

Inhaltsverzeichnis

Neues aus FINland	00001
Auslandssemester in Bulgarien	00001
Eine Reise durch Magdeburg (Teil 3)	00011
Interview mit Prof. Preim	00100
VIERforES - Projekt	00110
Random Review: Arcania - Gothic 4	01001
HowTo: Pixelcookies	01011
Spassseite	01100
Veranstaltungen im Dezember	01101

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

Impressum

Die FIN.log ist die Zeitung der Studenten der Fakultät für Informatik an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg.
Herausgegeben wird sie vom Fachschaftsrat der Fakultät für Informatik.



www.farafin.de
post@farafin.de

Ihr habt lustige Sprüche von Professoren?
Ihr wollt selbst kreativ werden und in der Redaktion mitarbeiten?
Ihr habt interessante Neuigkeiten, eigene Berichte, Anregungen oder Kritik?

Dann schreibt eine Mail an fin.log@farafin.de!

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

An dieser Ausgabe haben mitgearbeitet:

Projektleitung:

Dirk Steindorf

Redaktion:

Anja Bachmann [ab]

Maria Manneck [mm]

Wiebke Menzel [wm]

Dirk Steindorf [ds]

Andreas Schuster [as]

Grafik:

Maria Manneck

Marketing und Druck:

Dirk Steindorf

TeXnik:

Andreas Schuster

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

Auflage: 300

Hohoho!

Eine besinnliche Weihnachtszeit, schöne Adventssonntage und Schneefall in Maßen wünscht euch eure FIN.log-Redaktion! Passend zum Nikolaus und natürlich zum nahenden Heiligabend haben wir viele Geschenke für euch in unserem Beutelchen. Hier finden sich ein Bericht über ein Auslandssemester, ein Artikel von ViERforES

und ein Professoreninterview. Angereichert wird alles durch einige Magdeburg-Impressionen. Als kleines Schmankerln gibt es dann noch ein "Plätzchenrezept" für alle kleinen Nerds unter uns ;) Damit bleibt uns nur zu sagen: Hallelujah!

eure FIN.log-Redaktion

Neues aus FINland

Todo-Listen

In der FIN hängen mehrere Todo-Listen aus, auf denen ihr dem FaRaFIN eure Wünsche und Verbesserungsvorschläge mitteilen könnt. Auf farafin.de/todo-listen werden die Listen archiviert und ihr könnt sehen, welche Vorschläge bereits umgesetzt und welche noch in Arbeit sind.

E-Mail-Verteiler

Der FaRaFIN hat einige E-Mail-Verteiler für euch eingerichtet, für die ihr euch selbst an- und abmelden könnt. Für euch werden vor allem der Interessentenverteiler und der Verteiler für Stellenausschreibungen interessant sein. Eine Übersicht und die Möglichkeit zum Anmelden gibt es auf: <http://farafin.de/unser-angebot/e-mail-verteiler>

Neues WLAN-Netz EduRoam

Hierbei könnt ihr auf den VPN-Client verzichten und automatisches Login nutzen: [URZ-Login]@ovgu.de oder [URZ-Login]@uni-magdeburg.de

Weihnachtspause

Vom 20. Dezember 2010 bis zum 07. Januar 2011 ist vorlesungsfreie Zeit. In der Zeit wird auch wieder die Prüfungsanmeldung freigeschaltet.

Auslandssemester in Bulgarien

„Gibt es da überhaupt schon Computer?“ Diese Frage wurde mir ernsthaft gestellt, als ich erzählte, dass ich ein Semester in Bulgarien studieren würde. Bulgarien liegt nicht mitten im Himalaya, sondern zwischen Griechenland und der Türkei und ist im übrigen ein wunderschönes Land. Schon im April 2010 hatte ich mich

entschieden, dort ein Auslandssemester zu machen. Mit Hilfe von Frau Zabel vom Akademischen Auslandsamt und Prof. Ortmeier verlief die Planung und Organisation nahezu reibungslos. Im August ging es dann los. Von Mitte August bis Mitte September nahm ich an einem Bulgarischkurs in Burgas (am Schwarzen Meer) teil. Der Sprachkurs wurde durch das ERASMUS-

Programm organisiert und war deshalb kostenlos. Sechs Stunden täglich lernte ich fleißig Vokabeln und Grammatik. Dadurch bin ich jetzt in der Lage, kyrillische Buchstaben zu lesen, zu schreiben und mich grundlegend auf Bulgarisch zu verständigen. Nebenbei blieb natürlich auch ausreichend Zeit, Sonne, Strand und Meer zu genießen.



Seit Ende September studiere ich nun in der Hauptstadt Sofia. Hier gibt es zwar kein Meer, dafür aber eine interessante Innenstadt und das Gebirge Witoscha zum Wandern und (hoffentlich bald) Skifahren direkt an der Stadtgrenze

In Sofia wohne ich in Студентски Град (Studentenstadt). Dieser Stadtteil ist ausschließlich von Studenten bewohnt und ist dementsprechend voll mit Wohnheimen, Bars, Clubs und FastFood. Für ausreichend Ablenkung vom öden Studienalltag sorgen außerdem eine Kartbahn, ein Baseballfeld, eine Paintball-Anlage, zwei Kletterhallen und vieles mehr. Mein Wohnheim (Block 12) ist zwar nicht besonders modern, dafür kostet die Miete pro Monat nur umgerechnet 30€.

