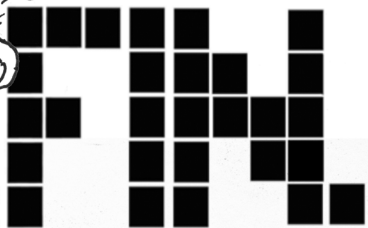
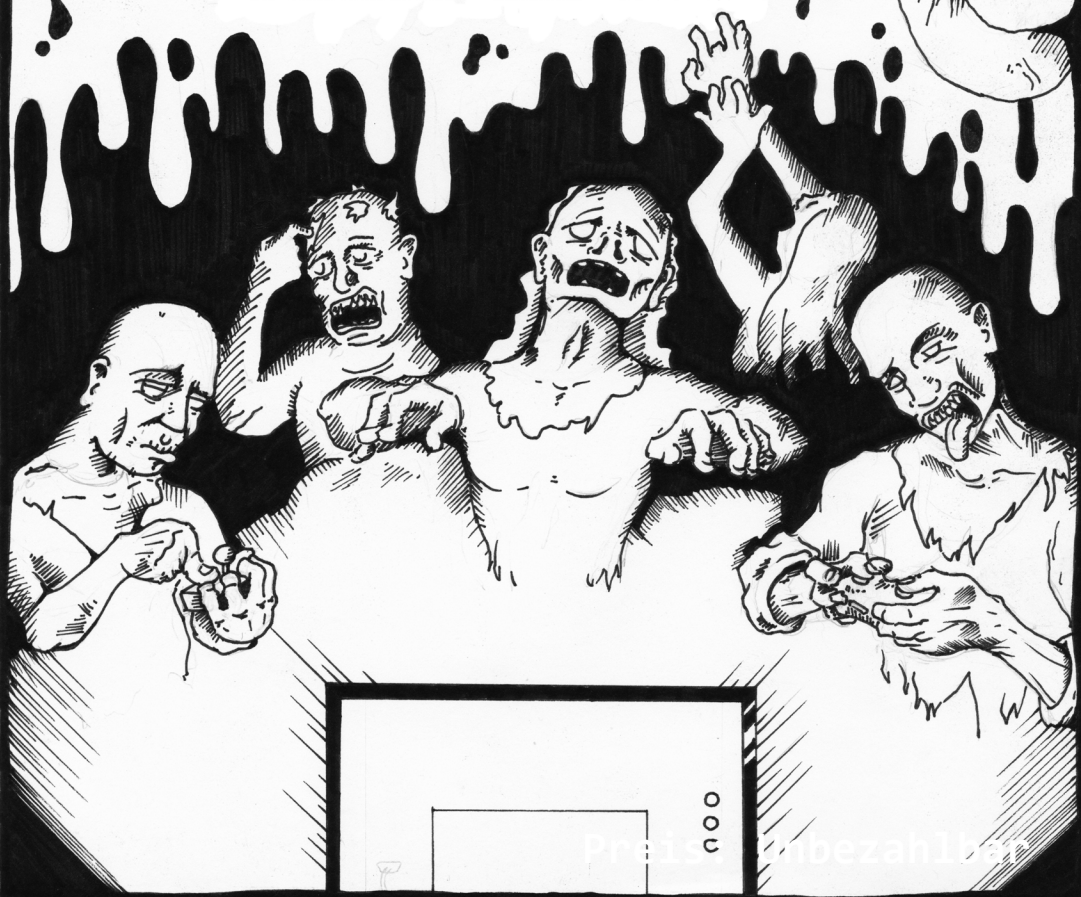


APRIL 20 14



JEDE AUSGABE EIN BITCHEN BESSER

Zombies



Preis unbezahlt

Neues aus FINland

00001

Kommt ein Student vom Arzt...

00010

Die FIN.log auf der CeBIT 2014

00100

Interview mit Prof. Dr. Till Mossakowski

00101

Error: Neu an der Uni

00110

South Park: The Stick of Truth

00111

Berühmte Informatiker – Steve Ballmer

01011

Neues aus dem Netz39

01100

Random Review: Hegemony Rome

01101

BeFINDlichkeiten im April

01110

Termine im April

10000

FIN.log online: www.faraфин.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.

faraфин

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

www.faraфин.de
post@faraфин.de

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

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

Projektleitung: Mike Mikuteit

Redaktion:

Peter Krummhaar [pk]

Gerd Schmidt [gs]

Steve Kempe [sk]

Stefanie Lehmann [sl]

Marketing und Druck: Peter Krummhaar

Cover: Roman Schmith

InDesign: Stefanie Lehmann

Auflage: 170

Willkommen in der digitalen Welt der FIN.log!

Hallo liebe Kommilitonen,

zum Semesterstart gibt es viel zu berichten. Vielleicht habt ihr schon einen Blick in die analoge Version dieser FIN.log-Ausgabe geworfen und bemerkt: „Die ist doch viel kürzer“. Richtig! Hier haben wir noch ein paar Seiten mehr für euch hinterlassen: ein **Random Review zu Hegemony Rome** und, falls ihr noch keine Pläne für das Sommersemester habt, die **BeFINDlichkeiten im April** mit vielen Tipps für Events und anderer Ideen für die kommende warme Zeit. Wir hoffen, es gefällt euch. Es muss nicht immer alles schwarz auf weiß gedruckt werden, ein bisschen auf die Natur zu achten, schadet ja nicht.

Was erwartet euch hier außerdem:

Seid ihr auch alle gesund und munter? Wenn nicht, solltet ihr unseren Beitrag zum Attest genauer betrachten.

Wir waren für euch auf der CeBIT! Welche Eindrücke wir mitgenommen haben, könnt ihr in einem kurzen Bericht lesen.

Es hat das Sommersemester begonnen, das heißt, es gibt auch ein paar kleine Ersties unter Euch. Schaut, wie es anderen in der Situation erging.

Neben neuen Ersties hat uns auch ein neuer Professor an der FIN mit einem Interview bereichert: Prof. Dr. Till Mossakowski.

Natürlich darf das Random Review nicht fehlen: das Spiel zur Kultserie South Park!

Wollt ihr wissen, wer Steve Ballmer ist? Schaut nach!

Auch der Netz39 hat viel zu berichten. Was genau, steht im Artikel dazu.

Eure FIN.log Redaktion

Neues aus FINland

Prof. Dr. Frank Ortmeier vom Institut für Verteilte Systeme hielt am 02. April 2014 seine Antrittsvorlesung Software Engineering: Noch Software oder schon System?

Ungefähr ein Jahr nach der Unterzeichnung des Partnerschaftsabkommens zwischen der FIN und der Deutschen Fakultät der Technischen Universität Sofia (FDIBA) verbrachten Dr. Sebastian Zug und André Dietrich zwei Wochen in Bulgarien und hielten die Vorlesung "Prinzipien und Komponenten eingebetteter Systeme".

Am 8. März 2014 lud die Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg wieder neugierige Kinder zur Kinder-Uni ein. In der beliebten Vorlesungsreihe ging es diesmal

darum, wie Informatiker und Computerexperten Ärzte bei schweren Operationen von Patienten unterstützen können.

Der zum Wintersemester 2013/14 auf die Juniorprofessur „Computerassistierte Chirurgie“ berufene Dr. Christian Hansen hielt am 5. März 2014 seine Antrittsvorlesung.

Die zum Wintersemester 2013/14 auf die Dorothea-Erxleben-Professur berufene Informatikerin Prof. Dr.-Ing. Sanaz Mostaghim hielt am 5. Februar 2014 ihre Antrittsvorlesung.

Wir begrüßen die neuen Sommersemester-Ersties! Vorkurse und Einführungstage gab es vom 17. bis 28. März 2014.

Kommt ein Student vom Arzt...

Das Prinzip der Gleichbehandlung ermöglicht es uns Studenten, sich im Falle einer Krankheit prüfungsunfähig zu melden und von einer Prüfung zurückzutreten. So wird jedem Studenten ermöglicht, bei bester Gesundheit ebenso viele Prüfungsversuche wahrzunehmen wie alle anderen auch.

