgezeichnet. Leben und Arbeiten lohnt sich hier. Dieses Jahr ist ein sehr bewegtes Jahr für die Stadt und alles begann Ende April, als Wissenschafts- und Wirtschaftsministerin, Birgitta Wolff, mehr oder weniger „entlassen“ wurde. Sie erhob Einspruch gegen die massiven Kürzungsplänen des Kabinetts an den Hochschulen des Landes. Die vorgeschlagenen Kürzungen von 50 Millionen Euro würde die Schließung von Fachbereichen, Instituten oder auch Fakultäten bis hin zur Schließung oder Verlagerung von ganzen Hochschulen mit sich führen. Damit würden massenhaft Professoren und Mitarbeitern entlassen und die Zahl der Studierenden von landesweit 55.000 auf 33.000 gedrückt werden. Die Entlassung der angesehenen OvGU-Professorin aus dem Ministeramt sorgte für Empörung und Entrüstung im Land und war Anstoß für eine breite Protestbewegung gegen die Kürzungspläne der Landesregierung.

So hieß es über Wochen hinweg den Campus zu mobilisieren und gemeinsam mit Personalräten, Gewerkschaften und dem Rektorat durch Aktionen und Protesten auf die Kürzungen und ihre horrenden Folgen aufmerksam zu machen. Ob in die Innenstadt verlagerte Vorlesungen, Plakate oder Flashmobs der Mediziner - Aufmerksamkeit und Protest waren nötig! Am 29. Mai wollten wir es dann wissen und luden zu einer landesweiten Großdemonstration vor dem Landtag ein. In einem Sternmarsch liefen Studierende und Mitarbeiter, geführt von der Hochschulleitung, gemeinsam von der OvGU, dem FH-Campus und dem Universitätsklinikum auf den Domplatz auf, um vor dem Landtag zu demonstrieren. An diesem Mittwoch versammelten sich 10.000 Demonstranten vor dem Landtag. Magdeburgs Oberbürgermeister Lutz Trümper sprach davon, dass es seit der Wiedervereinigung 1990 keine solche große Demonstration gegeben hat. Ein Zeichen dass uns die Hochschulen im Land wichtig sind. Mit der Demonstration feierten wir einen Etappensieg gegen die Sparvorhaben des Landes und das mediale Echo war enorm, jedoch

nicht so wie die des heranrollenden Hochwassers. Am Mittwoch gingen wir demonstrieren und wenige Tage später steckten wir in Bergen von Sand. Wir tauschten Plakate und Protestschilder gegen Handschuhe und Schaufeln, begannen eifrig Sandsäcke zu füllen und die Deiche zu erhöhen. Die Stadt schaltete Bürgertelefone für besorgte Anwohner und freiwillige Helfer ein. Studenten stellten einen direkten Draht zu einer Sandsackfüllstation im Wissenschaftshafen her und koordinierten via Facebook & Co, Aufsteller und Aufrufen Helfer für die Füllstationen und die Deiche.



Studentischer Protest auf dem Domplatz - Quelle:
AVMZ

Auf unserem Campus im Herrenkrug hieß es, wie 2002, Seminare und Vorlesungen sausen zu lassen und den Sand der Volleyballfelder in Sandsäcke umzufüllen. Der Campus der Hochschule zwischen Elbe und Umflutgebiet wurde von alten Deichen bedroht, doch er blieb trocken. Sieben Tage hindurch wurde 24 Stunden am Tag Sand angeladen, in Säcke gefüllt und abtransportiert. Selbst nachts schafften es hunderte von Helfern, den Sand schneller zu verfüllen, als er aus den Sandgruben nachgeliefert werden konnte. Laut der Einsatzleitung im Hafen war die Unterstützung enorm und besser organisiert als zum Jahrhunderthochwasser 2002. Damals waren es „nur“ 6,72 Meter und keine 7,46 Meter, wie in diesem Jahr. Während

der Flut ruhte sogar der komplette Lehrbetrieb von FH und Uni in Magdeburg, sodass auch die Mitarbeiter Vollzeit Sand schippen konnten.



