

JANUAR 2014

FIN

JEDE AUSGABE EIN BITCHEN BESSER

Log



Preis: Unbezahlbar

Neues aus FINland	00001
Global Game Jam	00010
Random Review: Journey of a Roach	00011
Steves Welt	00111
FIN-Bands: The Auburnist	01000
Netz39 auf dem 30C3	01010
Analogspiele-Review: Die vergessene Stadt	01011
Der SchlüKoCoach	01100
Im Gespräch mit Nance Kaemmerer	01110
Rätselspaß	10000
BeFINDlichkeiten im Januar	10001
Termine im Januar	

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

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 Fachschattsrat der Fakultät für Informatik.

farafin

Fachschattsrat der Fakultät für Informatik der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

www.farafin.de
post@farafin.de

Du hast einen Beitrag für die nächste Ausgabe? Schreibe uns eine Mail an fin.log@farafin.de!

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

Projektleitung: Mike Mikuteit

Redaktion:

Maria Manneck [mm]
Mike Mikuteit [mi]
Peter Krummhaar [pk]
Gerd Schmidt [gs]
Steve Kempe [sk]

Marketing und Druck:

Friedrich Lüder

Cover: Roman Schmith

InDesign: Stefanie Lehmann

Auflage: 170

Ein frohes neues Jahr an alle FIN.log-Leser!

Da hat das neue Jahr gerade einmal angefangen und schon stehen die Prüfungen an. Für die kurzen Lernpausen haben wir euch eine neue FIN.log zur Entspannung zusammengestellt.

In der aktuellen Ausgabe findet ihr wie immer viele interessante Artikel. Unter Anderem stellt ein FINler „**The Aubernist**“, seine Band, vor und berichtet, wieso Studium und Musikbands so gut zusammenpassen. Im Random Review haben wir dieses Mal das sympathische Adventure „**Journey of a Roach**“ für euch. Der Netz39 e.V. ist ebenfalls wieder dabei und berichtet euch von seinem

Besuch auf dem **30C3**. Mit „**Steves Welt**“ haben wir sogar eine brandneue Kolumne für euch im Gepäck.

Die Ausgabe wird wie gewohnt mit den BeFINDlichkeiten abgerundet. Auch hier sind Prüfungen Thema. Wer den Stress jedoch vergessen will und ein bisschen Abwechslung sucht, schaut am besten in die Termine.

Wir wünschen allen Lesern eine angenehme Prüfungszeit und viel Spaß beim Lesen!

Eure Redaktion

Neues aus FINland

Zu Beginn des neuen Jahres hat die FIN mit ihrer **Jahresauftaktveranstaltung** die Gelegenheit genutzt „sich selbst zu feiern“, wie es unser Dekan Prof. Dr. Gunter Saake ausdrückte. In der etwa einstündigen Veranstaltung am 15.01. präsentierte er in einem Rückblick die Highlights des letzten Jahres, darunter einige Berufungen, Preise und größere Ereignisse. Auf ein paar Worte zu den wichtigsten Statistiken der Fakultät folgten schließlich noch ein knapper Ausblick auf die Herausforderungen des Jahres 2014 und mehrere Preisverleihungen.

Svenja Handreck

Am Samstag dem 18.01. wurde auf der **Meile der Demokratie** in Magdeburg wieder Courage gegen rechts gezeigt. Dabei demonstrierten über 10000 Menschen friedlich gegen einen geplanten Neonaziaufmarsch. Unter ihnen waren auch viele Angehörige der FIN. [mi]



Global Game Jam!

Der Global Game Jam 2014 steht vor der Tür. Am 24.01.14 rotten sich weltweit Entwickler und Tüftler zusammen und jammen in Gruppen gemeinsam 48 Stunden lang. Ziel ist es innerhalb dieses kleinen Zeitfensters ein Spiel zu entwickeln. Programmierer, Grafiker, Sound und Game Designer sind herzlich willkommen. Egal ob Erstie, Langzeitstudent oder Mitarbeiter, besondere Fähigkeiten braucht ihr nicht. Das wichtigste Gut ist eure Motivation und die Lust an der Spieleentwicklung.

Neben digitalen Spielen können natürlich auch analoge Spiele entwickelt werden. Weltweit sind bereits 435 (in Deutschland 15) Austragungs-orte eingetragen. Auch hier an der OvGU, speziell an der FIN, könnt ihr teilnehmen. Am Freitag den 24.01 ab 17 Uhr könnt ihr im Raum 301 (hinter dem Hörsaal) dabei sein. Organisator ist Acagamics. Auf ihrer Homepage findet ihr weitere Informationen zur Anmeldung und dem allgemeinen

Ablaufplan. Unterstützt werden sie durch die Microsoft Student Partners.

Links:

www.globalgamejam.org

www.acagamics.de

[gs]



Random Review: Journey of a Roach

Gibt es in der Schweiz eigentlich Atombunker, in denen optimistisch ramponierte Kakerlaken leben? Lassen wir uns ein bisschen Zeit, um darüber zu sinnieren, wieso das Review mit solch einer merkwürdigen Frage beginnt. Ein kleiner Tipp: Schuld ist das neuste Game von Daedalic Entertainment. Moment, Daedalic? Haben die nicht gerade erst den dritten Teil ihrer Deponia-Reihe herausgebracht? Haben die eigentlich nichts anderes zu tun?! Ja haben sie. Und deshalb wurde ihr brandneues Spiel auch nicht von ihnen selbst entwickelt, sondern lediglich vermarktet. Verantwortlich für Design und Umsetzung war das junge Schweizer Entwicklerstudio Koboldgames. Mit „Journey of a Roach“ erschufen sie ein charmantes Point-and-Click Adventure in gewohnt witziger Comicmanier, dessen Interaktionsmethoden über die des simplen Mausclicks hinausgehen. Das Ganze bettet sich in die spannende Geschichte zweier Kakerlaken innerhalb eines postatomaren Weltuntergangssettings.