Seit letztem Oktober gilt jedoch auch an der FIN, was an der FWW schon länger gilt:

Bei Krankheit während der Prüfungsphase ist die Abgabe einer Arbeitsunfähigkeitsbescheinigung (AU) nicht mehr ausreichend. Die Prüfungskommission (PK) unserer Fakultät verlangt seit dem Prüfungszeitraum des Wintersemesters 2013/14 die Vorlage eines ausgefüllten Attests unter Angabe von Symptomen oder gar der Krankheit, welche die Prüfungsfähigkeit beeinträchtigen. Begründung hierfür ist ein Urteil des Bundesverwaltungsgerichts.

Aus arbeitsrechtlichen Gründen enthält eine AU keine für den Arbeitgeber erkennlichen Angaben über die Gründe der Arbeitsunfähigkeit. Der höchstens für die Versicherung notierte kryptische „Diagnose-Code“ ist ebenso nicht aussagekräftig genug um festzustellen, ob ein Student tatsächlich nicht an einer Prüfung teilnehmen kann. Die PK darf aber auch nicht eigenmächtig Informationen mittels z. B. Diagnose-Code oder anderer Angaben recherchieren. In diesem Sinne ist es einem Prüfungsausschuss schlicht unmöglich vor Gericht anhand einer AU zu begründen, warum ein Student prüfungsunfähig ist oder nicht. Ein Student klagte gegen die Entscheidung einer PK, welche einen Kommilitonen als prüfungsunfähig einstufte. In dem Urteil wurde die PK verurteilt, da sie allein auf Grundlage einer AU die Prüfungsunfähigkeit feststellte. Daher nun die Forderung der Prüfungskommissionen nach mehr Informationen.

Die Verwendung eines vorgegebenen Formulars hat dabei nicht nur Vorteile für die

PK, sondern auch für den Arzt. Der attestierende Arzt weiß bei Vorlage, dass nicht die Arbeitsfähigkeit eingeschätzt werden soll, sondern die Prüfungsfähigkeit. Zwar lässt sich bestimmt jede Prüfungssituation auf eine Arbeitssituation, jedoch nicht umgekehrt jede Arbeitssituation auf eine Prüfungssituation abbilden. Die Verwendung eines bestimmten Formulars ist daher durchaus gerechtfertigt. Dennoch werden vor allem von Seiten der Studenten Probleme und Bedenken gegen das Formular angebracht:

Man kann in Frage stellen, ob denn ein Professor der Informatik oder Wirtschaftswissenschaften fachlich im Stande ist, nur anhand von angegebenen Symptomen oder Krankheiten die Prüfungsfähigkeit eines Studenten zu begründen.

Wonach wird wiederum entschieden, ob eine Krankheit oder ein Symptom zur Prüfungsunfähigkeit genügt oder nicht? Es ist kein Katalog oder Verfahren bekannt, wonach eine Entscheidung begründet werden kann wie vergleichsweise bei der Feststellung der Arbeitsunfähigkeit. Läuft es dann in einer PK nicht auf ein bloßes Abhaken hinaus, ob denn ein ausgefülltes Attest vorhanden ist? Inwiefern ist die Angabe von Information dann gar infällig?

Warum kann ein Arzt nicht die Prüfungsfähigkeit eines Studenten beurteilen und feststellen? Gibt es datenschutzrechtliche Probleme oder Bedenken bei der Anforderung von patientenbezogenen Informationen? Ist denn die Angabe von medizinischen Informationen/Patientendaten zwingend notwendig? Geht das nicht auch anders?

Es gibt Ärzte, welche die Auskunft über Krankheit oder Symptom verweigern und sich dabei auf ihre Schweigepflicht beziehen. Der Student kann somit die nötigen Informationen nicht übermitteln, selbst wenn er es wollte. Ist es dann rechtens,

aufgefordert zu werden, seinen langjährigen Haus- und Familienarzt zu wechseln und sich einen anderen Arzt suchen zu müssen? Ist dies nicht eine Einschränkung der freien Wahl seines Arztes? Wiegt das Verhältnis zwischen Arzt und Patient nicht schwerer als das Informationsbedürfnis einer Hochschule?

Die Ausstellung einer AU wird i. d. R. über die Krankenkasse abgerechnet. Wer trägt die finanziellen Kosten des Studenten für die Ausstellung von „Zusatzformularen“ durch den Arzt? Warum trägt die Krankenkasse nicht diese Kosten?

Die Forderung nach mehr Informationen ist durchaus begründet, denn das Urteil einer PK muss auch vor Gericht Bestand haben. Auch wenn der Landesbeauftragte für Datenschutz die Forderung der Prüfungskommissionen nach Symptomen oder Krankheiten für legitim erklärt hat, ist es fraglich, ob die Erhebung solch sensibler Daten sinnvoll und zu befürworten ist, wenn sie dann tatsächlich inhaltlich nicht verwendet werden.

Beispielsweise haben die Professoren unserer medizinischen Fakultät (FME) sich gegen die Angabe von Symptom und Krankheit entschieden. Dort wird ein Attest verwendet, welches ohne die Nennung von Krankheiten und Symptomen auskommt, obwohl die Mitglieder der Prüfungskommission an der FME ja durchaus im Stande wären diese zu beurteilen. Die Formulierung des Attests der FME hat durch den attestierenden Arzt gar einen empfehlenden Charakter. Dies fehlt dem Attest an der FIN und der FWW jedoch gänzlich. Warum?

Ein in der Medizin nicht fachkundiger Professor der Informatik oder Wirtschaftswissenschaften kann ohne jegliche Wissensgrundlage weder für noch gegen ein Symptom argumentieren. Er kann somit doch nur abhaken, ob denn das Attest ausgefüllt ist oder nicht. Die Notwendigkeit um das Wissen von Krankheit und Symptom

lässt sich an der Stelle nicht erschließen. Hinzu kommt, dass ein bloßes Abhaken nicht die Gleichbehandlung oder das Zugeständnis eines erneuten Prüfungstermins sichert. Es muss doch von Vorteil sein einem approbierten Arzt die medizinische Beurteilung eines Studenten zu überlassen. An der FME traut man den attestierenden Ärzten scheinbar ein solches Urteil zu.

Weiter umgeht das Formular der FME auch Probleme mit der ärztlichen Schweigepflicht. Der Student kann somit nicht in die Situation geraten, krank und dennoch mit leeren Händen vor die Prüfungskommission treten zu müssen, weil der Arzt die Angabe von Krankheit oder Symptom verweigert. Ebenso wenig wird man genötigt, seinen vertrauten Arzt zu wechseln, der die Krankheitsgeschichte kennt und zu dem man ein vertrautes Arzt-Patienten-Verhältnis aufgebaut hat. Eine Verletzung oder gar Auflösung eines bestehenden Arzt-Patienten-Verhältnisses kann doch nicht verlangt werden!

Es ist nachvollziehbar, dass ein separates Formular durch die Universität vorgeschrieben wird, jedoch kann die Forderung zur Angabe von Krankheit und Symptom meiner Meinung nach nicht unterstützt werden. Ärzte beschäftigen sich täglich mit den Gebrechen der Menschheit, warum spricht man ihnen nicht die Kompetenz zu, ein verbindliches Urteil über die Prüfungsfähigkeit eines Studenten fällen zu können, wie sie es auch für die Arbeitsfähigkeit tun?

Weitere Informationen findet ihr unter dem Stichwort „Datenschutz“ auf dem öffentlichen Wiki (<http://wiki.stura-md.de>) des Studierendenrats der OvGU oder könnt ihr bei euren Vertretern und Mitgliedern im Fachschaftsrat, der Prüfungskommission oder im Studierendenrat erfragen.