Studenten tag und Nacht im Einsatz bei G40 – Quelle:
Facebook „Studenten packen an beim
Hochwasserschutz(MD)“

Am Mittwoch, dem 29. Mai, gingen wir noch demonstrieren und die Woche darauf steckten wir sieben Tage lang im Dreck. Wir Studierende haben zur erfolgreichen Deichverteidigung in Magdeburg einen großen Beitrag geleistet. Frei nach dem Motto „Erst die Deiche, dann die Hochschulen“ packten wir fleißig mit an. Wo werktags viele noch zur Arbeit mussten, stemmten wir Studis oft die Nachtschichten. Weite Landstriche im Elbe-Saale-Winkel, Fischbeck oder auch Lostau standen jedoch wegen gebrochener Deiche unter Wasser. Die Sandsäcke sind zurückgebaut. Schäden an den Deichen und im Land müssen noch immer behoben werden. Das Hochwasser ist vorüber. Doch die Kürzungen der Landesregierung stehen weiterhin im Raum und die Hochschulen schauen weiterhin ganz genau was die Landesregierung macht und was Ministers Möllring mit den Hochschulen plant. Es wird ein bewegter Herbst in Magdeburg. Und wir Studenten bewegen mit.

[Tom Grope]

Netz 39: Hackers Outside



Bleichgesichtige, nachtaktive Computerfreaks, die beim ersten Sonnenstrahl den Rollläden schließen. Kennt ihr die?

Wir nicht! Der Sommer war lang und schön und wir waren: DRAUSSEN! Ha!

Aber bevor es soweit war, mussten wir noch eine Bikeshed-Diskussion¹ beenden und uns auf ein Logo einigen. Schalter und Schraubenschlüssel sind von nun an unser Erkennungsmerkmal und wurden auch schon vielfach geätzt, gefräst und gedruckt.

Doch nun zum spannenden Teil: Was treibt einen Hacker nach draußen?!

Da war zunächst die OHM2013 Unter dem Slogan „Observe. Hack. Make.“ trafen sich Anfang August ca. 3000 Hacker im niederländischen Geestmerambacht, um das geschäftige Treiben vom Zerlegen und Zusammenbauen diverser Geräte auf dem Campingplatz fortzuführen.

Neben dem Luxus eines Zeltens mit Strom- und Internetanschluss gab es dabei auch allerhand spannendes zu sehen: Vom Quadrokopter in Straußen-Form (zur Erinnerung: Dieser Vogel kann eigentlich gar nicht fliegen!) über hochpräzise Geräte des niederländischen Forensik-Instituts bis hin zu praktischen Maschinen, die beispielsweise auf Knopfdruck einen Crêpe samt Belag herstellen — zu finden beim metalab, dem Wiener Hackerspace.

Das Netz39 ließ sich nicht lumpen und präsentierte sich mit einer 5m durchmessenden Halbkugel in Form einer geodätischen Kuppel, in der wir unseren Stand aufbauten.

Diese Konstruktion aus vielen Dreiecken eignet sich nicht nur hervorragend, um Handtücher zu trocknen und Sonnensegel aufzuspannen – unser Pavillon war auch einer der wenigen,

die trotz sehr starken Windes unangefochten stand.



Bald darauf ging es weiter, diesmal im Wald des Schlosses Heinrichshorst² ein Stück nördlich von Magdeburg. Vier Mitglieder sind der Einladung gefolgt, an einem einwöchigen Windrad-Workshop teilzunehmen.

Angeleitet von drei erfahrenen Windrad-Konstrukteuren haben ein Dutzend Bastelbegeisterte Balken, Bretter, Eisenrohre und viel Kupferdraht in eine Windturbine nach einer Anleitung von Hugh Piggott³ mit 3m Durchmesser und 800W Leistung verwandelt.

Dabei durfte nicht nur gesägt und geschraubt, sondern auch gehämmert werden!



Die Meeresspiegel steigen, aber das Netz39 geht nicht unter Beim diesjährigen Pappbootrennen haben wir gezeigt, dass eine Handvoll

¹<http://bikeshed.com>

²<http://www.heinrichshorst.com>

³<http://scoraigwind.co.uk>

Hacker in der Lage ist, nur aus Pappe und Paketklebeband ein Boot zu bauen, mit dem zwei Leute nicht nur souverän das Rennen gewinnen, sondern auch noch zwei gemütliche Runden auf dem See fahren konnten. Hier waren Ingenieure am Werk!

Zu guter Letzt haben wir uns – zum Abschluss der diesjährigen Draußen-Saison – mit einem Stand am Bucktopia-Festival beteiligt. Aus Resten, die in den Wochen zuvor auf dem Gelände herumlagen und wiederverwendet werden durften, haben wir fast ein Haus gebaut und darin Workshops für Lötanfänger, die Herstellung von Knete und den Bau einer kleinen geodätischen Kuppel angeboten.