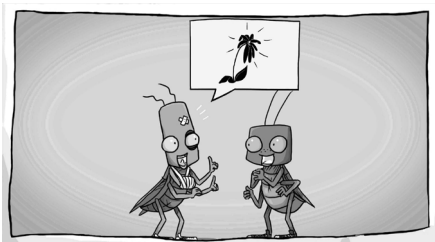


Abbildung 1: Jim und Bud in heller Begeisterung über den Fund

„Journey of a Roach“ ist für circa 20 € als limitierte Edition mit Soundtrack und Wendeposter im Handel erhältlich. Anders als heutzutage üblich wird auf Onlinezwang verzichtet, der Erwerb über Steam ist jedoch trotzdem möglich.

Story

Jim und Bud sind zwei kleine Kakerlaken, die den Atomkrieg überlebt haben und nun in den tristen Überresten leben. Eines Tages jedoch, als Bud sich durch den zurückgebliebenen Atommüll wühlt, entdeckt er etwas so Faszinierendes, das seine Augen blitzen lässt. Im Grau der Umwelt hat sich doch tatsächlich eine kleine Blume versteckt. Bud rennt sofort zu seinem Kumpel Jim, um ihm davon zu erzählen. Zusammen begeben sie sich auf die Suche nach der kleinen Blume und erleben viele abwechslungsreiche Abenteuer ... zumindest Jim, denn Bud geht erst einmal verloren.

Interaktion

Was „Journey of a Roach“ von herkömmlichen Adventure-Games abhebt, ist die Steuerung. Interagiert wird nicht nur mithilfe der Maus, sondern ähnlich Role-Play-Games durch Unterstützung der Tastatur. Die Maussteuerung erlaubt die Interaktion mit Objekten und das Kombinieren von Gegenständen aus dem Inventar mit der Umwelt. Zu diesen Objekten muss man je-

doch erst einmal gelangen, doch durch die simple Bewegung im 3D-Raum über die Tasten WASD ist dies nicht kompliziert. Als Kakerlake können wir an Wänden herumklettern, wobei sich die Kamera ständig mit dreht. Durch diese erweiterte Steuerungsmodalität eröffnet das Spielkonzept viel mehr Möglichkeiten zum Einbau von Rätseln. Leider verliert man in großen Levels manchmal die Übersicht, beziehungsweise in kleinen verzweigten Gängen die Orientierung.



Abbildung 2: Auch die Erklärung der Interaktionsmethoden bedarf keiner Worte

Neben Tastatur und Maus ist die Steuerung per Gamepad möglich, was mich als Besitzer eines kabellosen Gamepads besonders freute. Die Idee dieser Interaktionsmöglichkeit ist schön, jedoch ist die Umsetzung ein wenig umständlich. Das Kombinieren von Gegenständen dauert beispielsweise erheblich länger, was besonders nervig ist, wenn man nicht weiterkommt und einfach alles mit jedem benutzen will. Auch in Momenten, wo es gilt, auf Zeit zu agieren, bekommt man Probleme. Schön umgesetzt ist jedoch der

nahtlose Übergang vom Spiel ins Menü, denn beim Drücken von ESC wird einfach nur raus gezoomt und die aktuelle Spielszene wird zum Comicausschnitt im Hauptmenü. Weniger gelungen dagegen ist, dass der Hauptbildschirm eine Weile stehen bleibt, wenn man auf „Laden“ oder „Neues Spiel“ klickt, da dies dazu führt, dass man denkt, das Spiel würde nicht reagieren. Vor allem, da der Mauszeiger noch auf Eingaben reagiert, nur die Menüeinträge nicht.



Abbildung 3: Die kleine Fliege will einfach nicht unter dem Bett hervorkommen

Rätsel

Die Rätsel in „Journey of a Roach“ sind witzig, gut durchdacht und vor allem abwechslungsreich. Es gibt keine langweiligen Schalter- oder Schieberätsel. Eine der ersten Aufgaben des Spielers ist es, einer Spinnenmutter ihre durch uns entlaufenen Fliegenbabies zurückzubringen. Sorry, liebe Entwickler, aber Fliegen, die aussehen wie kleine dicke stummelfüßige Elefanten mit Glupschaugen... Das ist extrem süß.

Schleicht man aufmerksam durch die Level, so findet man an einigen

Stellen Anlehnungen an bekannte Spiele. Na, wer findet Harvey? Durch die fehlende Sprachausgabe sind die Rätsel aber an vielen Stellen komplizierter, als der Game Designer im Sinn hatte, da man die Hinweisbilder nicht auf Anhieb richtig deuten kann. Hat man einmal eine größere Pause beim Spielen eingelegt und den Faden verloren, so kann man sich alle Zwischensequenzen noch einmal ansehen, die sich über Videosymbole in eine Karte einbetten, die das gesamte Level und unsere aktuelle Position anzeigt.