Auch im Allgemeinen ist das Leben in Bulgarien wesentlich günstiger als in Deutschland. So kostet ein halber Liter Bier im Restaurant 1,20€ und eine große Pizza 3,00€. Weil selber kochen nicht wesentlich preiswerter ist, esse ich nahezu täglich im

Restaurant. Die Bulgaren sitzen dort meist in kleineren Gruppen zusammen, erzählen, rauchen und nehmen ab und an mal ein Happen von ihrem Essen. Zwei Stunden an einem Salat zu essen, ist hier ganz normal.

Auch insgesamt sind die Bulgaren wesentlich geselliger und offener als Deutsche. Es gibt aber auch weniger angenehme Kulturunterschiede. Dazu gehören Unpünktlichkeit, Unorganisiertheit und eine Vorliebe für Improvisationslösungen. Beispielsweise beginnen meine Vorlesungen selten innerhalb der ersten Viertelstunde nach offiziellem Beginn, die Uni-Veranstaltungen sind hier etwa so gut organisiert wie ein deutscher Erstie und selbst im Parlamentsgebäude werden Fenster mit Zeitungspapier geflickt. Man muss das hier mit einem Schmunzeln nehmen oder wie die Bulgaren sagen: „Няма проблеми!“ (kein Problem).

In den letzten Monaten habe ich jedoch nicht nur Bulgaren und ihre Kultur kennengelernt, sondern Studenten aus der ganzen Welt (von Spanien, über Mazedonien bis nach Indonesien). Möglich ist das durch das „ERASMUS Student Network“ (ESN). Diese studentische Vereinigung organisiert Partys und Ausflüge für die hiesigen Erasmus-Studenten. So konnte ich viele nette Leute kennenlernen und zusammen mit ihnen Bulgarien entdecken.



Eine Reise durch Magdeburg (Teil 3)

Nachdem wir letzte Woche das Domviertel erkundet haben, geht es weiter zur Mitte Magdeburgs, dem Alten Markt. Ihr könnt gleich bei der Haltestelle „Alter Markt“ oder aber auch mit kurzem Fußweg beim „Allee-Center“ aussteigen. Wenn ihr angekommen seid, könnt ihr als erstes den Goldenen Reiter in der Mitte des Platzes bewundern. Die Bronzekopie entstand um 1240 und ist das erste freistehende Reiterstandbild nördlich der Alpen. Sie stellt wahrscheinlich Kaiser Otto I dar. Neben dem Reiter befinden sich zwei weitere Figuren. Diese zwei sollen Mägde darstellen, wobei die eine ein Schild mit dem Reichsadler und die andere eine Fahnenlanze hlt. Beides sind Hoheitssymbole des Kaisers. Das Original des Standbildes könnt ihr im Kulturhistorischen Museum Magdeburgs besichtigen. Schwer zu übersehen beim Alten Markt ist natürlich das Alte Rathaus, dessen Geschichte bis ins 12./13. Jh. zurück reicht. Die ältesten Teile des Rathauses sind im Bereich des heutigen Ratskellers. Im Dreißigjährigen Krieg wurde das Rathaus mitsamt des Stadtarchivs durch einen Brand zerstört. Dadurch gibt es heute kaum Unterlagen aus der Zeit davor. Nach dieser Zerstörung baute man das Rathaus als zweigeschossigen Sandsteinbau im Stil der italienisch-niederländischen Renaissance wieder auf. Im Januar 1945 wurde es wiederum bei Luftangriffen schwer beschädigt. Der Wiederaufbau begann 1965. Dabei wurde das Rathaus weitgehend in seiner historischen Form errichtet. Interessant ist auch die später hinzugefügte Bronzetür vom Bildhauer Heinrich Apel, auf der Ereignisse der Stadtgeschichte zu sehen sind.



Weiter geht's zur linken Fassade des Rathauses wo ihr die 2005 errichtete Figur „Magdeburger Roland“ erblickt. Diese Rolandsfigur ist eine Anlehnung auf die letzte bekannte Abbildung des Magdeburger Rolands, der 1631 bei der Erstürmung Magdeburgs zerstört worden ist. Die Tradition der Rolandsfiguren reicht bis ins Mittelalter, wobei die Figuren städtische Freiheiten und die Unabhängigkeit der jeweiligen Stadt symbolisieren.

Wie ihr seht, gibt es beim Alten Markt einiges historisches zu besichtigen. Aber daneben locken natürlich zahlreiche Cafes und Bars, in denen ihr euch vom Studium erholen könnt. Im Moment findet aber vor Allem der Magdeburger Weihnachtsmarkt statt.