Das Fazit unserer Draußen-Aktivitäten: Sollte die Endzeit kommen, können wir nicht nur

brauchbare Behausungen bauen, sondern wissen auch, wie ein Windrad zur Stromerzeugung gebaut ist. Bei Weltuntergang, geht ins Licht, dort sind wir!

Mehr Fotos unserer Aktivitäten außerhalb des sonnengeschützten Erdgeschosses könnt ihr auf dem Vortrag „Hackers Outside“ am 28.10.2013 in unseren Räumen in der Leibnizstraße 32 sehen.

Dort fassen wir für alle Interessenten nochmal den Hacker-Sommer zusammen.

Vorträge finden bei uns nun regelmäßig an jedem vierten Montag im Monat statt.

Welche das genau sein werden, entnehmt ihr am besten unserem Wiki⁴ oder den Ankündigungen, z.B. auf Twitter, Facebook oder über unsere Mailingliste (⁵ fasst alle Kanäle zusammen).

Aber auch sonst seid ihr als Gäste gern gesehen:

Wenn die blaue Lampe über unserer Tür leuchtet oder das SpaceStatus-Banner auf unserer Seite grün ist, steht unsere Tür jedem offen. Besucht uns und lasst euch zum Basteln verführen!

[Stefan Haun]

Spielebericht: Descent – Die Reise ins Dunkel

Das Spiel Descent – Die Reise ins Dunkel ist ein Rollenspiel für 2-5 Spieler. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Bösen, einen niederträchtigen Overlord, welcher stets im Hintergrund bleibt und seine teuflischen Kreaturen der Unterwelt den tapferen Helden, die von den übrigen Spielern verkörpert werden, in verschiedensten Abenteuern in den Weg wirft.

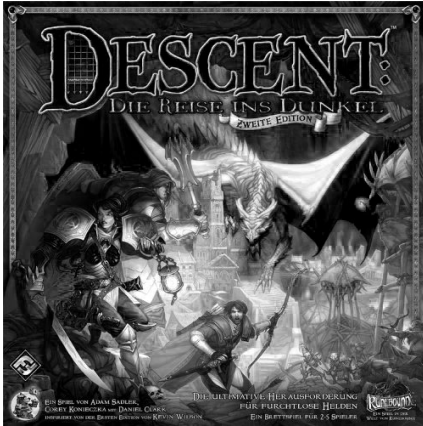
Jedes Abenteuer, für das sich die Spieler entscheiden, kann separat gespielt werden. Meistens empfiehlt es sich allerdings die Kampagne von Anfang an zu spielen, da man sonst

schnell auf schier unlösbare Aufgaben stößt. Der Overlord hat ein Abenteuerhandbuch zur Verfügung, in dem die verschiedenen Szenarien beschrieben sind. Durch die zusammensetzbaren Spielplanteile können diese Szenarien sehr schnell aufgebaut werden. In jedem Szenario müssen immer wieder andere Aufgaben von den Helden erledigt werden. So muss man beispielsweise einmal einen Kardinal retten, einen Drachen an der Zerstörung einer wichtigen Versorgungsbrücke hindern, die Ernte eines Dorfes vor wilden Goblins verteidigen und vieles mehr. Sowohl die böse als auch

⁴<http://www.netz39.de/wiki/talks>

⁵<http://www.netz39.de/wiki/communication>

die gute Seite haben stets die Möglichkeit, die Abenteuer für sich zu entscheiden, auch wenn die Siegwahrscheinlichkeiten nicht immer ganz fair verteilt scheinen. Durch den Abschluss der Szenarien sammeln sowohl die Helden als auch der Overlord Erfahrungspunkte. Mit diesen Erfahrungspunkten kann man entweder neue Fertigkeiten erlernen oder neue Gegenstände auf dem Markt von Arhynn, der Hauptstadt der Region, kaufen.



2. Edition (Heidelberger Spielverlag), Bild Amazon.de

Somit wird man von Szenario zu Szenario stärker und kann immer schwerere Abenteuer bestehen, bis sich die Helden letztendlich auch dem Overlord direkt stellen können, wodurch es zu einer finalen Schlacht von Gut und Böse kommt. Innerhalb eines Szenarios können sich die Helden gegenseitig in unterschiedlichen Wegen unterstützen, denn jeder Charakter weist individuelle Stärken und Schwächen auf.