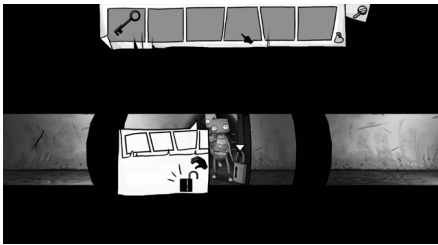


Abbildung 4: Auch für das Rätseln gibt es ein kleines Tutorial, das zeigt, dass dies überhaupt nicht kompliziert ist

Grafik

„Journey of a Roach“ wird außerhalb der Spielszenen über kleine 2D-Sequenzen erzählt, in denen sich Standbilder ähnlich einer digitalen Diashow mithilfe kleinerer Animationen aneinanderreihen. Wer Telltale Games' „The Walking Dead“ kennt, wird bemerken, dass Koboldgames sich eines ähnlichen Grafikstils bedient. Die Spielwelt ist dreidimensional, doch durch die kontrastreiche, gemalte Texturierung mit starker Betonung der Ob-

jektanten entsteht ein Comicstil, der ein bisschen an Cellshading erinnert. Weltendetails werden so nicht über hochpolygonale Objekte erzeugt, sondern über die Texturierung vermittelt. Der Grafikstil passt super zum Setting und zeigt, dass 3D-Spiele nicht immer eine möglichst realistische Optik benötigen, um glaubwürdig zu wirken. Weiterhin kann man nur betonen, dass die Level liebevoll gestaltet und sehr detailreich mit Objekten gefüllt sind. Trifft man auf andere Charaktere, so ist jeder interessant, individuell gestaltet und hat seine Daseinsberechtigung.



Abbildung 5: Die liebevollen Cutszene-Grafiken verleihen dem Spiel einen ganz eigenen liebevollen Charme

Musik, Sound und Vertonung

Das Spiel besitzt weder Dialoge, noch Synchronisation. Und in Anbetracht der Tatsache, dass man eine kleine Kakerlake ist, macht das auch irgendwie Sinn. Kommunikation wird lediglich über zumeist intuitiv interpretierbare Sprechblasenbilder vermittelt. Parallel gibt es ein unverständliches Hintergrundgeblubber, aber wer kann schon sagen, wie sich Kakerlakensprache

anhört? Man vermisst keine Synchronisation, sondern kann sich auf die wesentlichen Spielinhalte konzentrieren und muss nicht fürchten, die Hälfte der Story zu verpassen, nur weil man sich kurz einen Kaffee holt (Aber Kakerlaken mit Schweizer Akzent fände ich wiederum schon fast kultverdächtig). Weiterhin unterstreicht der Entwickler dadurch die Glaubwürdigkeit des Spiels. Ein großer Vorteil ergibt sich hier auch auf Entwicklungsebene, denn Synchronisation zieht Lokalisierung (Übersetzung) nach sich und diese zieht einen Großteil der Entwicklungszeit. So aber müssen lediglich Texte lokalisiert werden und das Spiel ist schneller adaptiv für eine multilinguale Zielgruppe. I see what you did here, Koboldgames.



Abbildung 6: Aufträge und Kommunikation werden über witzige Sprechblasenbilder realisiert

Die Musik ist simpel und passend. Man könnte sagen, dass sie vielleicht etwas zu simpel ist, aber da der Entwicklungsfokus klar auf Leveldesign und Rätseln lag, geht das schon in Ordnung, zumal sie nicht nervt.

Fazit

„Journey of a Roach“ ist ein niedliches Adventure mit deutlichem Rätselfokus, das ohne viele Worte auskommt. Wer ein bisschen Orientierungssinn mitbringt und Lust auf eine charmante, leichte Story hat, sollte hier unbedingt zugreifen, denn dieses Spiel ist auf jeden Fall empfehlenswert. Leider ist die Spielzeit mit maximal 8 Stunden sehr kurz, sodass ich empfehle, auf Steam-Angebote und Humble-Bundle-Aktionen zu warten. [mm]

Weiterführende Links

Entwicklerwebsite:
<http://www.koboldgames.ch>

Publisherwebsite:
<http://www.daedalic.de/>

Spielseite:
<http://www.koboldgames.ch/game/journey-of-a-roach/>

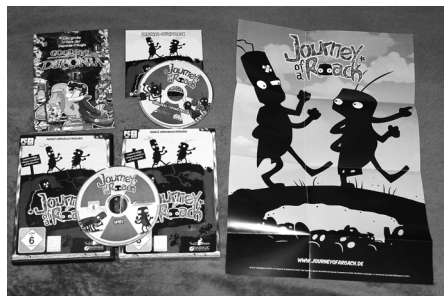


Abbildung 7: Umfang des Spiels mit aufklappbarem Umkarton, Wendeposter, DVD-Hülle, Handbuch, Soundtrack und Spiele-DVD

Steves Welt

Darf ich euch zu einer neuen Artikel-Reihe in der FIN.log begrüßen: Steves Welt! In dieser Reihe werde ich mich mit interessanten und zum größten Teil kontroversen Themen beschäftigen und meine Meinung zu diesen äußern. Dieses Mal wird es um Videospiele gehen.