Tom Grope
11. März 2014

Die FIN.log auf der CeBIT 2014

„Wie werde ich ein erfolgreicher Projektmanager?“

Diese Frage stellte ich mir, als ich am 10. März 2014 vor den Messehallen in Hannover stand. In Begleitung von 4 weiteren Redakteuren der FIN.log machte ich mich auf den Weg in die „Research & Innovation“ Halle, wo auch der „jobs and career“ Bereich der CeBIT angesiedelt war, um eine Antwort auf diese Frage zu finden.

Unser erster Stopp sollte jedoch noch keinen Erkenntnisgewinn versprechen, zumindest nicht im Bereich des Projektmanagements, denn wir fanden uns am Stand der FIN auf dem Gemeinschaftsstand der Länder Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen „Forschung für die Zukunft“ wieder. Pascal Held vom IWS und Stefan Haun vom DKE präsentierten Interessierten dabei Themen aus der Forschung und warben für den Standort Magdeburg als Universitätsstandort.

Einen ersten Anlaufpunkt in Bezug auf die Klärung der Frage, wie ich denn nun ein erfolgreicher Projektmanager werde, bot der Stand der „Dirk Rossmann GmbH“, besser bekannt als „Drogerie Rossmann“. Nun stellt sich die Frage, was für Aufgaben auf einen Projektmanager in einer IT-Abteilung bei einer Drogeriekette warten? Kurz gesagt, nicht sehr viele, denn den Beruf in dieser Form gibt es bei Rossmann nicht, hauptsächlich auch, weil kaum große Projekte anfallen. Größere Schnittmengen können jedoch in der Jobbeschreibung des „Wirtschaftsinformatikers“ gefunden werden, der zur „Erstellung und Einführung von Unternehmensapplikationen zur Systemanalyse“ seinen Beitrag leistet. Ein Programmierer mit Grundlagenwissen im Projektmanagement wird hier also gesucht, leider nicht das, was ich mir versprach.

Also weiter zum nächsten Stopp, welcher schon mehr Erfolg versprach, zumindest, wenn man den Werbebannern Vertrauen schenken konnte. Der Herr von der Media Saturn Holding empfing uns sehr freundlich,

erklärte, welche Aufgaben die Holding bearbeitet und wie die einzelnen Bereiche der Holding – neben den zwei bekannten Elektronikdiscountern gehören dazu auch der Onlinehändler redcoon.de, sowie diverse, bei den Händlern vertriebene, Eigenmarken – strukturiert sind. Einstiegsmöglichkeiten bieten sich hierbei direkt im Project Office, welches innerhalb eines Projektes alle entwicklungsbetreuenden Aufgaben übernimmt und somit dem interessierten Einsteiger den besten Einstiegspunkt in eine erfolgreiche Karriere als Projektmanager bieten sollte. Das hört sich doch schon einmal gut an.

Weiter ging es zum Stand der Realtech AG, ein auf SAP spezialisiertes Beratungshaus mit Sitz in Walldorf, wo auch die SAP angesiedelt ist. Mir persönlich sagte der Name noch nichts, aber der Stand wirkte durch seine Aufmachung im Stile eines Marvel Comics doch recht anziehend und Unbekanntem sollte man stets offen gegenüber stehen. Die Dame gab sich beste Mühe uns grob mit den Arbeitsweisen eines Consultants vertraut zu machen und uns für die Thematik zu begeistern. Zugegeben, mit so viel Freude und Elan habe ich selten jemanden über seinen Beruf sprechen hören und so verwundert es mich nicht, dass ich mich ein paar Tage später noch einmal auf den Seiten der Firma über StepIn-Programme zum Junior SAP Berater informierte.

Habe ich meine Frage nun beantwortet? Wahrscheinlich nicht, denn am Ende muss jeder selbst seinen Weg finden, um erfolgreich zu werden. Eine Formel hierfür wird es nicht geben und seien wir ehrlich, wenn alle den gleichen Weg gehen würden, wäre das Leben auch wenig abwechslungsreich. ;) Ich konnte auf jeden Fall viele neue Erkenntnisse (mehr als hier zu lesen sind) für mich gewinnen und im nächsten Jahr geht es bestimmt wieder zur CeBIT!

16.03. – 20.03.2015: CeBIT 2015!

[pk]

Interview mit Prof. Dr. Till Mossakowski



Im Oktober 2013 wurde Prof. Dr. Till Mossakowski für die Theoretische Informatik - Formale Methoden und Semantik an die OvGU berufen.

Die FIN.log durfte ein Interview mit ihm führen.

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

Prof. Mossakowski: Ich komme aus Bremen, wo ich auch studiert habe. Nach dem Studium bin ich geblieben, da mir das wissenschaftliche Umfeld gefallen hat. Meine Promotion und Habilitation folgte. Ich bin dann zum DFKI (Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz) gewechselt. In Freiburg habe ich dann ein Semester lang Prof. Nebel vertreten, dabei aber auch weiterhin im Bereich der K.I. gearbeitet – dabei bin ich aber primär Theoretiker.

FIN.log: Was machen Sie in Ihrer Freizeit?

Prof. Mossakowski: Ich liebe das Fahrradfahren. Hier in Magdeburg habe ich mir auch eines zugelegt. Die Radwege gefallen mir sehr und daher nutze ich es sehr häufig. Weiterhin interessiere ich mich für regenerative Energien. Ich habe bei mir zu Hause eine Solaranlage auf dem Dach und überlege mir noch eine Solar-Wash-Steuerung zu bauen.

FIN.log: Wie sind Sie nach Magdeburg gekommen?

Prof. Mossakowski: Ich hatte bereits vorher Kontakte nach Magdeburg zu den Logistikern vom Maschinenbau (Fraunhofer).

FIN.log: Waren Sie ein guter Schüler?

Prof. Mossakowski: Abischnitt – 1.0. (lachen) Ich hatte aber auch mal eine 4 in

einem Aufsatz und in der 7. oder 8. Klasse eine 5 in Englisch, weil ich keine Lust hatte für einen Test zu lernen.

FIN.log: Wie sind Sie zur Informatik gekommen?

Prof. Mossakowski: Als Jugendlicher habe ich mich für Mathematik interessiert, weil man dort selbst gewählte Regeln hat und sich damit nicht nach Autoritäten richten muss. Mit 14 Jahren hatte ich dann einen VC 20 mit 3kB RAM und 16kB Erweiterung. Damit habe ich auch angefangen Basic zu programmieren. Von C war ich dann richtig begeistert. Außerdem habe ich als Schüler viel mit Assembler gemacht und gemeinsam mit einem Kumpel ein Buch geschrieben. Besonders interessant fand ich daran, dass man den ganzen Dingen so auf den Grund gehen konnte. Später wollte dann ein Verlag ein Buch über Prolog. Bis heute sind Prolog und Haskell noch meine Lieblingssprachen, wodurch ich Java und C deutlich weniger mag. Das Tolle an Haskell ist dabei, dass man mit mathematischer Eleganz drei- bis viermal so kurze Programme schreibt. Für die theoretische Informatik hat mich dann vor allem das Buch „Gödel, Escher, Bach“ inspiriert und hat mich zur Logik gebracht.

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

Prof. Mossakowski: Pflichtveranstaltungen habe ich nicht ernst genommen. Wir haben damals Übungsgruppen gebildet und konnten so zu den interessanten Theorie- und Mathevorlesungen gehen. Dennoch habe ich konzentriert studiert – mit einem eigenen Stundenplan.

FIN.log: Wollten Sie schon immer Professor werden?

Prof. Mossakowski: Ich wollte schon immer Forscher werden. Professor sein kann man aber nicht so planen. Ich fand den akademischen Weg interessant – hatte ihn dabei aber nicht gezielt eingeplant.

FIN.log: Was gefällt Ihnen an Ihrer Arbeit am meisten?

Prof. Mossakowski: Dass ich viel mit unterschiedlichen Leuten zu tun habe: (Internationale) Konferenzen, Kollegen, aber auch Studierende. Die Forschung steht bei mir dabei etwas im Vordergrund, das liegt aber am System. Ich bewundere meinen Doktorvater, dass er didaktisch sehr gut ist. Dafür hat man heute leider nicht immer genügend Zeit.