Für die Helden sind auch viele Überraschungsmomente eingebaut, die häufig eine Änderung der Strategie erfordern, um das Szenario er-

folgreich abzuschließen. Dies führt öfter mal zu längeren Diskussionen vor jedem Heldenzug. Denn man ist sich fast nie einig, mit welcher Strategie das aktuelle Abenteuer zu bestreiten ist. Je nach Diskussionsfreude können die Szenarien zwischen einer und mehreren Stunden dauern. Es ist also nicht realistisch, die gesamte Kampagne an einem Stück zu spielen. Dies ist aber kein Problem, da es nicht allzu viel Aufwand ist, einen neuen Spieler in das Spiel einzuführen.

Ein wenig aufwendiger ist das Erlernen der vielen Kleinigkeiten, durch die sich erfahrene von unerfahrenen Descent-Spielern unterscheiden. Somit macht aber auch ein mehrfaches Spielen der Kampagne durchaus Spaß, da man nicht von vornherein perfekt spielen wird und sich somit stets verbessern kann. Die Rolle des Overlords ist bei Descent die anspruchsvollste Rolle, da er sich alleine den Helden entgegenstellen muss. Es ist also empfehlenswert, diese möglichst dem erfahrensten Spieler zu überlassen, damit es für alle ein gelungenes Spielerlebnis wird.

Die Spielmaterialien überzeugen durch sehr detailreiche Helden und Monsterfiguren und viele hilfreiche Spielsteine, die es einfach machen, sich in die jeweiligen Abenteuer hineinzuversetzen. Ein sehr gut gelungener Aspekt sind die Geschichten zu jedem Abenteuer und die detailreiche Hintergrundgeschichte, die alles miteinander verbindet. Durch die vielen verschiedenen Ideen, die in diesem Spiel verwirklicht sind, hat man nie das Gefühl in einem Szenario dasselbe wie zuvor zu tun und kann bei jedem Abenteuer von neuem gespannt sein, was auf einen zukommt.

[Moritz Schäfer-Kehnert]

Rätselseite

Binärpuzzle

Da Sudokus von Vorgestern sind, haben wir für diese Ausgabe etwas Zeitgemäßes und thematisch Passendes für euch.

Regeln:

1. In jeder Box muss entweder eine 0 oder eine 1 stehen
2. Es sind nicht mehr als 2 gleiche Ziffern über- oder nebeneinander erlaubt
3. Jede Reihe und jede Spalten müssen eine ausgewogene Anzahl an 0en und 1en enthalten
4. Jede Reihe und jede Spalte ist einzigartig

Jedes Binärpuzzle hat nur eine Lösung.

Zum Eingewöhnen etwas leichtes:

	0				1
0		1	1		
		1			0
	1				0
				1	
1	1		0		0

BinaryPuzzle.com
6x6 Easy no 13

Geschafft? Dann versucht mal das hier zu knacken:

1				0		0	1		
			0			0			0
0									
	1				1	1			
		0		0		1			
0			1						0
0	0			0					
		1					1		

BinaryPuzzle.com
10x10 Hard no 37

(Diese und weitere Rätsel gibt es auf www.binarypuzzle.com)

Next Level – Spieleentwicklung und Ausgründung für die Zukunft

Computerspiele sind längst zu einem festen Bestandteil an der FIN geworden. Egal, ob als Möglichkeit, sich bei Spieleabenden mit seinen Freunden zu messen oder um die ein oder andere Vorlesung spannender zu gestalten. Seit einem Jahr existiert die frisch ins Leben gerufene Profillinie „Computerspiele“ für den Informatikstudiengang, welche sich eines regen Studierendenstroms erfreut. In den verschiedensten Lehrveranstaltungen vom Acagamics e.V. lernt man nicht nur, woraus Spiele bestehen und sie wissenschaftlich zu analysieren, sondern auch selber Prototypen zu entwickeln. Denn entgegen jeder elterlichen Meinung, Spiele seien nur „dummes Rumgeballere“, wird hier bewiesen, dass dem nicht so ist und man als Spieleprogrammierer oder Game Designer tatsächlich Geld verdienen kann. Doch bis man so weit ist, muss einiges an Wissen und Praxiserfahrung gesammelt werden. Teamprojekte zur Entwicklung von Spieleprototypen eignen sich perfekt dafür und schon innerhalb des Studiums entstehen Konzepte, die von hoher Qualität sind. Da bei diesen Projekten einerseits gute Noten angestrebt werden und man andererseits viel Spaß daran hat, seine eigenen Ideen verwirklichen zu können, stecken viele Studenten viel an Herzblut in ihre Arbeiten. Umso trauriger ist es dann, dass diese Prototypen nach Abgabe digital verstauben, auch wenn sie Potential zur Weiterentwicklung und Veröffentlichung hätten. Jedoch ist für Studenten ein solches „unbelohntes“ Projekt während des Semesters nahezu unrealisierbar. Dieses Problem erkannten auch drei Mitglieder des Acagamics e.V. und gründete kurz vor Abschluss ihres eigenen Studiums eine kleine Firma, um die Spieleentwicklung in Magdeburg wieder einen kleinen Schritt weiter voran zu bringen.