Also, viel Spaß beim Erkunden des Alten Marktes während eines gemütlichen Bummeles über den Weihnachtsmarkt! [wm]

Interview mit Prof. Preim

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

Prof. Preim: Ich komme von hier, aus Magdeburg und bin auch hier zur Schule gegangen, auf's Humboldt-Gymnasium. Dort war ich ein sehr guter Schüler, aber das musste ich auch sein, da es zu der Zeit 5 Bewerber pro Informatikstudienplatz gab. Meine Eltern und meine Schwester sind Chemiker, schon deswegen musste ich etwas anderes machen.

Mein Abitur haben ich dann nach 8 Jahren gemacht.

Nach der Schule bin ich zur Armee gegangen, die zu DDR-Zeiten noch sehr autoritär war, also nicht besonders angenehm.

Danach habe ich mein Informatikstudium angefangen, mit Mathe als Nebenfach. Meine erste Vorlesung war zur Wendezeit. Ungefähr drei Wochen nach Studienanfang war dann der Mauerfall. Danach fielen einige Fächer weg, zum Beispiel Marxismus-Leninismus und Russisch. Dafür ist dann aber die Theoretische Informatik wichtig geworden.

Für Dozenten war das eine unsichere Situation, da man nicht genau wusste, welches Fach bestehen bleiben würde.

Das Studium dauerte dann 9 Semester.

FIN.log: Stand für Sie schon früh fest, dass Sie die akademische Laufbahn einschlagen wollen?

Prof. Preim: Überhaupt nicht, ich war zuerst Werkstudent bei Siemens und habe lange dort gearbeitet. Ich bin auch davon ausgegangen, später weiter dort zu arbeiten, wobei das auch Forschungsarbeit gewesen wäre. Ich habe dann aber doch promoviert weil der Betreuer, Professor Strototte meiner Arbeit den Lehrstuhl aufgebaut und mir eine Stelle angeboten hat.

Außerdem hat meine Freundin auch hier gewohnt und nicht bei Siemens in München.

Nach meiner Promotion wollte ich aber erstmal weg von der Uni und bin dann 1999 nach Bremen zu MeVis gegangen. Das war eine sehr anwendungsorientierte Forschung, in der es darum ging durch Bildgebungsverfahren und Mathe die Diagnostik und Therapie zu unterstützen. Dabei hatte ich viel Kontakt mit Radiologen und Chirurgen und war auch bei einigen Operationsplanungsdiskussionen dabei.

Ich habe aber trotzdem noch Vorlesungen an der Uni gehalten.

2002 habe ich dann habilitiert. Danach hätte ich bei MeVis bleiben und nicht Professor werden können.

Es gab aber trotzdem verschiedene Gründe dafür: Man ist sehr selbstständig, unabhängig und kann seine eigene Gruppe aufbauen. Man hat hier keinen Chef über sich und einen besseren Verdienst. Die Gehälter in der Industrie sind nicht unbedingt höher als an der Uni. Außerdem ist man als Professor verbeamtet auf Lebenszeit, was einem eine gewisse finanzielle Sicherheit gibt, die man als wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Form nicht hat.

FIN.log: Was waren Sie für ein Student? Haben Sie ihr Studium sehr ernst genommen oder auch etwas lockerer?

Prof. Preim: Als Student war ich etwas lockerer als zu Schulzeiten, da ich jetzt nicht mehr den enormen Druck hatte, einen Studienplatz zu bekommen. Ich lag zwar immer noch relativ gut im Rennen, war aber nicht der beste.

FIN.log: Was gehört hier alles zu Ihren Aufgaben?

Prof. Preim: Ich bin hier im Fakultätsrat und im Senat der Uni tätig. Außerdem bin ich für den Studiengang Computervisualistik verantwortlich. Dabei kümmerge ich mich darum, den Studiengang weiter zu entwickeln. Zum Beispiel habe ich mich für das Anwendungsfach Biologie eingesetzt. Außerdem müssen natürlich die Website aktuell gehalten, Pressemitteilungen geschrieben und Annoncen in Online-Ausbildungsmärkten geschaltet werden, damit auch Abiturienten aus anderen Gegenden auf den Studiengang aufmerksam werden.

Ansonsten halte ich natürlich Vorlesungen, wie zum Beispiel im Anwendungsfach Medizin die Vorlesung Computergestützte Diagnostik und Therapie. Ich selbst bin kein Mediziner, aber ich bin mit einer Radiologin verheiratet und mein Freundeskreis besteht fast nur aus Ärzten. Außerdem machen wir auch alle Projekte mit Ärzten zusammen. Da schnappt man natürlich das eine oder andere auf und ich lasse vieles auch vorher erst von meiner Frau verifizieren, bevor ich es mit in die Vorlesung nehme.

FIN.log: Welche Projekte betreuen Sie zur Zeit?

Prof. Preim: "Betreuen" ist da wahrscheinlich nicht das passende Wort. Die Projekte müssen auch erst einmal an Land gezogen werden und dann muss dafür gesorgt werden, dass man dafür eine Förderung erhält.