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

Prof. Mossakowski: Mehr nachdenken, bevor man rumprobiert.

FIN.log: Welche Möglichkeiten gibt es

Error: Neu an der Uni

Was wollen Sie tun? (C)ontinue, (E)xit, (P)anic?

P - Wo bin ich? Wohin muss ich? Und was muss ich dann tun? Dies sind wohl die typischen Fragen, die ein durchschnittlicher, leicht verrückter Erstie sich am ersten Tag der Einführungswoche stellen kann. Nachdem ich den Campusplan dann endlich richtig herum in den Händen hielt, machte ich mich, vor Aufregung einem Herzinfarkt nahestehend, auf zu Gebäude 16. Dort angekommen hieß es wieder: „Wo muss ich hin?“ Hey, die da vorne, die kenn’ ich doch schon aus dem Vorkurs. Ich kann mich zwar an das Geburtsdatum erinnern, aber den Namen habe ich schon wieder vergessen. Egal, ein “Ey du” tut es ja auch. Überglücklich nicht mehr alleine zu sein, suchten wir uns einen Platz im Hörsaal und freuten uns auf die Campus Rallye.

Nichts Böses ahnend stapften wir los zur ersten Station, die natürlich schon voll besetzt war. Also wanderten wir so lange über den Campus, bis wir eine freie Station fanden. Wir spielten uns durch das Cola-Flaschen-Halten, die Türme von Hanoi und das 3D-Real-Life-Spiel von Acagamics. Wir freuten uns über die fröhlichen EleFINten und konnten ein „Oh wie süß“ nicht nieder-

für die Studenten unserer Fakultät in Ihrem Fachbereich aktiv zu werden (spezielle Veranstaltungen, Hiwis, ...)?

Prof. Mossakowski: Tutor werden für Logik oder eine Bachelor-/Masterarbeit verfassen. Für eine Masterarbeit würde ich auch als Betreuer fungieren. Generell habe ich auch Hiwis zu vergeben. Dabei handelt es sich um spezielle Programmieraufgaben (Haskell oder Ruby on Rails).

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

Prof. Mossakowski: Wenn ich oder mein Team eine interessante Aufgabe geschafft haben. Das finde ich immer sehr schön.

FIN.log: Vielen Dank für das Interview!
[sk]

ringen als uns der traurig dreinschauende FINGuin präsentiert wurde.

Dann kam das Unerwartete, unser Maulwurf Mentor 007 enttarnte sich. Nachdem das erste Mentorentreffen geplant war, gingen wir erschöpft nach Hause, nicht ahnend, dass uns noch ein vierstündiges Abalone-Spiel bevorstand, bei welchem unser ehemaliger Programmiermentor fast in Freudentränen ausbrach, als wir nach einer Stunde Bedenkzeit endlich den nächsten Zug machten. Als wir dann am nächsten Tag endlich fertig waren, blieb keine Zeit mehr, um Sing Star zu spielen, also mussten wir auf dem Heimweg singen.

Nach nur wenigen Stunden Schlaf starteten wir dann hochmotiviert in die Stadtrallye. Wir setzten uns zu Otto von Guericke an den Brunnen, lauschten den Geschichten von Hundertwasser im Innenhof der grünen Zitadelle von Magdeburg und suchten stundenlang die Unterschrift von Otto I., bis wir herausfanden, dass jener gar nicht schreiben konnte. Die knurrenden Mägen trieben uns dann zu Curry54 am Hasselbachplatz, wo wir uns mit Würstchen und Pommes stärkten, sodass wir auch die letzte Strecke

des Weges zum Netz39, dem Hackerspace, zurücklegen konnten, wo sogar Einhörner akzeptiert werden. Am Abend informierten wir uns dann spontan beim Powerpoint-Karraoke über Lamas, Ziegen und den Zusammenhang zwischen Kaffee und Erotik. Mit Muskelkater im Bauch vor Lachen erstellten wir am nächsten Tag zusammen mit den Maulwurfmentoren unseren Stundenplan. Nachdem wir diese komplizierte und ver-

wirrende Herausforderung erfolgreich gemeistert hatten, ging es als Belohnung zum Hassel. Kneipentour! Nach einem äußerst unterhaltsamen Abend und einer viel zu kurzen Nacht wurden wir in der GETEC-Arena feierlich immatrikuliert... immakul... imma... Immunsystem... Egal, Hauptsache, wir sind jetzt Studenten!

Nina und Sara
[gs]

South Park: The Stick of Truth

„Oh mein Gott, sie haben Kenny getötet!“

Diesen Satz hört man im neuen Spiel zur Kultserie South Park nicht halb so oft, wie man vermutet hätte. In „South Park: The Stick of Truth“, herausgebracht von Ubisoft und entwickelt von Obsidian Entertainment, muss man sich Kennys Tod erst hart erarbeiten. Hört sich doof an, ist es aber bei Weitem nicht.

Story

Obsidian Entertainment schuf mit der Spielumsetzung ein sehr storylastiges Rollenspiel, welches das Genre selbst nicht ganz so ernst nimmt. Die Kinder spielen mal wieder „Elfen gegen Menschen“, bei welchem Cartman die Menschen als böser Zaubererkönig im geheimen Versteck Koopa Keep anführt. Es gilt, den Stab der Wahrheit zu beschützen. Ein Stab (eigentlich ist es ein lapidarer Ast) besitzt die Kraft, dem Besitzer Macht über das Universum zu geben. Nur blöd, dass die Elfen unter Führung von Kyle diesen Stab in ihrem Besitz wissen möchten. Und da haben wir auch den klassischen Machtkampf zwischen Kyle und Cartman. Zwei verfeindete Riegen, zwischen denen es zu wählen gilt. Wer jetzt denkt „Puh, ich muss mir wahrscheinlich aussuchen, ob ich Cartman, Kenny, Stan oder Kyle spiele.“, der wird enttäuscht. Man spielt keinen klassischen Charakter, sondern „das neue Kind“, welches mit seinen Eltern erst kürzlich nach South Park kam. Selbstverständlich darf man seinen Avatar frei wählen und mit Vogelnebstbart, Kinnklötzen oder manch anderen fescen Accessoires schmücken.

Dieser Avatar wird mit all seinen Upgrades auch in Zwischensequenzen eingebaut.

Die Story dreht sich grob gesagt um den Kampf zwischen Menschen- und Elfenfraktion und dem damit verbundenen Streit um den Stab der Wahrheit. Selbstverständlich dürfen South Park gemäß überraschend wahnsinnige Storytwists nicht fehlen. Diese sorgen durchgehend für Lacher und amüsierte Verwirrtheit. Und die Entscheidung, auf wessen Seite man sich schlägt, steht auch im Raum. Zu Beginn ist man jedoch Cartmans Fraktion unterworfen und muss sich beweisen, in dem man neue Kinder zum Spielen, bzw. wohl eher für epische Schlachten rekrutiert.



Abbildung 1: Man trifft im Spiel alle beliebten Charaktere wieder

An einigen Stellen wird mit der Spielerfreiheit gespielt, so kann man sich anfangs beispielsweise einen Namen für seinen Charakter aussuchen. Cartman interessiert das aber überhaupt nicht und nennt einen durchgehend Saftsack. Ist eigentlich auch egal, denn der Charakter, den man spielt, spricht

Gordon Freeman like aus Prinzip nicht.

Gameplay

Die Frage, die viele Spieler im Vorhinein beschäftigte, war ob es „South Park: The Stick of Truth“ schaffen würde, ein tiefes Spielerlebnis zu erschaffen, mit einheitlichen Regeln, motivierenden Zielen und epischen Belohnungen. Die Story rechtfertigt schon einmal das gewählte RPG-Genre. Und nachdem man sich eine Kämpferklasse, wie den Juden, ausgesucht hat, kommt auch richtiges Feeling dafür auf. Mit einem Begleiter an seiner Seite geht es los, South Park zu erkunden. Begleiter reichen von Butters über Stan und Kyle bis hin zu Jimmy. Jeder Char hat dabei unterschiedliche Eigenschaften, die entweder innerhalb von Kämpfen oder außerhalb zum Ablenken von Gegnern nützlich sind. Trotz des dafür prädestinierten Begleiter-Modus, enthält das Spiel keinen lokalen Koop-Modus. Schade, so hätte man das Spielgefühl auf ideale Weise mit seinen Freunden teilen können.