Vollbesetzte Acagamicslehrveranstaltung



Enrico Gebert (Geschäftsführer und Game Designer), Aljoscha Börsch (Game Producer) und Maria Manneck (2D Artist) haben es sich zum Ziel gemacht, Spieleprojekte innerhalb des Studiums zu fördern und Teams dabei zu unterstützen, diese zur Marktreife zu bringen. Um dieses Ziel zu erreichen, nutzen sie etablierte Prozessstrukturen und -strategien, die bereits von Publishern verwendet, jedoch nicht auf Studenten- und Indie-Teams angewendet werden. Diese bilden sie auf eine neue Zielgruppe ab.



Silver Seed Games (vlnr: Maria, Enrico, Aljoscha)

Hierzu haben sie eine eigene spezialisierte Entwicklungspipeline ausgearbeitet, die es ihnen mit geringen Kosten und Risiken ermöglicht, die Projekte ihrer Kunden zu kommerzialisieren. Dabei helfen ihnen ihre langjährige Erfahrung im Umgang mit studentischen Projekten und der Spieleentwicklung, sowie bereits vorhandene Kontaktnetzwerke zu Kunden und Partnern, welche sie unter anderem durch ihr ehrenamtliches Engagement bei Acagamics e.V. aufgebaut haben. Studenten können sich bei ihnen mit ihrem Spielprojekt bewerben.

Ein Beispiel hierfür ist ihr aktuelles Pipelineprojekt „Virus X“, an dessen Entwicklung und Konzeption Enrico und Maria auch schon vor Gründung beteiligt waren.

Virus X entstand unter dem Namen „Particle Storm Control“ beim Global Game Jam 2012 in Magdeburg. Am Spielprinzip, mit Partikeln Basen auf einem Spielfeld einzunehmen, hat sich seit der Konzepterstellung nicht viel geändert. Nachdem sich herausstellte, dass das Spiel viel Potential zur Weiterentwicklung auf Grund seiner Eingängigkeit und des hohen Spaßfaktors besitzt, wurde entschlossen, es zur Marktreife weiterzuentwickeln und es in ein cooles Setting zu integrieren. Ausschlaggebend hierfür war ebenfalls die Teilnahme am Imagine Cup. Es entstand Virus X.



Virus X ist ein Multiplayer Arcade Spiel für

bis zu vier Spieler. Ziel ist es, mit einem der verfügbaren Virenstämme, alle Zellen auf dem Spielfeld einzunehmen. Jeder Stamm hat dabei eine individuelle Spielweise und die vorhandenen Items sorgen für eine zusätzliche taktische Komponente. Es kann sich in verschiedenen Spielmodi mit Freunden oder den herausfordernden KI-Gegnern gemessen werden.

Virus X wurde bereits in seinen frühen Versionen auf verschiedenen Märkten und Ausstellungen präsentiert, wie dem Markt der Möglichkeiten oder der langen Nacht der Computerspiele in Leipzig. Der Menschenansturm und die begeisterten Kinder- wie auch Eltern-gesichter sprachen für sich. Dies spiegelte sich auch in den überwiegend positiven Resonanzen wieder. Virus X wird demnächst auf verschiedenen Onlineplattformen erscheinen. Aktuelle Infos findet ihr auf den Seiten von Silver Seed Games und Virus X.



Vorführung von Virus X auf der Langen Nacht der Computerspiele in Leipzig

Bei Silver Seed Games werden jedoch nicht nur studentische Projekte realisiert, sondern auch eigene Spielekonzepte umgesetzt und gepublisiert.

Ausschlaggebend für ihren schnellen Gründungserfolg waren nicht nur Zielstrebigkeit und Motivation, sondern auch die Hilfe des Gründungsnetzwerks TEGSAS, das ihnen mit Expertise, Workshops und Kontakten zur Seite stand. Ebenfalls konnten sie in der experimentellen Fabrik kostenlos Arbeitsräume beziehen und dort ihren Firmensitz einrichten.