Als jemand, der im Jahr 1987 geboren ist und damit mit Spielen wie Sonic 2, Ecco oder Super Mario World aufgewachsen ist, bin ich mit der aktuellen Spieleindustrie nicht sonderlich zufrieden. Dies liegt allerdings nicht an den von vielen Leuten im Internet verhassten Spielreihen wie Call of Duty, sondern eher an etwas Grundsätzlichem.

Früher bin ich in den Laden gegangen und habe dort ein Produkt gekauft. Wollte ich nicht einfach blind etwas kaufen, so konnte ich mich vorher über ein Spiel informieren. Raubkopierer kamen hier häufig mit dem Argument, dass sie das Spiel doch nur kopieren, da sie es doch nur testen wollten. Dass diese Form der Argumentation natürlich schwachsinnig war, dürfte offensichtlich sein – nicht umsonst gab es sogenannte Demo-Versionen. In diesen Versionen konnte man ein Spiel kurz antesten und sich mit den Grundmechaniken auseinandersetzen. So etwas gibt es heute leider kaum noch.

Anfang 2000 kamen mit Steam die ersten Titel heraus, die man online registrieren musste. Ich kann mich noch gut an den Aufschrei erinnern. Aber auch dort habe ich noch ganz klar ein komplettes Produkt bekommen.

Doch wie sieht die Situation jetzt aus? Mittlerweile wird der Markt durch sogenannte Free-to-play-Titel dominiert. Was zunächst nach einem Traum klingt – Spiele kostenlos zu spielen – entpuppt sich schnell als reine Abzocke und Geldmacherei. So wirbt ein gewisser Fernsehsender mit drei Buchstaben, dass ich doch den neuesten Panzer-Simulator komplett kostenlos spielen soll. Schau ich mir das Spiel an, so wird schnell klar: Möchte ich hier irgendetwas erreichen, muss ich Unsummen an Geld ausgeben. Das Schlimme dabei ist nicht der Fakt, dass ich für ein Produkt Geld ausgeben muss – dies sollte eine Selbstverständlichkeit sein – sondern dass nie klar ist, wie viel Geld ich denn noch investieren muss, um ein komplettes Spiel zu erhalten. Diese Art von Spiele nenne ich immer gerne liebevoll „Pay-to-win“.

Aber nicht alle Spiele des Free-to-play-Marktes sind so. Vor allem die DOTA-Likes (Defense of the Ancients), häufig auch MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) genannt, fallen hier häufig aus der Reihe. So ist das Spiel League of Legends, kurz LoL, das am meisten gespielte Spiel weltweit. Dabei kann man es komplett kostenlos spielen. Wer Geld investiert, bekommt lediglich Komfortfunktionen oder kann bestimmte Dinge schneller freischalten. Dieses Geschäftsmodell finde ich selber recht interessant, weil das Spiel mich nicht dazu zwingt, am Ende mehr Geld als für einen klassischen Vollprestitel auszugeben, um das komplette Spiel zu erleben.

Leider scheint sich allerdings der Markt klar Richtung Pay-to-win zu entwickeln. So reden einige der großen Publisher davon, dass die Vollpreisspiele komplett aussterben werden und sich alles um diese Free-to-plays drehen wird.

Ich glaube, ich kram mal eben wieder mein altes Sega Mega Drive aus, denn da habe ich auf einem meiner Vollpreisspiele noch ein „130 DM“-Etikett drauf. Weiteres Geld wollte Sega dafür im Übrigen nie haben und man konnte es komplett durchspielen. Wahrscheinlich sind sie deswegen nicht mehr auf dem Konsolenmarkt. [sk]



FIN-Bands: The Auburnist

Eine Band und ein Studium haben eines gemeinsam. Ohne Fleiß kein Preis – zumindest solange nicht ein natürliches Talent in einem schlummert. Neue Spieltechniken auf seinem Instrument zu üben ist wie zu versuchen die Fourier-Transformation nachzuvollziehen. Mit der Band zu proben ist wie in einer Lerngruppe über Markow-Ketten zu diskutieren. Das Schöne daran ist jedoch, dass beides orthogonal zueinander steht. Wenn ein Arrangement im Proberaum funktioniert – oder zum Funktionieren gebracht wird – dann ist der Kopf frei von Mathe, theoretischer Informatik, algorithmischer Geometrie, C und was einen im Studium sonst noch an den Rand der Verzweiflung bringen kann. Trotz dröhnender Verstärker kann man abschalten und Ruhe finden, um am nächsten Tag in

der Uni wieder voll durchzustarten.

Aus diesem Grund lohnt es sich für mich, mir ein (zeitintensives) Hobby wie eine Band zu gönnen. Eine solche Band war Pley – meine erste Band, in der ich während meiner Fachinformatiker-Ausbildung und dem anschließenden CV-Studium acht Jahre lang Gitarre gespielt habe, bevor die Band auseinander brach. Auch wenn wir in all der Zeit wegen mehrerer Besetzungswechsel zu suboptimalen Zeitpunkten nie weit gekommen sind – die (wenigen) Konzerte, die selbst aufgenommenen Songs (zwei davon unter www.facebook.com/pleyband hörbar), die Erinnerungen und Erfahrungen, das Druckablassen und die gemütlichen Bierchen in gleichgesinnter Gesellschaft waren es das wert. Sogar samt symbolischem Tattoo.