Kommen wir aber zum eigentlichen Spielkonzept: Das Spielerlebnis gliedert sich in zwei Phasen. Zum einen kann man in Echtzeit ganz South Park erkunden, mit Personen reden, Schätze finden und auch Nebenquests erhalten. Zum anderen gibt es rundenbasierte Kämpfe, in welchen der Charakter und der Begleiter gesteuert werden. Da es sich hier um ein RPG handelt, bekommt man beim Besiegen von Gegnern Erfahrungspunkte. Viele dieser bewirken einen Levelaufstieg, welcher wiederum dafür sorgt, dass Spezialattacken erlernt und aufgewertet werden können. Über Magie, Buffs und Debuffs, Heiltränke in Form von Schokoriegeln und allerlei Rüstungsgegenständen steht dieses Spiel anderen RPGs in nichts nach. Natürlich wurden Attacken in gewohnter South Park Manier umgesetzt, sodass man auch einen Dildo als Waffe aufrüsten kann. Die Judenklasse überrascht Gegner mit Spezialattacken wie dem Beschneiden, einem Dreidelwirbelangriff oder Davids Schleuder. Magie ist noch einmal ein Thema für sich. Was ist die magischste Waffe, die je in South Park vorkam?

Genau, das flatulieren oder auch furzen genannt. Natürlich wird dies in Canada gelehrt, bei den Großmeistern persönlich. Da die Kämpfe mit bis zu sechs Gegnern ganz schön hart werden können, freut man sich aber über solche mächtige Attacken.



Abbildung 2: Rundenbasierter Kampf mit Cartman als Begleiter gegen einen Nazi-zombie mit Nazikatze mit zensierten Hakenkreuzen

Ein wichtiges Spielelement bildet Facebook. Really? Muss das sein? Ja, es muss sein! Über die Spielzeit sammelt man Facebookfreunde. Hat man eine gewisse Anzahl erreicht, so kann man einen Kampfvorteil freischalten, wie beispielsweise dass der erste Angriff jeder Runde zusätzlichen Schaden macht. Die Facebookwall wird auch mit vielen amüsanten Kommentaren der Bewohner vollgeschrieben. Außer Al Gore. Der nervt.

Die Umgebung von South Park wirkt sehr lebendig und bietet viele Interaktionsmöglichkeiten. Nah- und Fernkampfwaffen, wie auch magische Flatulenzen können außerhalb des Kampfes eingesetzt werden, um an geheime Orte zu gelangen und Sammelgegenstände zu finden. Mit der Zeit erhält man weitere Fähigkeiten, welche es erlauben, an unerreichte und neue Orte in der Welt vorzudringen, um dadurch neue Geheimnisse zu entdecken. So erkundet man alte Orte gerne erneut.

Innerhalb von South Park gilt es Nebenquests zu erfüllen, Dinge wie Chinpokémon einzusammeln oder Truhen mit Ausrüstungsgegenständen zu plündern. Hat man jedoch die Hauptquest fortgeführt, so kommt man erst einmal nicht wieder so schnell

nach South Park zurück. Schade um die unerledigten Quests. Wirklich? Hier macht das Spiel etwas goldrichtig, woran sich andere eine Scheibe abschneiden können: Nach der Hauptquest endet das Spiel scheinbar, jedoch geht es nach dem Abspann zurück nach South Park und begonnene Quests können erfüllt und das Spiel zu einem sauberen Abschluss gebracht werden. Apropos Abschluss: Inklusive Zwischensequenzen, Nebenquest und Sammelobjekte kommt man bei „South Park: The Stick of Truth“ auf über 20 Stunden Spielzeit. Und da es auch ein paar Entscheidungen im Spielverlauf zu treffen gibt, lohnt das Wiederspielen sogar. Da selbst das beste Spiel ein paar Schwachstellen hat, werden diese selbstverständlich genannt:

Das Speichersystem ist zwar einfach durch Speicherslots und Autosave gehalten, jedoch ist das Abspeichern des Spielstatus uneindeutig. Geht man zum Beispiel in einen Laden und speichert, so wird dieser Spielstand auch genau in der Form erstellt. Kauft man in dem Laden aber etwas und speichert dann, so wird wieder genau der zuletzt erstellte Spielstand angelegt, der beim Betreten des Ladens. Ich hoffe, dass dieses negative und uneinsichtige Speicherverhalten noch durch einen Patch behoben wird.



Abbildung 3: Statistik, Inventar und natürlich Facebook dürfen im South Park RPG nicht fehlen

Weiterhin wird innerhalb von Shops mit der Geduld des Spielers gespielt. Wenn hier etwas aus einer größeren Liste gekauft wird, beispielsweise Tränke, und man musste die Liste durchscrollen, um zum Item zu kom-

men, so kann man erstens nicht gleich eine bestimmte Menge kaufen und zweitens wird die Liste bei Kauf wieder an Position 1 zurück gescrollt. Dieses Verhalten ist mehr als nervig. Speichert man nach dieser Tortur ab und es wird ein falscher Spielstand angelegt, so ist der Frust groß.

Grafik

Das Schöne an der Spielumsetzung von South Park ist, dass die Grafik 1:1 umgesetzt werden konnte. Wo andere Spiele daran scheitern, dass die 3D-Modelle von Charakteren, die Filmdarstellern nachempfunden wurden, nicht originalgetreu aussehen oder sich ungewohnt bewegen, da punktet South Park auf voller Linie. Das Spiel fühlt sich an, als wäre man in einer der Serien drin. Der klassische „Papierschnipsel“-Grafikstil zieht sich (bis auf Canada) durch das gesamte Spiel. Es werden keine fancy 3D-Effekte oder Partikelsysteme benötigt, denn das Feeling kommt von der ersten Sekunde an auf. Die Spielsequenzen werden häufig durch kleine Zwischensequenzen verbunden, welche sich genauso wie die Serie selbst anfühlen. Durch den performancesparenden Grafikstil ist das Spiel auch für ältere Rechner geeignet. Es wurde neben einem neuen Rechner mit i7-Prozessor auch auf einem Intel Core 2 Duo E6300 (1,8GHz) mit 3GB Ram und einer GeForce 6800 Grafikkarte getestet.

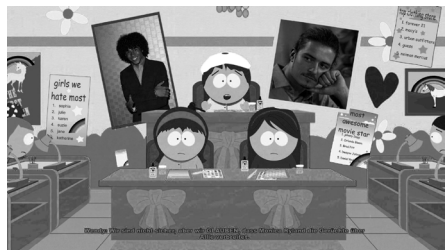


Abbildung 4: Die South Park typische Grafik wurde exzellent umgesetzt. Und natürlich dürfen auch die Mädchen nicht fehlen

Sound

Auch akustisch hat man bei „South Park: The Stick of Truth“ nichts zu meckern. Die Synchronisation ist Fans der Serie bekannt

und die Sprecher machen einen exzellenten Job. Man muss lediglich einen Abstrich machen: Das Spiel ist nur in englischer Synchronisation mit deutschen Untertiteln erhältlich. Man kann sich darüber streiten, ob dies gut oder schlecht ist, denn auf der einen Seite sind die deutschen Synchronsprecher erstklassig, aber auf der anderen Seite kommen im Englischen Witze weit aus besser rüber. Betrachtet man noch den Kostenfaktor für eine zusätzliche deutsche Synchronisation, so empfinde ich eine englische Vertonung als gerechtfertigt.