Ein aktuelles Projekt ist Surgery Tube, womit man eine computergestützte, chirurgische Ausbildung für Chirurgen, insbesondere für Leberchirurgen, anbieten will. Dabei sollen Werkzeuge entwickelt und bereitgestellt werden, die es den Nutzern auf einfache Weise ermöglichen, interaktiv nutzbare und animierte 3D-Darstellungen zu erstellen.

In einem anderen Projekt geht es darum, Blutgefäßerkrankungen im Gehirn auf Basis von simulierten und gemessenen Blutflussdaten zu diagnostizieren. Dabei sollen die Fragen beantwortet werden, ob operiert und wenn ja, wie am besten operiert werden muss.

In einem weiteren Projekt haben wir das Ziel, die Tumordiagnostik zu verbessern. Tumoren sind oft relativ leicht erkennbar, jedoch ist es nicht so einfach zu erkennen, ob sie gut- oder bösartig sind. Mit Hilfe von Perfusionsdaten lassen sich Rückschlüsse auf die Durchblutung von Gewebeabschnitten machen, mit denen dann geklärt werden kann, ob ein Tumor bösartig ist und gegebenenfalls operiert werden muss.

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

Prof. Preim: Am meisten gefällt mir der Forschungsbezug, aber auch die Zusammenarbeit mit den Doktoranden und Diplomanden.

FIN.log: Was machen Sie, wenn Sie gerade mal nicht Professor sind?

Prof. Preim: Ich habe zwei Kinder, die 12 und 14 Jahre alt sind. Der 14jährige macht schon was er will, aber mit dem 12jährigen kann man noch viel machen.

Ich wandere viel und spiele gern Badminton und das schon seit ich 9 bin. Zweimal pro Woche habe ich Training und am Wochenende dann Wettkämpfe. Ich habe zum Beispiel die letzte Landesrangliste O40 gewonnen.

Wenn ich dafür einmal keine Zeit habe, mache ich Kraft- oder Lauftraining.

Mit meinen Kindern gehe ich auch öfter mal ins Kino. Ich gehe auch ab und zu ins Theater, das aber meist ohne die Kinder. Im Urlaub verreisen wir gerne, zum Beispiel nach Kroatien, Italien oder Österreich.

Über Pfingsten waren wir im Riesengebirge, wo man auch gut wandern kann. Die Alpen mag ich sehr, eigentlich müssen im Urlaub immer Berge in der Nähe sein. Ansonsten habe ich keinen Lieblingsplatz, wir fahren immer wieder woanders hin.

FIN.log: Haben Sie Urlaub für Weihnachten/Silvester geplant?

Prof. Preim: Nein, es ist kein Winterurlaub geplant und auch kein Wintersport. Meine Knie sind beim Badminton schon genug belastet, denen will ich keine holprige Abfahrt zumuten.

FIN.log: Haben Sie sich Vorsätze fürs neue Jahr gefasst?

Prof. Preim: Eigentlich nicht, ich bin ganz zufrieden wenn es so weiter läuft. Ich werde neue Projekte beantragen, von denen natürlich nicht alle durchkommen.

Ansonsten werde ich weiter mit Professor Dachsel an unserem Buch über interaktive Systeme schreiben. Dabei geht es um die Mensch-Computer-Interaktion, zum Beispiel was bei den Benutzerschnittstellen gebraucht wird, was wichtig ist und auch was dem Benutzer vertraut ist.

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

Prof. Preim: Wenn wir irgendwas gelernt haben oder eine neue Erkenntnis entstanden ist. Das kann auch sein, dass ein vorhandenes Vorurteil aufhört zu existieren.

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

Prof. Preim: Neugier. Sie sollten mehr mitdenken und Fragen stellen. Selbst wenn sie unangenehm sind und ich dann nochmal recherchieren muss. [ds]

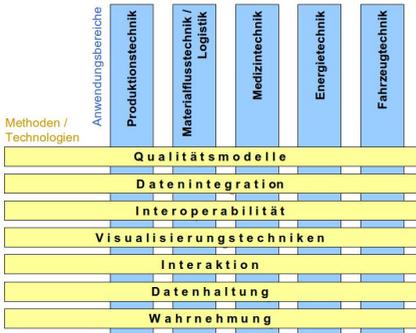
VIERforES - Projekt

Die Funktionalität neuer Produkte wird durch einen zunehmenden Anteil von Software in Form von Eingebetteten Systemen erzielt. Im Zusammenwirken mit anderen funktionsbestimmenden Komponenten komplexer technischer Systeme erfordert das neue Technologien zur Beherrschung von höchster Sicherheit und Zuverlässigkeit in der Produktentwicklung. Ziel des VIERforES-Projektes ist es, durch Einsatz von Virtueller und Erweiterter Realität auch nicht physikalische Produkteigenschaften sichtbar zu machen und so adäquate Methoden und Werkzeuge für das Engineering zu entwickeln.