Doch neuer Studiengang – neue Band. Während des Informatik-Masterstudiums wurde das Feuer durch einen kurzen Gastauftritt im Proberaum der Band Smoke ‚N‘ Mirrors wieder entfacht und eine neue Band musste her – in Form von The Auburnist. The Auburnist besteht aus sieben Mitgliedern: Zwei Sänger, drei Gitarristen, Bassist und Drummer. Sie wurde vor ca. einem Jahr (noch ohne mich) gegründet und hat – wie viele Bands – diverse anfängliche Probleme durchlebt, wie mehrere Mitgliederwechsel und zunächst erfolglose Proberaumsuche. Seit Ende 2013 ist jedoch ein Proberaum gefunden und – unter anderem mit mir an der dritten Gitarre – ist die Mann-

schaft nun vollständig.

Mit vielerlei Einflüssen aus dem Black Metal, Djent, Deathcore, Hardcore etc. hat die Band sich progressivem, technischem Metal verschrieben, der in gut geplanten Storylines inszeniert wird. Ebenfalls in kompletter Eigenregie werden Bandphotos und Musikvideos erstellt und auf das Debütkonzert im Herbst dieses Jahres hingearbeitet. Infos, Photos und erste Song-Snippets kann der (zukünftige) Freund harter und dennoch melodischer Klänge unter www.facebook.com/theauburnist lesen, sehen und hören.

Michael Fritsch



Netz39 auf dem 30C3

Kurz vor dem Jahreswechsel war es wieder soweit: Tausende (OVER 9000!) Nerds pilgerten nach Hamburg, um dem 30. Chaos Communication Congress (30C3) [1] beizuwohnen.

Neben dem runden (für nicht-binäre Normalsterbliche) Jubiläum gab es zwei weitere Besonderheiten:

1. über die Ereignisse des letzten Jahres (die Buchstaben N, S und A seien hier exemplarisch erwähnt) war der CCC so sprachlos, dass es schlicht kein Motto gab
2. Netz39 war zum ersten Mal als Hackerspace mit einer eigenen Assembly dabei.

Was heißt das? Anstatt nur von Vortrag zu Vortrag zu hechten und zwischendurch verzweifelt nach einer Steckdose für ausgehungerte Notebookakkus zu suchen, hatten wir einen eigenen Platz (sog. Assembly), der von vielen als Basis genutzt wurde.

Ausgehend davon konnten wir nicht nur den Vorträgen, sondern weiteren spannenden Events beiwohnen.

Zunächst gab es natürlich unsere eigene Assembly zu bewundern: Da unsere 5m-Kuppel auf der OHM verkauft wurde, konnte zunächst nur ein 60cm-Ersatz besorgt werden. Mit selbstgefräster Spendenbox und dem bunt leuchtenden Netz39-Schild waren wir aber doch gut ausgestattet. Spätestens mit dem Start der Quadroptero fällt man sowieso auf. ;-)

Wo sechs Leute sich treffen, können sie an der Hackerschnitzeljagd teilnehmen. Wie eine normale Schnitzeljagd, aber mit viel cooleren Rätseln! Los ging es damit, einen Radioempfänger zu löten, um Morsecode zu empfangen. In einer ähnlichen Kategorie war es unumgänglich, den Audio-Ausgang seines Notebooks an ein Oszilloskop zu hängen, um eine Buchstabenfolge anzeigen zu lassen. Darauf, dass das nötig ist, muss man natürlich selbst kommen. Sogar an die frische Luft wurden wir geführt, um einen Pseudo-Geocache zu finden. Weiter ging es mit Steganographie und dem Versuch, eine Gesichtserkennung zu überlisten, um letztendlich ein Dokument in mehreren Fragmenten zu decodieren und passend zu leaken.

Ein großes Thema beim Kongress war das Internet an sich. Unter dem Schlagwort #youbroketheinternet [2] ging es darum, dass unsere Internet-Infrastruktur ständig überwacht, zu sehr zentralisiert oder durchgängig unsicher gemacht wird. Über ein Dutzend Workshops und Vorträge beschäftigten sich allein mit der Frage, wie die Vielzahl der Internetprotokolle so gestaltet werden müssen, dass Überwachung ausgeschlossen und Privatsphäre garantiert wird. Auch wenn nach ein paar Kongress Tagen (auf denen man traditionell zu wenig schläft und zu viel Mate trinkt) noch kein fertiges Internet zu erwarten ist, wird sich hier noch einiges tun!

Workshops und Live-Events sind, wenn einmal gelaufen, leider endgültig verpasst. Von allen Talks gibt es jedoch Mitschnitte auf den 30C3-Seiten [1], damit man sie auch zuhause wach und in Ruhe nachhören kann.

Was ist sonst noch passiert im Netz39?

Im Dezember gab es die Weihnachts-Workshop-Wochen (WWW), bei denen jedes Wochenende zwei bis drei Workshops stattgefunden haben (z.B. Schwibbogen-Fräsen, Gespenster-Löten, Lebkuchenhaus-Bauen, Stricken, Mediacenter mit Raspberry Pi und vieles mehr). Abgeschlossen wurde das Jahr durch die Netz39-Silvesterparty inklusive bleifreiem Bleigießen! Auch in diesem Jahr geht es eifrig weiter. Die Workshop-Liste ist schon lang, genaue Termine werden noch festgelegt und sind dann auf unserer

Webseite zu finden [3]. Außerdem kann man sich über die Announcement-Mailingliste [4] auf dem Laufen halten lassen.