Möchtet ihr noch mehr über Silver Seed Ga-

mes erfahren, so schaut einfach in die Septemberausgabe des vom offenen Kanal herausgebrachten Magazins „Jugendstil“ oder kommt am 27.10. zum Gründermarkt ins City Carré.

[Silver Seed Games]

TEGSAS

Das Gründungsnetzwerk TEGSAS unterstützt Gründer aus der Otto-von-Guericke Universität, der Hochschule Harz und der Hochschule Magdeburg-Stendal bei ihrer Gründung im technisch-technologischen Bereich. Hierzu gehört auch das Gründungsprojekt Silver Seed Games. TEGSAS betreut die Entrepreneure ab dem ersten Kontakt mit einem speziell auf die jeweiligen Bedürfnisse abgestimmten Angebot. Der erste Kontakt erfolgt über Scouts, die alle aus technischen Studienrichtungen kommen. Projektleiter und Scout für die Universität Robert Lübke beschreibt die erste Phase folgendermaßen: „Unsere Scouts haben einen technischen Background und Erfahrungen in der Wirtschaft, diese Kombination ideal um die Projekte optimal zu begleiten.“ Die Betreuung der Teams erfolgt in individuellen Gesprächen, Coachings und zum Teil in Form von Wochenendworkshops. Im Rahmen dieser Wochenendworkshops können die Teams frei von jeglicher Ablenkung, unterstützt durch die Scouts und andere Gründer aus dem TEGSAS-Netzwerk anstehende Herausforderungen meistern, alte Konzepte überdenken oder neue entwickeln. Insbesondere profitieren die Gründer dabei durch neue Sichtweisen anderer. Dieser Prozess kann im TEGSAS CoWorking fortgesetzt werden. Hier können Gründer kostenlos Arbeitsplätze und Infrastruktur nutzen, um ihr Gründungsvorhaben zu realisieren. Spezialisten im TEGSAS-Team unterstützen die Gründer bei der Erstellung des Businessplans. Die Qualität der Businessplanbetreuung bewiesen zuletzt im Juli zwei betreute Gründungsprojekte: Sie wurden beim Businessplanwettbewerb

Sachsen-Anhalt prämiert.



Das Team von TEGSAS

Alle Angebote TEGSAS sind kostenlos für Studenten, Mitarbeiter und Alumni. TEGSAS wird durch das Ministerium für Wissenschaft und Wirtschaft mit Mitteln des Europäischen Sozialfonds (ESF) und des Landes Sachsen-Anhalt gefördert.

[TEGSAS]

Möchtest du auch den Weg in die Selbstständigkeit wagen oder dich einfach zum Thema Firmengründung beraten lassen oder dich mit Start-ups austauschen, so ist TEGSAS die ideale Anlaufstelle.

Interessierst du dich für Spieleentwicklung, suchst ein Praktikum oder möchtest ein tolles Spielekonzept vorstellen, dann wende dich an die netten Jungs und Mädels von Acagamics, Silver Seed Games oder Karibu Games, welche sich im kommenden Artikel noch einmal ausführlich vorstellen.

[mm]

Websites:

www.acagamics.de
www.silverseedgames.com
www.virus-x.de
www.imaginecup.com
www.jugendstil-magazin.de
www.tegsas.de

Neu in Magdeburg: Karibu Games

Den Namen Karibu Games habt ihr vielleicht schon einmal gehört – das Unternehmen ist seit einigen Monaten stolzes Mitglied bei Acagamics. Einige von euch konnten wir bereits bei der diesjährigen Mitgliederversammlung, der Preisverleihung des Programmierwettbewerbs oder beim Acagamics-Sommerfest kennenlernen und sind begeistert über so viel kompetente Spielerfahrung gleich in unserer Nähe!

Karibu Games hat seinen Hauptsitz im Wissenschaftshafen und – wie der Name schon vermuten lässt – auch wir machen Spiele. Dabei handelt es sich hauptsächlich um markengeführte Spiele sowie Lizenzspiele. Markengeführte Spiele werden passend zu einer bestimmten Verbrauchermarke entwickelt und als Marketinginstrument auf Plattformen, wie Facebook, eingesetzt bzw. als App für Tablets und Smartphones angeboten. Die Spiele basieren auf den üblichen Casual-Games-Prinzipien. Werbeelemente werden bei uns jedoch so eingesetzt, dass sie für den Spieler nicht als störend wirken. Der optische Eindruck und das eigentliche Spielerlebnis sind an die Marke angepasst und vermitteln so deren Werte und Botschaften auf unterhaltsame, unaufdringliche und interaktive Weise.