Im Rahmen von VIERforES werden die Anwendungsbereiche Produktionstechnik, Materialflusstechnik & Logistik, Medizintechnik, Energietechnik und Fahrzeugtechnik adressiert. Die zu entwickelnden

Methoden und Technologien werden sowohl anwendungsspezifisch als auch anwendungsübergreifend auf die genannten Bereiche zugeschnitten und evaluiert. Hierbei spielen insbesondere die Faktoren Qualität, Sicherheit und Handhabung eine Rolle. Eine Unterteilung dieser Faktoren erfolgt für den Bereich der Qualität in Softwarequalitätsmodelle, Integrationsaspekte von Daten und Produkten sowie Herausforderungen der Interoperabilität heterogener Systemlandschaften im eingebetteten Bereich. Unter Sicherheit werden sowohl die Bereiche der Betriebssicherheit (Safety) als auch Angriffe auf die Systemlandschaft (Security) innerhalb des Projektes berücksichtigt. Forschungsfragen hinsichtlich der Handhabung großer Datenbestände, die im Entwicklungsprozess anfallen, werden sowohl durch geeignete Visualisierungstech-

niken als auch neue Formen der Interaktion untersucht. Die Einbeziehung von Nutzern stellt darüber hinaus einen für die praxisnahe Umsetzung relevanten Forschungspunkt hinsichtlich der Wahrnehmung von Virtueller Realität und Datenvolumina dar.



Im Juli 2008 startete ViERforES im Rahmen des BMBF-Programms „Spitzenforschung und Innovation in den Neuen Ländern“ als Pilotprojekt des Landes Sachsen-Anhalt. Gemeinsam mit den Partnern Fraunhofer IESE und der TU Kaiserslautern sowie dem Fraunhofer IFF werden die Forschungsthemen bearbeitet. Sechs Fakultäten der Otto-von-Guericke-Universität arbeiten in diesem Projekt interdisziplinär zusammen. Neben den ingenieurwissenschaftlichen Disziplinen (Informatik, Maschinenbau, Verfahrens- und Systemtechnik, Elektrotechnik) sind ebenfalls die Medizinische Fakultät und die Fakultät für Geisteswissenschaft involviert. Während der ersten Projektlaufphase (2008-2010) wird das ViERforES-Projekt durch das BMBF mit 7,5 Millionen Euro gefördert. Hierbei arbeiten 30 wissenschaftliche Mitarbeiter an der Otto-von-Guericke-Universität. Im Folgenden sollen die Forschungsfragestellungen exemplarisch kurz dargestellt werden. In der Fortsetzung des Beitrages sollen die weiteren Teilprojekte vorgestellt werden. Interoperabilität Die zunehmende Verwendung verteilter und ko-

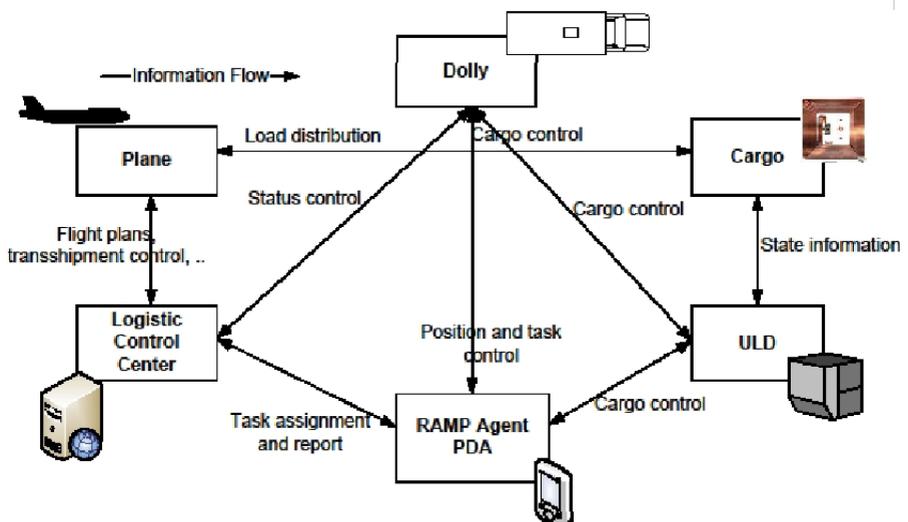
operierender eingebetteter Systeme mit ihrer oft sehr komplexen Funktionalität stellt immense Herausforderung im Kontext der Produktentwicklung und des -einsatzes dar. Hierbei müssen nicht nur das Zusammenspiel real existierender Systeme beachtet werden, sondern Konzepte und Weiterentwicklungen sollen frühzeitig im virtuellen Systemverbund überprüft werden. Dies findet heute bereits eine breite Anwendung in der Automobilindustrie. Der Einsatz von Virtueller Realität ermöglicht so die Entwicklung neuer Komponenten und Produkte in einer schnellen und kostengünstigen Alternative. Die Entwicklung einer Interoperabilitätsplattform, die sowohl eingebettete Systeme als auch sich in der Planung befindliche Komponenten zusammenbringt, ist daher ein Ziel im Teilprojekt Interoperabilität. Forschungsfragen sind hierbei die Weiterentwicklung und Adaption von Techniken zum Austausch von Informationen. Ebenfalls müssen Fragen der Architektur und der Kopplung berücksichtigt werden. Hierzu zählen auch Aspekte der Echtzeitanbindung der kooperierenden Systeme mit der Virtuellen Realität. Zusätzlich zur Systeminteroperabilität sowohl zwischen realen als auch mit virtuellen Produkten müssen Fragen der semantischen Interoperabilität berücksichtigt werden. Aufgrund der stetig steigenden Informationen und die Einbeziehung dieser in den Engineeringprozess müssen Daten und Funktionalitäten im Kontext beachtet werden. Zugleich müssen die Anforderungen im Bereich der eingebetteten Systeme (z.B. geringe Speicherkapazität, Netzwerkanbindung und Energiebedarf) beachtet werden. Dies führt zu einer Vielzahl von Alternativen, die mit der jeweiligen Einsatzfunktionalität zusätzlich wachsen. Der Einsatz von Softwareproduktlinien stellt deshalb eine sinnvolle Möglichkeit dar, den Entwicklungsprozess effizient zu gestalten.