Ansonsten gilt wie immer: Wenn bei uns die blaue Lampe leuchtet, seid ihr herzlich willkommen, euch bei uns umzuschauen. Außerdem gibt es in jeder ungeraden Kalenderwoche freitagsabends Soljanka und Socializing. Bis dahin: Happy hacking!

Stefan Haun

[1] https://events.ccc.de/congress/2013/wiki/Main_Page

[2] <http://youbroketheinternet.org/>

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

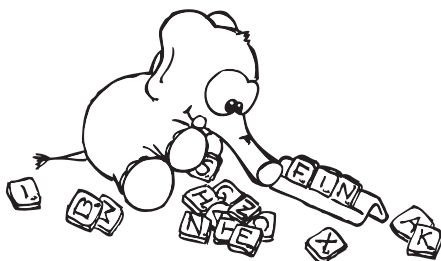
[4] <https://www.netz39.de/lists/listinfo/netz39-announce>

Analogspiele-Review: Die vergessene Stadt (Schmidt Spiele GmbH)

Ein Brettspiel für zwei bis fünf Spieler ab 10 Jahren. Wer hat früher nicht mal davon geträumt, an einer spannenden Exkursion mit dem Luftschiff teilzunehmen, um vergessene Städte zu finden? Doch was passiert, wenn das Luftschiff, mit dem man unterwegs war, mitten in der Wüste abstürzt? Und genau darum geht es in diesem Spiel.

Nun sind Teamarbeit und Strategie gefragt. Das Luftschiff und die fehlenden Teile (Kompass, Motor, Propeller und ein Kristall) müssen aus

der Wüste geborgen werden. Doch ganz so einfach ist das nicht. Der Wind türmt nach nahezu jedem Zug eine Düne auf, verschiebt das Spielfeld und die Sonne minimiert die Wasservorräte der Mitspieler. Hier



gilt es aufzupassen, denn es darf keiner verdursten oder in den Sanddünen zurückgelassen werden. Die Schritte müssen gut überlegt werden und Absprachen sind sehr wichtig.

Jeder Charakter hat seinen speziellen Platz im Spiel, denn alle haben unterschiedliche Eigenschaften. Diese sind sehr ausgeglichen und jeder Spielcharakter kann im passenden Moment überaus nützlich sein.

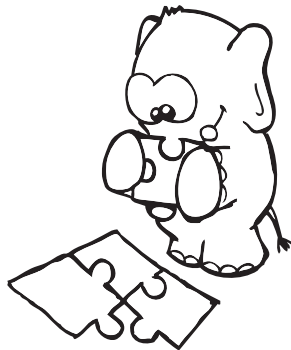
Zwar hat man zu Beginn des Spiels den Eindruck, dass das Regelwerk zu umfangreich und komplex ist, doch während des Spieles wird man eines besseren belehrt. Es lässt sich leicht anwenden und die Vielfalt der möglichen Aktionen macht das Spiel nochmals interessanter, ohne es unübersichtlich werden zu lassen.

Die Spielvorbereitung geht sehr schnell, sodass in kurzer Zeit ins Spielgeschehen eingestiegen werden kann. Durch das Mischen der Karten und der Spielfelder ist die Strategie immer anders, jedoch wird es einfacher, wenn man das Spiel bereits ein paar Mal gespielt hat. Aber auch dafür bietet das Spiel einen Weg. Der

Startwert für die zu ziehenden Windkarten kann erhöht werden. Dadurch greift der Wind bereits von Anfang an stärker in den Spielverlauf ein und es wird schwieriger, rechtzeitig aus der Wüste zu fliehen, bevor der Wind oder die Sonne die Mitspieler hinraffen und damit das Spiel beenden.

Die Verarbeitung der Karten und Spielfelder ist sehr gut, nur die Spielfiguren könnten etwas detailreicher sein. Dennoch mindert dies keineswegs den Spielspaß!

Das Spiel macht viel Spaß, da man gemeinsam die nächsten Züge plant und somit schnell ins Gespräch kommt. So kann man einen geselligen und unterhaltsamen Abend mit Freunden verbringen. [gs]



„Der SchlüKoCoach –

Warum Schlüsselkompetenzen wichtig für unser Leben und Wirken sind!“

In der Naturwissenschaft werden dem Studenten meist konkrete Berufsfelder vor Augen gehalten, so beispielsweise in der Informatik die Softwareentwicklung oder die Datenverarbeitung. Es reicht formal be-

trachtet das erworbene Fachwissen aus dem Studium, um einen guten Beruf zu erlangen. Doch meist endet diese Annahme beim Einstieg in den Beruf, wo im Bewerbungsgespräch Begriffe wie Teamfähigkeit und Zeit-

management fallen und nur wenige der gestellten Fragen mit dem gelernten Fachwissen eine Antwort finden.

Damit es nicht soweit kommt, gibt es an der OvGU ein Programm, das den Studenten diese Kompetenzen kostenlos in Workshops oder Einzelberatungen näher bringt: der SchlüKo-Coach! Es gibt derzeit zwei Coaches an der Uni, die euch bei Problemen helfen können: Claudia Krull vom Lehrstuhl für Simulation und Nance Kaemmerer, mit der ich die Möglichkeit hatte, ein Interview zu führen.