Unsere Lizenzspiele sind Video- bzw. Computerspiele, bei denen wir auf Rechte und Inhalte von anderen zurückgreifen. Dabei werden Charaktere, Szenen und Grundideen aus anderen Medien (Comics, Filme, Bücher) übernommen und entsprechend auf ein Computerspielformat umgesetzt. Aktuell launchen wir gerade

unser Siderunner Game „Time Rush“ für den FC Barcelona, welches als App für das iPad und iPhone und im weiteren Verlauf auch für Android-Geräte zur Verfügung stehen wird. Ein weiteres Lizenzspiel, das soeben veröffentlicht wurde, ist unser Hidden Object Game „Echoes of Sorrow II“.



Game „Time Rush“ für den FC Barcelona

Das Unternehmen startete vor zwei Jahren in Barcelona, gründete sich dann in Dortmund neu und ist seit Anfang des Jahres im Zuge eines Investments durch das Land Sachsen-Anhalt in Magdeburg ansässig. Zu unseren bisherigen Referenzen gehören u.a. die Fahrwerke LUEG AG, Thomas Cook, Danone, Expedia und Payback.

Wir arbeiten aktuell an neuen interessanten Projekten, lokalbezogen bis hin zu länderübergreifend. Wer Lust hat, eigene Ideen und Fähigkeiten in so einem Projekt einzubringen, kann sich gern bei uns melden! Wir bieten Praktika in verschiedenen Bereichen.

[Sandra Eichler, Karibu Games]



Das Team von Karibu Games

Random Review: Book of unwritten Tales - Vieh Chroniken



Pinguine sind schon toll. Sie sind klein, rutschen auf ihren Bäuchen und gucken immer ein bisschen doof. Schon seit ich klein war, wollte ich einen umschubsen. Ich wollte sogar noch einen Schritt weitergehen und ihn pieksen, um zu gucken, ob er lustige Quietschgeräusche macht. Ein Traum, meint ihr? Nein, denn ich habe es getan. Ob es PETA gestört hat? Nein, aber PET(r)A! Ihr wisst nicht, wovon ich rede? Keine Angst, das gibt sich gleich wieder. Wir befinden uns nämlich gerade mitten in der Welt des zweiten Teils von „The Book of unwritten Tales“, dem preisgekrönten, wahnwitzigen Adventure aus der Hand des Spielestudios King Art Games. Nach unserem Review in Ausgabe 2011/01 (nachzulesen <http://farafin.de/leben-an-der-fin/finlog>) musste natürlich auch der zweite Teil her. Grund war ein spontaner Steam-Sale für ca 6€.

The Book of unwritten Tales: Vieh Chroniken erzählt die herzerreißende Geschichte, wie Nate und Vieh sich kennenlernten. Auch alte Bekannte wie die Kopfgeldjägerin Ma'Zaz und der böse Zauberer Munkus begegnen uns erneut.

Das Spiel besticht mit jeder Menge Witz und Humor. So begegnen wir Petra, die in der eiligen Einöde versucht, sich für den Tierschutz einzusetzen. Natürlich dürfen Protestschilder mit schmissigen Sprüchen nicht fehlen: „Tötet keine Vögel, wir vögeln auch keine Toten!“ Herrlich.

Je nach Spielabschnitt kann man entweder Vieh oder Nate spielen oder zwischen beiden hin- und her wechseln, um von individuellen Fähigkeiten Gebrauch zu machen.

Ob Pinguine vermöbeln, von einem Yeti in den Suppentopf gesteckt werden oder die Welt retten – hier ist für jeden etwas dabei. Wer

ebenso auf viel Detailliebe, eine tolle Story und viel Blödsinn steht, der sollte hier dringend zugreifen!