Das Abenteuer wird durch orchestrale Musikstücke untermalt, die die Rollenspiellatmosphäre widerspiegeln. Geht man aufmerksam durch Häuser und Läden, so erkennt man viele Songs der Serie im Radio wieder, wie vom sexuellen Belästigungspanda oder Chefkoch.

Besonders amüsant ist die deutsche Vertonung der Nazicharaktere, denn diese rufen ständig Dinge wie „Scheiße!“ oder „Ausweis bitte!“.

Zensur

Aufgrund von verfassungsfeindlichen Symbolen verzögerte sich das Release der deutschen South Park Version um einige Wochen. Im Nachhinein mussten Hakenkreuze und andere rechtsradikale Zeichen durch schwarze Balken ersetzt werden. Dies ist noch vertretbar, doch sieht man sich an, wie es der Konsolenversion erging, so staunt man nicht schlecht über den Zensurunterschied zum PC: In der Konsolenversion wurden ganze Spielabschnitte „rauszensiert“. Dies betrifft einen Abschnitt, der sich um rektale Untersuchungen auf einem Alienraumschiff dreht. Wer das Spiel unbedingt zocken möchte, kauft es sich deshalb am besten für den PC.

South Park Feeling

Die große Frage bei Spielumsetzungen zu Filmen und Serien ist, ob diese das Gefühl und den Charme des Originals völlig herüberbringen und die Erwartungshaltung der Fans bedienen oder eher enttäuschen. „South

Park: The Stick of Truth“ spielt sich wie eine vollständige Episode. Die Atmosphäre wird wie in der Serie selbst durch eine einzigartige Grafik, tolle Vertonung, geile Witze und eine überraschende Storyline geschaffen. Alle Running Gags, beliebten Figuren und Witze seit Anbeginn der Serie wurden in ein Spiel gepackt und durch eine fantastische glaubwürdige Story zu einem großen Ganzen verbunden. Wenn man denkt, man hat das Größte überstanden, kommen auf einmal Nazi-Kühe, Unterhosenwichtel oder Aliens für eine Rektaluntersuchung vorbei. Man muss einfach auf alles gefasst sein. Diese Spielumsetzung ist einfach nur gut.

Lediglich eine Szene war für mich persönlich hart an der Schmerzgrenze des schwarzen Humors, nämlich (Vorsicht, Spoiler) Naziföten. Es ist schon ziemlich geschmacklos, in einer Abtreibungsklinik gegen zu Nazis gewordenen Föten zu kämpfen. Aber dieser Abschnitt nimmt lediglich 10-20 Minuten Spielzeit ein, sodass man sich danach noch weitere Stunden an nicht ganz so heftigen Dingen erfreuen kann.



Abbildung 5: Mal ehrlich, was wäre South Park ohne Unterhosenwichtel?

Fazit

„South Park: The Stick of Truth“ ist ein Meisterwerk der Unterhaltungskunst. Fans von abgedrehter Action, derbem Humor und natürlich der Serie selbst sollten unbedingt zugreifen und sich dieses Highlight der Spielkunst nicht entgehen lassen!

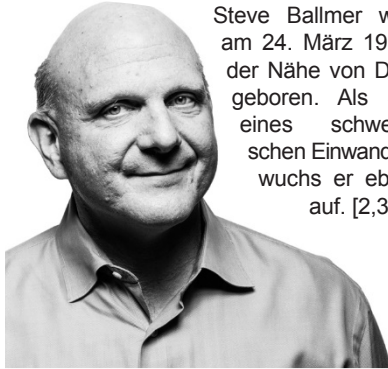
In diesem Sinne: „Leckt mich Leute, ich geh´ nach Hause.“ ... um unbedingt weiter zu spielen.

Maria Manneck

Bildquelle: Eigene Screenshots

Berühmte Informatiker – Steve Ballmer

Wie vielleicht einige gelesen haben ist Steve Ballmer im Februar diesen Jahres als CEO des Microsoft Konzerns zurückgetreten. Daher haben wir als FIN.log-Redaktion entschieden uns mal dem „Monkey Man“ (der geneigte Leser sei hier auf zahlreiche Videos auf YouTube mit seinen extrovertierten Auftritten verwiesen [1]) genauer zuzuwenden.



Steve Ballmer wurde am 24. März 1956 in der Nähe von Detroit geboren. Als Sohn eines schweizerischen Einwanderers wuchs er ebenda auf. [2,3]

Er war nach Aussagen ehemaliger Klassenkameraden ein Musterschüler, der unersättlich Dinge zu begreifen versuchte, bis er sie vollkommen verstanden hatte. Er fuhr regelmäßig zu Mathe-Wettbewerben und nicht nur hier wurde für den Liebling der Familie Ballmer klar, dass nur die Harvard-Universität für ihn in Frage kommen sollte.

Ballmer war ein Überflieger: Präsident etlicher Clubs, Footballspieler und als Jahrgangsbester wurde er beim Harvard College direkt ins zweite Jahr für sein Studium der Angewandten Mathematik und Ökonomie aufgenommen. Hier traf er dann Bill Gates. Beide verstanden sich auf Anhieb blendend, waren sie doch beide mehr als die typischen „Nerds“ verschrien. Doch zunächst sollten sich ihre beruflichen Wege trennen. Gates brach das Studium ab und gründete zusammen mit Paul Allen 1975 die Microsoft Corporation [5]. Ballmer hingegen beendete 1977 sein Bachelorstudium mit „magna cum laude“ und bekam, nachdem ihm im Studium mehr und mehr das Marketing zusagte, eine Stelle bei Procter & Gamble. Als ihn hier

allerdings das Verkaufen von Backmischungen zu öde wurde, begann er ein MBA-Studium in Stanford [4].

Auf der Suche nach einem Ferienjob traf Ballmer wieder auf Gates, der ihn davon überzeugte das Studium abzubrechen und schließlich 1980 der erste Manager von Microsoft zu werden.

In der Folgezeit sollte er in zahlreichen Senior-Vizepräsidentenpositionen das Einkommen von Microsoft verdreifachen und den Gewinn verdoppeln [2]. Aber nicht das machte Steve Ballmer populär, sondern seine in überaus extrovertiert herausgeschriene Loyalität bei öffentlichen Veranstaltungen.

Steve Ballmer heiratete 1990 die Microsoft-Angestellte Connie Snyder mit der er drei Söhne hat. Bei einer Verkaufsveranstaltung in Tokio im Jahr 1991 rissen ihm dabei die Stimmbänder und eine Operation wurde nötig.

Im Jahr 2000 beerbte Ballmer schließlich Bill Gates als Chief Executive Officer (CEO) und wurde somit Leiter von Microsoft. Nach seinem Rücktritt gab Ballmer zahlreiche Fehler unter seiner Leitung zu [6]. Dabei stellte er insbesondere heraus, dass Microsoft die Bedeutung der gemeinsamen Vermarktung von Hard- und Software unterschätzt hätte.

Sebastian Nielebock

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=e8M-6S8EKbnU>

[2] <http://www.microsoft.com/en-us/news/exec/steve/default.aspx>

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

[4] <http://www.spiegel.de/wirtschaft/erste-ballmer-biografie-der-irre-von-microsoft-a-219249.html>

[5] <http://de.wikipedia.org/wiki/Microsoft>

[6] <http://www.wiwo.de/technologie/digitale-welt/microsoft-die-vielen-fehler-des-steve-ballmer/9574876.html>

Neues aus dem Netz39

Nachdem wir uns in den vergangenen Ausgaben mit bestimmten Themen beschäftigt haben, soll es dieses Mal wieder einen Überblick über die neuesten Entwicklungen im Magdeburger Hackerspace, dem Netz39, geben.

40 Hacker und sieben Schlüssel — dass hier etwas passieren muss, war uns schon lange klar. Nun ist es endlich soweit: Unsere Schließanlage ist zwar noch lange nicht fertig, aber funktioniert doch so weit, dass jedes Mitglied, das eine Schließberechtigung hat, den Space auch ohne Schlüssel öffnen kann. Benötigt werden lediglich ein Telefon oder ein SSH-fähiges Gerät. Sesam öffne Dich. Automagisch!