Die Frage: „Wie müssen und können nicht-funktionale Eigenschaften (z.B. Energiebedarf, Qualität und Sicherheit) innerhalb dieses Vorgehens berücksichtigt werden?“ steht somit ebenfalls im Fokus des Teilprojektes.

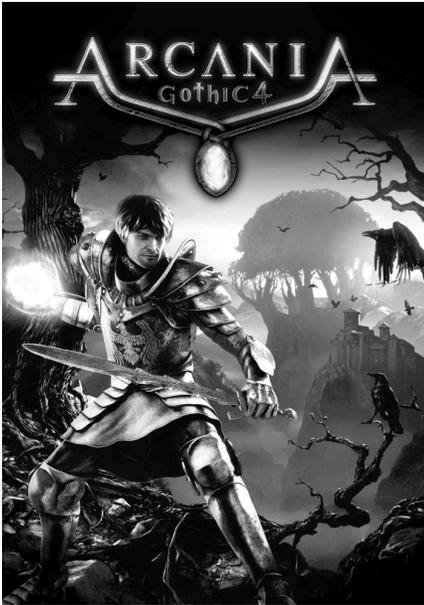
Anwendungsszenario Logistikhub Embedded Systeme, die in die Logistikkomponenten (Waren, Betriebsmittel) eingebettet sind, werden in Zukunft das operative Personal von Routinetätigkeiten wie der Identifikation, Warenkontrolle und Dokumentation stark entlasten. Dabei übernimmt eine ausgefeilte Mikroelektronik die Kommunikation mit den Leitständen in der Logistikkette und überwacht diese. Gegenwärtig wachsen die Bestrebungen, an Logistikhubs automatische Identifikations- und Ortungs- und Zustandserfassungssysteme zum permanenten Monitoring von Betriebsmitteln, Waren und Personen einzuführen, die Vorteile im Management und in der Kostenabrechnung, aber auch in der Sicherheits-

definition (siehe Sicherheitsforschungsprogramm) bringen.

Interoperabilität in der Logistik Um die Integration von verschiedenartigen Systemen in das Anwendungsszenario Logistikknoten zu ermöglichen arbeiten beide Teilprojekte sowohl im Bereich der Anforderungen als auch in der Umsetzung zusammen. Eingebettete Systeme sollen vor allem für die Erfassung von Daten zu eingehenden und ausgehenden Waren zum Einsatz kommen, worüber eine indirekte Kopplung mit dem Management der gesamten Logistikketten und der vorhergehenden und anschließenden Schritte erfolgt. Weiterhin interagiert der Logistikhub mit zahlreichen lokalen Systemen, wie zum Beispiel der Sicherheit, dem Zoll, Verwaltung von Räumfahrzeugen, Reinigung etc. Dieses Szenario stellt eine anspruchsvolle Umgebung für die Evaluation der im Teilprojekt Interoperabilität entwickelten Konzepte dar, und liefert notwendige informationstechnische Grundlagen für das Logistik-Teilprojekt.



Random Review: Arcania - Gothic 4



Im Oktober war es endlich soweit, nach Piranha Bytes großem Flop mit Gothic 3 erschien nun der offizielle Nachfolger aus Hand der Spieleschmiede Spellbound. Die Erwartungen waren groß, doch bewerteten Magazine wie Game Star es nur mit 69%. Nach ein bisschen Rechneraufrüsten (das Spiel läuft nicht auf älteren ATI Karten, wie der X1950XT), konnte ich mir nun selbst ein Bild davon machen. Mein Testsystem war: Intel i7 950 (3 Ghz), GeForce GTX 470, 4GB RAM, Win7 x64. Man muss leider sagen, dass ein paar wesentliche Spaß-Elemente aus Gothic nicht übernommen wurden. Weder stört es irgendetwas, wenn man direkt vor ihm seine Truhe plündert, noch kann man Chars nach Belieben verprügeln. Lediglich die Funktion, dass man mit fast allen Gegenständen interagieren kann, ist geblieben, muss aber erst im Menü aktiviert werden. Jedoch haben Schlafen, Braten und Weiteres nun auch keine Funktion mehr. Weiterhin muss

die Lebensanzeige von Gegnern ebenfalls erst im Menü aktiviert werden.