Nance ist 32 Jahre jung, verheiratet und hat einen einjährigen Sohn. Sie studierte Computervisualistik auf Diplom an der FIN und ist seit 2007 bei Zephram und als Projektmanagerin und Moderatorin bei UCDplus seit 2010 tätig. Sie ist seit 2013 als SchlüKoCoach an der FIN unterwegs und kann auf viele positive Referenzen verweisen. [1]

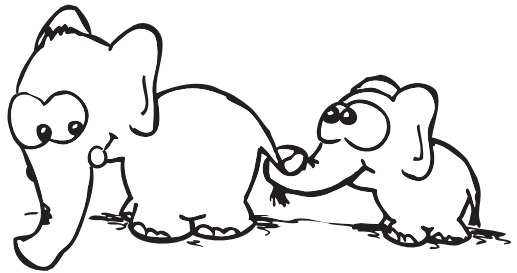
Schlüsselkompetenzen sind, neben dem an der Universität vermittelten Fachwissen, von essentieller Natur für die spätere Berufslaufbahn, da vor allem Teamfähigkeit, hohe Leistungsbereitschaft und präzise Zeiteinteilung gefragt sind. Und wer einmal genau darüber nachdenkt, wird erkennen, dass diese Kompetenzen nicht nur im späteren Berufsalltag nützlich sind, sondern auch schon heute, während des Studiums.

Die Veranstaltungen und Workshops können von allen Studenten der Universität besucht werden, nur bei FIN Studenten stehen Schlüsselkompetenzen I und II bereits zu Beginn des

Studiums im Pflichtprogramm.

Sofern Probleme auftreten, sei es in Fragen des Zeitmanagements bei einem Projekt oder dem Selbstmanagement während der Prüfungsphase, kann auf Anfrage ein Coach zur Verfügung gestellt werden, der einem mit Rat und Tat zur Seite steht. Hierbei wird das Wissen aus den Schlüko I und II Vorlesungen vertieft und dem Studenten die notwendigen Werkzeuge in die Hand gegeben, damit er in der Lage ist, sein Studium erfolgreich abzuschließen und sein Leben optimal zu planen. Dass dies nicht mit dem Besuchen von Vorträgen getan ist, sollte jedem klar sein. Deshalb ist es wichtig, das Gelernte während des Coachings zu üben und durch Nacharbeit zu vertiefen. [pk]

http://www.sim.ovgu.de/Infos/Schl%C3%BCKo_Coach.html



[1] Auszug:

27. Mai 2011: Lars Freier - Coaching Präsentation: „Das Coaching kann ich nur jedem weiter empfehlen. Bei einem eigenen Vortrag wurden mögliche Schwächen gesucht und hilfreiche Verbesserungen vorgeschlagen.“

[illegible]

Rätselspaß

Bei dieser Aufgabe sind Kombinationsvermögen, viel Zeit und Geduld gefragt. Wenn du das Logik-Puzzle vollständig ausgefüllt hast, erhältst du als Lösung ein Bild. Ziel ist es, jedes einzelne Kästchen mit Hilfe der Zahlen am linken und am oberen Rand des Gitternetzes entweder gezielt auszumalen oder leer zu lassen – sodass am Ende ein Bild entsteht.

Dabei gilt:

Das Gitternetz des Logik-Puzzles setzt sich aus Reihen, (waagrecht angeordnete Kästchen) sowie aus Spalten (senkrecht angeordnete Kästchen) zusammen. Vor die jeweiligen Reihen- und Spaltenanfänge sind eine oder mehrere Zahlen gestellt. Dabei entspricht jeder einzelne Zahlenwert genau der Länge eines in dieser Reihe oder Spalte zusammenhängend auszufüllenden Blockes von Kästchen. Beispiele: Die »1« entspricht einem einzelnen Kästchen. Die »12« ent-

spricht einem Block von 12 Kästchen ohne Lücke.

Die Reihenfolge bei der Platzierung dieser Blöcke ergibt sich aus der Anordnung der jeweiligen Zahl oder Zahlen: Die Zahl bzw. Zahlen einer Reihe sind stets von links nach rechts, die einer Spalte stets von oben nach unten zu lesen und in entsprechender Reihenfolge als Blöcke in dem Lösungsgitter auszumalen. Zwischen zwei Blöcken muss sich in jedem Fall mindestens ein leeres Kästchen befinden!

Ein Beispiel:

Die Zahlenreihe 3, 2, 4 bedeutet: Hier müssen in der vorgegebenen Reihenfolge Blöcke von jeweils 3, 2 und 4 Kästchen ausgefüllt werden; zwischen ihnen befindet sich jeweils eine Lücke (mindestens ein leeres Kästchen).

Möglich wären zum Beispiel folgende Lösungen:

3 2 4 | [#][#][#] | [#][#] | [#][#][#][#] | | | | | |

3 2 4 | [#][#][#] | | | | | [#][#] | | [#][#][#][#] | |

Die Länge eines Blockes ist also vorgegeben – nicht aber seine Position und auch nicht der Abstand zum nächsten Block oder zum Rand des Gitters. Die-

se Angaben sollen logisch zwingend durch Kombination aller Zahlen (Reihen/Spalten) ermittelt werden. [pk]

BeFINDlichkeiten im Januar

Hallo liebe Mitstudenten. Ich wünsch euch ein gesundes, frohes Neues Jahr und hoffe, ihr seid gut reingerutscht. Der Beginn eines neuen

Jahres bedeutet auch, dass die Vorlesungszeit des Wintersemesters endet und damit schon bald die Prüfungen anstehen. Das bedeutet vor

allem eins, lernen, lernen und nochmals lernen.