Da Schlüssel auch im Internet immer wichtiger werden, haben wir gemeinsam mit der Volkshochschule eine Cryptoparty veranstaltet. 14 Teilnehmer aus allen Altersgruppen haben sich gemeinsam mit uns angeschaut, welche Gefahrenquellen es gibt und wie man sich absichern kann. In einem Hands-On-Workshop wurden diverse Rechner mit GnuPG, Verschlüsselungssoftware und den wichtigsten Browser-Plugins für Datensicherheit und Privatsphäre versehen. Um Datensicherheit ging es weniger, aber

auch unter sozialwissenschaftlichen Gesichtspunkten ist StarTrek interessant. So hat Dr. Frank Lesske einen technikphilosophischen Vortrag zu gesellschaftlichen Aspekten des StarTrek-Universums gehalten und ist auf elementare Fragen wie Gut und Böse, aber auch Gleichstellung und Rollenbilder eingegangen. Ein absolutes Muss für Trekkies!

Auch wenn bei uns nicht ständig Gliedmaßen herumfliegen — wir sind ja kein Splat-ter-Space — gab es bei uns einen Erste-Hilfe-Kurs mit Schwerpunkt auf Verletzungen, die in einem Hackerspace typischerweise auftreten: Verbrennungen, Vergiftungen, Stromschläge, abgetrenntes Zeug und was so dazugehört. Der Kurs lief gut und wird bei Interesse mit Sicherheit auch erneut durchgeführt.

Zum Abschluss die Kurznachrichten:

Für den 3D-Druck sind nun auch die Farben hellgrün und lila verfügbar.

Unsere Sozialwissenschaftlerin vermeldet die erfolgreiche Benutzung der CNC-Fräse. Ausreden wie „ich kann mit dieser Technik nicht umgehen“ sind ab jetzt ungültig!

Ebenfalls speziell für Sozialwissenschaftler gab es einen LaTeX-Workshop (das Textsatzsystem — nicht, dass es hier zu Verwechslungen kommt).

Die weiteren Aussichten:

Wie gewohnt findet bei uns in jeder ungeraden Kalenderwoche freitags ab 18 Uhr die Social Soljanka statt, zu der insbesondere auch Gäste und Interessenten eingeladen sind. Die nächste große Veranstaltung ist der Tag der offenen Tür am 10. Mai 2014, an dem anlässlich des zweijährigen Vereinsbestehens der Hackerspace noch ein wenig offener ist. Wie gewohnt könnt ihr uns natürlich jederzeit besuchen, wenn die blaue Lampe in der Leibnizstraße 32 leuchtet, der SpaceStatus auf grün steht oder ihr euch mit uns verabredet habt. Informationen und Kontaktdaten findet ihr auf unserer Webseite unter <http://www.netz39.de>. Stefan Haun

Random Review: Hegemony Rome: The Rise of Caesar (Early Access)

Wenn sich das kanadische Entwicklerstudio „Longbow Games“ und die digital first Devision von Kalypso Media „Kasedo Games“ für ein Spieleprojekt zusammentun, dann kann man nur gespannt sein. Doch die Zeit der Spannung ist (fast) vorbei, denn ihr neuestes Spiel, „Hegemony Rome: The Rise of Caesar“, ein Strategiespiel um Julius Cäsar, ist in der Beta-Version ab sofort zum Testen verfügbar. Da „Hegemony Rome: The Rise of Caesar“ vorerst auf Steam als Early Access Game zu finden ist, wird in diesem Bericht keine Kritik an Bugs, Performance und Grafik geübt. Es werden lediglich Gameplay Mechaniken und Spielgefühl beurteilt.

Das Spiel ist momentan nur in der englischen Vertonung erhältlich. Da es vorerst für 64bit Systeme entwickelt wurde, ist für diese die Funktionalität besser gewährleistet, als für 32bit. Auf meinem Rechner mit 64bit System lief es wunderbar, auf meinem 32bit-Rechner wollte es trotz Patch nicht starten. Hier ist einfach Abwarten angesagt. Denn sowohl auf die Vertonung, als auch auf hardwaretechnische Feinheiten muss geachtet werden, möchte man es frühzeitig über Steam erwerben. Dafür kann man aber auch an der Entwicklung teilhaben und über die Community erste Erfahrungen und Kritikpunkte über das Spiel teilen, so dass die Entwickler diese frühzeitig einarbeiten können.



Abbildung 1: Die einleitenden Kapitelsequenzen sind schlicht, aber dennoch stilvoll gehalten

„Hegemony Rome: The Rise of Caesar“ leitet mit einer wunderschön animierten 2D-Sequenz in erste Szenario ein. Der Stil ist schlicht, aber mehr braucht man an dieser Stelle wirklich nicht. Ingame drehen sich die ersten Minuten darum, die Spielmechaniken zu erlernen. Eine hübsche römische Frau leitet uns durch das Tutorial. Schön ist die Vertonung, so dass wir uns nicht durch öde Textpassagen klicken müssen. Auch werden Interfaceelemente, die erklärt werden, optisch hervorgehoben. Die Spielmechaniken sind schnell erlernt und die Navigation durch die Karte geht auch problemlos von statten. Spieler von Aufbau- und Strategiespielen sollten hier einen schnellen Einstieg finden.

Die Aufgaben des Spielers sind vielfältig. Es gilt, die feindlichen Truppen zu besiegen und neues Land zu erobern. Um dies zu erreichen, müssen jedoch erst eigene Truppen rekrutiert und Versorgungswege geschaffen werden. Truppen müssen immer genügend Essen bei sich tragen, damit deren Kampfleistung gewährleistet ist und die Moral nicht sinkt. Natürlich gilt es auch, Rohstoffe abzubauen, Felder abzuräumen und das Land zu erkunden.



Abbildung 2: Das UI ist übersichtlich und stellt alle nötigen und aktuellen Informationen überschaubar dar

Zoomt man heraus, so wird das Spielfeld zu einer strategischen Karte und die detailierten 3D-Objekte verschwinden. So sieht

man übersichtlich, wo sich die eigenen und feindlichen Truppen befinden. Gespielt wird in Echtzeit, jedoch kann das Spielgeschehen auch pausiert werden, wodurch man selbst in komplizierten Gefechten den Überblick gewinnen und gezielt Befehle geben kann, die bei Wiederaufnahme des Spiels abgearbeitet werden.



Abbildung 3: Die strategische Karte ist stilistisch ähnlich gehalten wie die Introsequenzen und gibt dem Spieler Aufschluss über Position von Truppen und Feind

Was sowohl Musik und Sounds als auch Vertonung angeht, so gibt es nur zu sagen, dass die englische Synchronisation sehr glaubwürdig ist und wirklich gut klingt. Die Hintergrundmusik untermalt stimmig das Kriegsszenario. Die Grafik ist solide und sorgt für ein authentisches Spielgeschehen. Da es ein Strategiespiel ist, bei welchem man sowieso immer viel im Blick behalten muss, bedarf es hier eh keiner High-end-Grafik.

Persönliches Fazit:

„Hegemony Rome: The Rise of Caesar“ schafft es, mich in seinem frühen Entwicklungsstadium in den Bann zu ziehen. Obwohl ich kein Spieler von Strategiespielen bin, sorgt das Game bei mir für Spannung, motiviert zum Weitermachen und natürlich zum Siegen. Ich bin gespannt auf die fertige Version und hoffe auf eine deutsche Vertonung.

Maria Manneck

BeFINDlichkeiten im April

Hallo liebe Mitstudierende,
wir wünschen Euch ein erfolgreiches und angenehmes Sommersemester 2014!

Es ist April, das Sommersemester hat begonnen, logischerweise gingen dem Ganzen die Prüfungszeit und die wie immer viel zu kurzen Ferien vorneweg. Gerade noch wurde der Stift im ersten Prüfungszeitraum beiseite gelegt, da kam schon der zweite. Wo sind die Ferien geblieben? Wenn man sich diese mit einem Hiwi, einem Geburtstag und dem Beenden des Teamprojektes versüßt, vergeht die Zeit schneller als man denkt.