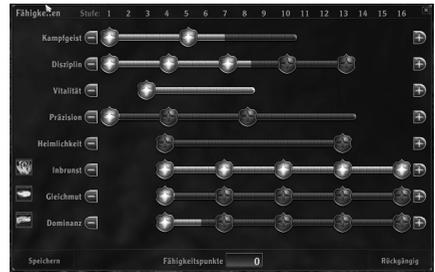
Arcania ist optisch sehr schön, das Gelände ist liebevoll gestaltet, abwechslungsreich und die Wetterwechsel sehen ebenfalls gut aus, genauso wie die dynamischen Tag- und Nachtwechsel. Weniger positiv ist, dass man an Bodenunebenheiten relativ oft hängen bleibt. Auch sollte man Klippen meiden, erstens weil man sowieso stirbt, wenn man ins Wasser stürzt und zweitens weil man sich im felsigen Gelände leicht verklemmen kann. Schwimmen kann übrigens nicht, weil uns eine imaginäre Wand daran hindert, ins Wasser hineinzugehen. Weiterhin fällt einem negativ ins Auge, dass es wenig einzigartig aussehende NPCs gibt, so dass man sich des Öfteren fragt „Was macht denn Char XY schon wieder hier?!“. Weibliche Charaktere sehen generell etwas merkwürdig aus, meist mit Dutt und übermäßig langen Armen, riesigen Brüsten und breiten Schultern. Die Gespräche sind auch recht mäßig geraten, da diese nie wirklich in die Tiefe gehen, jedoch an einigen Stellen humorvoll aufgewertet wurden. Im Allgemeinen ist das Spiel sehr linear. Haben wir die Hauptquest in einem Gebiet erledigt, wird das nächste Gebiet freigeschaltet. Zurücklaufen lohnt eh nicht, da an Nebenquests und Secrets gespart wurde. Auch sind die Laufwege sehr lang und die eingebauten Teleporter überbrücken nur sehr

kleine Wege und müssen vorher von beiden Seiten aktiviert werden. Ein weiterer Punkt, der sich in Arcania schmerzlichst vermissen lässt, ist dass wir uns keiner Gilde anschließen können. Man bekommt am Ende einiger Quests lediglich die Möglichkeit, sich für eine Magier-, Waldläufer- oder Ritterrüstung zu entscheiden. Wirklich abwechslungsreiche Quests wie Eskortten, oder die Möglichkeit, sich Weggefährten zu wählen, entfällt ebenfalls völlig. Was die Waren von Händlern oder das Herstellen von Gegenständen (was mal eben schnell in der Pampa erledigt werden kann) angeht, so kann man sich das Geld ruhig sparen, da Gegner weitaus bessere Ausrüstung dropen. Zur Verteidigung des Games muss man sagen, dass kaum Bugs zu finden sind. Das Schlimmste was ich bemerken konnte, war dass ich vereinzelt Items nicht aufheben konnte oder Grafikfehler bekam nach Hin-und-Herwechseln zu Windows. Lester, Gorn, Milten, Diego, Xardas... Man trifft sie alle wieder, auch haben sie ihre Synchronstimmen behalten. Schade ist, dass man zusammen mit Ihnen keine Quests erledigen kann, obwohl es sich an einigen Stellen wirklich anbietet. Milten und Xardas sehen etwas gewöhnungsbedürftig aus.



Der Soundtrack ist solide, jedoch lässt er die typische erdrückende Gothic-Stimmung vermissen. Das Kampfsystem wurde stark vereinfacht, es gibt keine Punkte mehr für Stärke und der Gleichen, stattdessen kann man ein paar Balken skillsen. Was die Magiezauber angeht, so bekommt man beim

Erreichen bestimmter Stufen einen neuen hinzu, diese unterscheiden sich aber nicht brachial und generell gibt es viel zu wenig. „Inferno“ zum Beispiel ist auch nur ein größerer Feuerball. Verwandlungszauber wurden ganz herausgenommen.



Das Spiel bietet 4 verschiedene Schwierigkeitsgrade: Leicht, Normal, Schwer und Gothic. Es empfiehlt sich, diesen nicht zu leicht zu wählen, da die Kämpfe dann doch doller werden. Diese kann man eh mit folgender Methode fast immer erfolgreich bestreiten: Wir rüsten uns vorzugsweise mit Fernkampf/Magie aus, gehen auf den Gegner zu, bis er uns bemerkt und verprügeln will. Nun aktivieren wir einer der Runen der X-tausend Winde und verschaffen uns etwas Abstand. Man muss jetzt nur immer weiter rückwärts gehen und den Gegner mit Geschossen zuspammen. Kommt uns dieser zu nahe, stoppt er und führt seine Charging-Attacke aus, was uns aber nicht interessiert, da wir bis zum tödlichen Schlag schon wieder 3 Meter entfernt sind. Man kann den Gegner jedoch leider nicht beliebig weit folgen lassen, da dieser irgendwann umkehrt und zu seinem Spawnpunkt zurückläuft. Man kann ihn währenddessen nicht wie in Gothic angreifen. NPCs reagieren übrigens nicht auf Gegner, diese muss man also immer alleine töten. Und das Ende... reden wir nicht drüber. Fazit: Arcania ist das bessere Gothic 3, aber reicht nicht an Risen heran. Man hat die ganze Zeit das Gefühl, eine Sparversion gekauft zu haben. Wenn ihr Spielspaß wollt, zockt entweder Risen oder kramt Gothic 2 + Addon heraus. [mm]