Heiße Info für Spieleentwickler und Fans von BOUT: Im Rahmen der Lehrveranstaltung „Hot Topics in Entertainment Software Development“ wird Marco Rosenberg, seines Zeichens Game- und Sound Designer bei King Art Games, im Januar für einen Gastvortrag zu uns nach Magdeburg zu Besuch kommen und ein Bisschen über Spielentwicklung aus dem Nähkästchen plaudern. Haltet einfach nach Plakaten in der FIN Ausschau und ihr könnt es nicht verpassen! [mm]



BeFINDlichkeiten im Oktober

Hallo liebe FIN.log Leser,

ein neues Semester beginnt und vor allem für Erstsemester ist es am Anfang nicht immer einfach, sich zurecht zu finden. Nicht nur das Studium an sich ist für viele eine vollkommen neue Erfahrung. Die Meisten sind neu in der Stadt und wohnen zum ersten Mal in den eigenen vier Wänden oder in einer WG mit Fremden Leuten. Da muss man sich erst einmal einleben. Manch Einer fühlt sich zuweilen vielleicht sogar etwas überfordert mit der neuen Situation. Da kommen Fragen auf wie:

1. Welche Kurse sollte man belegen?
2. Wie lief das noch gleich mit dem BAföG-Antrag?
3. Gibt es hier neben dem Studium Möglichkeiten, etwas zu unternehmen?
4. Habe ich neben meinem Studium überhaupt die Zeit dafür?
5. Und vor Allem: Warum sehen die höheren Semester das alles so gelassen?
6. Panik!?

Allen denen es so geht, kann ich nur sagen, beruhigt euch, mir ging es als Erstie ähnlich. Aber da das natürlich leicht gesagt ist, beantworte ich euch hier mal in Kürze die paar beispielhaften Fragen von oben:

1. Da hilft der Regelstudienplan, den findet ihr auf der FIN-Website unter ‚Studierende‘.

2. Dafür gibt es eine wunderbare Beschreibung auf der Website des Studentenwerks, unter ‚Finanzierung‘.
3. Ja! Unisportkurse, mit Kommilitonen abhängen, Hasselbachplatz, Semesterparties usw., neben dem Studium kann man sehr viel Spaß haben und sollte man auch, um den Kopf ab und zu frei zu bekommen.
4. Natürlich sollte niemand sein Studium unterschätzen und es wird auch viel zu tun geben, doch man hat selbstverständlich auch noch hin und wieder Zeit für andere Dinge.
5. Die haben das alle schon durch und wissen wie es läuft, spätestens im dritten Semester geht es euch ganz genauso.
6. Immer ruhig :-)) Im Zweifelsfall einfach ins Büro des FaRaFIN stürmen und einmal schreiend im Kreis rennen.

Ich hoffe, dass ich damit ein paar von euch etwas weiterhelfen konnte.

Also, immer alles etwas entspannter sehen, dann wird das auch was. Ich wünsche allen Erstsemestern viel Erfolg beim Studium und eine wunderschöne Zeit hier an der Uni. In diesem Sinne: Wir sehen uns sicherlich mal bei der einen oder anderen Semesterparty und ich habe jetzt noch ein bisschen GTA V vor mir, bevor das Semester richtig losgeht.

[mi]

Veranstaltungen im Oktober

07	Beginn der Einführungswoche, Spieleabend (FIN-Hörsaal)
08	
Mi	Kneipentour mit der Fachschaft (Treff: 19Uhr vor der FIN)
10	Instanziierungsfeier (Innenhof FIN, 19 Uhr), Feierliche Immatrikulation (Getec-Arena)
11	Ende der Einführungswoche (Abschlussbrunch im FIN-Hörsaal), Ideen-Wochenend-Manufaktur (ExFa)
12	Ideen-Wochenend-Manufaktur (ExFa)
13	Ideen-Wochenend-Manufaktur (ExFa)
14	Beginn der Vorlesungen und Sportkurse
15	Infoabend: Acagamics & Submit (FIN-335)
Mi	Vortrag: Studien-Finanzierung (FIN-Hörsaal)
17	
18	Redaktionssitzung: FIN.log (13-14 Uhr, FIN-412), IKUS-Party (FestungMark)
19	
20	
21	
22	
Mi	Firmenkontaktmesse 2013 (09:30-17:00, Geb.22-Foyer), Vortrag: Good Code (FIN-Hörsaal)
24	Festungsnacht (FestungMark)
25	
26	Gründermarkt (City Carrè)
27	Zeitumstellung (Winter-/Normalzeit)
28	Vortrag: Hackers Outside (Leibnizstraße 32)
29	Roadshow: Cluster IT Mitteldeutschland (FIN-Hörsaal)
Mi	Gastvortrag FHW (Florian Kiefer M.A., Bildungspotenziale von Computerspielen), Halloween-Party (FestungMark)
31	
01	Bad Taste Party (FestungMark)
02	
03	
04	
05	
Mi	Vortrag: LaTeX
07	

Die FIN.log wünscht allen Ersties einen erfolgreichen Semesterstart!

...und viel Freude mit den ersten Matheübungsblättern ;)