Ach und da war ja noch was: das nächste Semester steht vor der Tür, ach nein es hat schon begonnen... aber welche Fächer will ich denn belegen? Wie viele CPs sollen am Ende auf dem Konto stehen? ... Da gab es doch eine Lehrveranstaltung, die wäre was für mich... MIST, Anmeldung verpasst. Naja wenigstens ist der Platz bei Idea Engineering gesichert... nur die erhofften Teamkol-

legen wollten nicht bis nachts 0 Uhr wach bleiben. Naja dann wird eben gewürfelt und ein anderes Team gesucht. In Grundlagen der visuellen Gestaltung hat mein Lernpartner zwar auch keinen Platz mehr bekommen, aber er kommt einfach zur ersten Übung mal mit. Vielleicht kann man ja mit dem Professor reden, kann man ja mit den meisten Menschen.

Zurück zu meinem Stundenplan. Was mache ich nur mit den restlichen fehlenden CPs... da muss doch noch was Interessantes für mich dabei sein. Das Wetter weiß auch nicht so ganz was es will... ist ja auch April... ja der Spruch ging anders. Die ersten Sonnenstrahlen kommen heraus, da kann man die Ferien doch noch gut nutzen... für eine Erkältung. Die nächtlichen Minustemperaturen hätte ich auch beachten sollen. Also heißt es schnell auskurieren und noch mal raus die Natur und eine Runde Geocachen so lange es noch geht, bis man wieder im stickigen Hörsaal sitzt.

Hörsaal... hm noch ein Semester, dann kommt die Masterarbeit. Aber jetzt mache ich echt nichts mehr nebenbei, nur noch aufs Studium konzentrieren... hmm... was mach ich dann hier eigentlich gerade. Naja, ihr sollt ja auch was davon haben. Aber es ist ja auch nicht verkehrt, sich irgendwo zu engagieren, ein wenig zielführend für die nahe Zukunft sollte es schon sein... Also welche Fächer würden denn passen? Ich will ja nicht nur irgendwas zusammenwürfeln, wo mich dann jeder fragt „und was wollen Sie hier“, nein meine Fächer sollen schon ein bisschen mit Bedacht gewählt werden... aber ein kleines, was mich einfach nur so interessiert, kann auch nicht schaden. :)

Jetzt, wo das neue Semester begonnen hat, müssen sich die Mäuse, meine Bande auch herzlichst von mir Minimoy's genannt, den Tag über wieder allein zu Hause beschäftigen. Aber da fällt mir ein, Peter hat doch eine neue Katze in der WG. Vielleicht sollte ich sie einander mal vorstellen... Naja genug mit den Haustieren beschäftigt, was würde Mutti sagen: „Wir konnten uns sowas nicht im Studium erlauben. Du sollst dich aufs Lernen konzentrieren!... ach wie süüüß!“

Also zurück zum Studium. So ein Sommersemester zieht ja auch gern mal schnell an dem fleißigen Studenten vorbei, aber alles soll Platz finden: die Familie ab und zu mal besuchen, die Sonnenstrahlen draußen genießen, vielleicht einen Urlaub planen, wenn man genug Geld zusammenkratzen kann... ach es wird nicht langweilig werden. Und dann ist schon wieder Herbst und es wird wieder kalt und dunkel... also plant rechtzeitig und nehmt euch auch mal Freizeit neben dem Studium. Jeder braucht das. **Hier ein paar Tipps, wenn euch selber nach dem trüben Wintersemester nichts einfallen sollte:**

- der Nordpark ist nicht nur zum Grillen oder Spazieren da, Nehmt euch doch Aufgabenblätter mit rüber, es ist ja nicht weit und setzt euch auf eine Decke oder Bank und lest in euren Uniunterlagen. So könnt ihr gleich

den Stoff wiederholen und habt bei der Prüfungsvorbereitung weniger Stress.

- die Semesterferien, also die prüfungsfreie Zeit ist manchmal länger als gedacht. Plant rechtzeitig, wie ihr diese Zeit gestalten wollt. Gibt es vielleicht eine Hiwi-Stelle, auf die ihr euch bewerben könnt, oder auch außerhalb der Uni einen kurzen Job, in dem ihr euch ausprobieren wollt? Schaut rum und bewirbt euch rechtzeitig.

- das schöne Wetter will genutzt werden. Abends ist es zudem länger hell. Da kann man doch die Abendstunden draußen verbringen, nicht drinnen vorm Rechner. Verabredet euch mit Freunden, geht Grillen oder am Elbufer entlang spazieren, auch Geocacher werden dabei sein. :) So kommt keine Langeweile auf.

- auch an der FIN warten auf Euch verschiedene Veranstaltungen, da gibt es das Drachenbootrennen, an dem die FIN mit ihrer Mannschaft Delfin auch in den vergangenen Jahren teilgenommen hat, vielleicht findet sich wieder ein Orga-Team, das das Sommersemester oder ein Bergfest ermöglichen will.

- wie in jedem Sommersemester gibt es auch wieder Wahlen an der Uni, dabei ist auch die Wahl für die Posten im FaRaFIN. Wenn man sich für einen Posten aufstellen möchte, kann man sich bis Ende April in die Listen eintragen. Wahlen, an denen dann auch alle Studierenden aufgerufen werden teilzunehmen, sind dann am 3. und 4. Juni. Da wird es auch wieder ein nettes Rahmenprogramm vom FaRaFIN geben.

- genauso werden natürlich wieder die monatlichen Spieleabende im FIN-Hörsaal stattfinden. Diese zeigen sich auch immer als gute Gelegenheit, um aus dem Labor, oder Zuhause, vom Rechner wegzukommen. Neben kleinen Spielchen kann man alte und neue Bekanntschaften treffen.

- wenn es dann irgendwann den wärmeren Temperaturen entgegengeht, können auch

die verschiedenen Badeseen aufgesucht werden, Salbker See oder Neustädter See können mit dem Fahrrad gut erreicht werden. Bis es soweit ist schadet ein Besuch im Nautica nicht, da gibt es auch den beheizten Whirlpool, wenn der Sommer doch noch

auf sich warten lässt.

Wie ihr seht, es gibt genug zu tun, und wenn doch nicht, lässt sich ausreichend finden, sodass sicherlich keine Langeweile im Sommersemester auftaucht. [sl]

Termine im April

01	
02	
03	RoboCup German Open (Messegelände)
04	RoboCup German Open (Messegelände) 6. Magdeburger Irish-Folk Festival (Festung Mark)
05	RoboCup German Open (Messegelände) 6. Magdeburger Irish-Folk Festival (Festung Mark)
06	6. Magdeburger Irish-Folk Festival (Festung Mark)
07	
08	Quo Vadis (*)
09	Markt der Möglichkeiten (Mensavorplatz) Quo Vadis & A Maze (*) Netz39 Plenum
10	Quo Vadis & A Maze (*) FestungsNacht (Festung Mark)
11	A Maze (*) Netz39 Social Soljanka Gay Dance (Baracke)
12	
13	
14	SIAM-Vortrag im Netz39
15	Geimsamer Infoabend von Submit und Acagamics G29-307 19 Uhr
16	
17	Gründonnerstag FaRaFIN-Sitzung
18	Karfreitag
19	Osterfeuer (Festung Mark)
20	Ostersonntag Bad Taste Party (Festung Mark)
21	Ostermontag
22	
23	
24	Netz39 Social Soljanka
25	Mitgliederversammlung Acagamics e.V, 17 Uhr, FIN Hörsaal
26	Netz39 Workshop Lautsprecherentwicklung (theoretischer Teil)
27	
28	Netz39 Tech Talks: Basteln mit dem NE555
29	
30	Netz39 Plenum

(*) Im Rahmen der deutschen Games Tage in Berlin