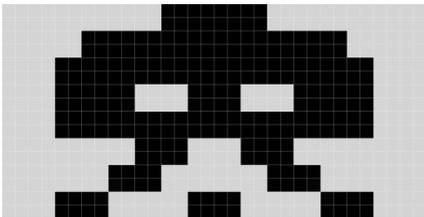
HowTo: Pixelcookies

Wie ihr sicherlich alle bemerkt habt, steht Weihnachten unmittelbar vor der Tür und für viele ist das Plätzchenbacken ein jährliches Ritual. In dieser Ausgabe wollen wir euch zeigen, wie ihr eure Leckereien Informatikergerecht customisieren könnt: Mit Pixelcookies! Leider kam ich noch nicht dazu, das Rezept selbst auszuprobieren, wir freuen uns aber, wenn ihr uns Feedback zukommen lasst und Fotos ☺.

Zutaten:

- * 2,5 Tassen Mehl
- * $\frac{3}{4}$ Tasse Zucker, feinkörnig
- * $\frac{1}{4}$ Teelöffel Salz
- * 226g Butter, Zimmertemperatur
- * 2 Teelöffel Vanille-Extrakt
- * 2 Esslöffel Frischkäse
- * Lebensmittelfarbe
- * Play-Doh Knetpresse

Zuerst solltet ihr euch eine Grafik überlegen, die nicht zu viele Pixel besitzt und nicht zu viele Farben in Anspruch nimmt. Hier nach entscheidet sich auch, welche Lebensmittelfarben ihr benötigt. Nehmt zum Beispiel einen Alien aus Space Invaders.



Ist diese Vorarbeit getan, könnt ihr nun den Teig zubereiten. Die trockenen Zutaten mit einem Mixer vermengen, dann

Butter stückchenweise dazugeben, bis der Teig krümelig aussieht. Danach Frischkäse und Vanille dazugeben, bis der Teig große Klumpen bildet. Nun solltet ihr den Teig separieren und einfärben, also jeden Klumpen in einer anderen Farbe. Diese werden nun mit Frischhaltefolie umwickelt, in Scheiben gepresst und für 1-2 Stunden in den Kühlschrank gelegt. Nach dieser Ruhezeit könnt ihr nun eure Knetpresse benutzen, mit der ihr viereckige Streifen aus dem Teig presst. Presst genauso viele farbige Streifen, wie ihr Pixel habt. Ist der Teig zu weich, könnt ihr ihn noch einmal kalt stellen.



Habt ihr alle Streifen zusammen, kommt nun ein wenig Geschicklichkeitsarbeit. Legt die Streifen so übereinander, dass sie im Querschnitt eure Grafik ergeben und drückt sie danach etwas fest. Nun schneidet ihr kleine Plätzchen heraus. Es empfiehlt sich, das Teiggebilde vorher kurz in den Tiefkühlschrank zu legen, das erleichtert den Schnitt. Die Pixelcookies werden nun für 10 Minuten bei 190°C gebacken. Das Rezept stammt aus dem Internet, ihr könnt es noch einmal unter <http://www.instructables.com/id/How-to-make-Pixel-Cookies/> nachlesen. Wir wünschen euch viel Erfolg beim Ausprobieren und natürlich Essen ;) [mm]

Spassseite

In dieser Ausgabe könnt ihr eure Kreativität beweisen. Komplettiert folgendes Bild ganz nach Belieben. Was wollt ihr dieses Jahr unterm Weihnachtsbaum haben? Was macht der Pinguin in der Kiste?

Und wieso ist der Weihnachtsbaum so hässlich?! Sehr spaßig ist es auch, es in besonders öden Vorlesungen immer an den Nachbar weiterzugeben, so dass abwechselnd gezeichnet wird.



Lösung des Rebus aus der letzten Ausgabe: „Hinter dir, ein 3-köpfiger Affel!“

Veranstaltungen im Dezember

Mi

02 Spieleabend

03

04

05 2.Advent

06 Nikolaus

07

Mi FaRaFIN Weihnachtsfeier

09 Forschungskolloquium DKE (11 Uhr)

10

11

12 3.Advent + Ende Prüfungsanmeldung Psychologiefächer

13

14 Weihnachtsspieleabend

Mi

16 Forschungskolloquium Visual Analytics in Medicine (11 Uhr)

17 Ikus Christmas Party

18

19 4.Advent

20 Beginn der Weihnachtspause

21

Mi

23

24 Heiligabend

25 1.Weihnachtstag

26 2.Weihnachtstag

27 Chaos Communication Congress (bis 30.12.)

28

Mi

30

31 Silvester

Und einen guten
Rutsch ins neue Jahr!