Dabei ist es für das erfolgreiche Abschließen der Prüfungen nicht nur wichtig, dass man lernt, sondern auch, wie man dies tut. Das, vielleicht noch einigen aus Schulzeiten wohl bekannte, „am Tag vor der Prüfung lernen“, reicht bei den meisten Fächern im Studium nicht aus. Gut wäre es, sich für jede Prüfung eine ganze Woche oder sogar noch mehr Zeit zu nehmen, um das Lernen wohl geplant durchführen zu können. Dazu gehört schrittweises Durchlesen der Vorlesungsfolien, Herausarbeiten der wichtigsten Informationen, erneutes Lösen der Übungsaufgaben und schließlich übungsweise durcharbeiten alter Klausuren, falls diese vorhanden sind. Auch gemeinschaftliches Lernen in Gruppen ist förderlich. Auf dem Papier klingt das erst einmal sehr schön. Das Problem der Sache ist nur, in der Realität hat man meistens sechs bis acht Prüfungen, die alle viel zu dicht beieinander liegen. So ist man häufig schon glücklich mit einem Ein-Tages-Abstand zwischen zwei Prüfungen. Und so muss man man für mehrere Prüfungen parallel lernen. Da kommt aber Freude auf. Aufgrund der großen Menge an Arbeit, die vor einem liegt und in relativ kurzer Zeit erledigt werden muss, sollte man hoch motiviert sein. Doch häufig ist das Gegenteil der Fall.

Der Tag, an dem man mit dem Lernen beginnen wollte, ist gekommen. Die erste Prüfung steht optimaler Weise erst in sechs Tagen an, perfekt. Aber danach kommt es Schlag auf Schlag, zwischen allen Prüfungen ist höchst-

tens ein Tag Abstand und häufig nicht mal das. Aber, Moment mal, bis zur ersten Prüfung sind es noch sechs ganze Tage? Sehr gut, dann kann ich es ja ruhig angehen lassen...

Der Tag, an dem man mit dem Lernen beginnen wollte, ist vorbei. Jetzt sind es nur noch fünf Tage bis zur ersten Prüfung. Gut, heute geht es aber wirklich mit dem Lernen los. Die Ordner liegen aufgeschlagen auf dem Tisch, Schreibblock und Stift liegen auch bereit. Dann kann es ja losgehen. Man schaut sich in der Wohnung um, stellt fest, dass man schon fast eine ganze Woche keinen Staub mehr gewischt hat. Okay, das wird noch schnell gemacht. Zwei Stunden später glänzt die Wohnung, wie lange nicht mehr. Jetzt aber nichts wie ran an die Arbeit. Oh, da fehlen ja noch zwei Vorlesungsskripte, die werden schnell noch ausgedruckt. Nebenbei kann man noch Kaffee kochen. Schließlich sind die Skripte ausgedruckt und der Kaffee ist auch fertig. Erstmal noch kurz auf den Balkon setzten und den Kaffee trinken, der hilft beim Lernen. So findet man immer wieder tausende kleine Dinge, die man statt des Lernens tun kann und verprokrastiniert so immer mehr wertvolle Lernzeit. Das Problem kennen wohl viele von euch. Doch irgendwann muss man sich zusammenreißen und aufs Lernen konzentrieren. Die Prüfung wartet nicht und am Ende soll ja das bestmögliche Ergebnis stehen.

In diesem Sinne wünsche ich euch viel Erfolg beim Lernen und natürlich auch bei den Prüfungen selbst und danach eine wunderschöne Semesterpause. [mi]

Termine im Januar



01.01.2014	Neujahr
02.01.2014	
03.01.2014	
04.01.2014	
05.01.2014	
06.01.2014	Heilige 3 Könige, Ende Weihnachtspause
07.01.2014	Beginn Rückmeldezeitraum und Einschreibezeitraum
08.01.2014	Gastvortrag HTiESD: „Weltbilder in Simulation und Gamification“ (Dr. Niklas Schrape) (*)
09.01.2014	
10.01.2014	Booze Control (Magdeburg, Juttas Gaststübchen)
11.01.2014	
12.01.2014	
13.01.2014	FaRaFIN-Spieleabend (ab 19 Uhr, FIN-Hörsaal)
14.01.2014	
15.01.2014	Jahresauftaktversammlung der FIN
16.01.2014	
17.01.2014	
18.01.2014	Ende Einschreibezeitraum
19.01.2014	
20.01.2014	
21.01.2014	
22.01.2014	Gastvortrag HTiESD: „Game Design von Adventure Spielen“ (Marco Rosenberg)(*)
23.01.2014	13Uhr FIN.log Redaktionssitzung G29 R412 (jeder ist herzlich eingeladen vorbei zu kommen)
24.01.2014	Ende Rückmeldezeitraum + Global Gamejam
25.01.2014	Global Gamejam
26.01.2014	Global Gamejam
27.01.2014	Netz39 Tech Talks: Flying Circus (dkdent und bastinat0r)
28.01.2014	
29.01.2014	
30.01.2014	
31.01.2014	

(*): Gastvortrag für Hot Topics in Entertainment Software Development, je 17-19 Uhr, G40B-238.

im
prüfungsstress
...nicht stören!



League
of
Legends

