



Volle Konzentration: das Netrace-Team Netz-Werker von der Stolberger Gutenbergschule. Die Schüler der Jahrgangsstufen 8 bis 10 gehören zu den wenigen Gruppen, die in der zurückliegenden Hauptrunde keinen einzigen Fehler gemacht haben. Fotos (2): Marc Heckert

Anpfiff zur zweiten Halbzeit!

Beim Netrace 2015 ist die Hälfte geschafft: 56 Teams kommen im großen **Online-Wissensquiz von unserer Zeitung und NetAachen** ins Finale. Ein Besuch beim Team der Gutenbergschule in Stolberg.

VON MARC HECKERT

Aachen. Stark gelichtet hat es sich, das Teilnehmerfeld beim achten Netrace. Von den 223 Teams von 66 Schulen aus unserem Verbreitungsgebiet, die im Herbst zur ersten Runde beim großen Online-Quiz von unserer Zeitung und NetAachen angetreten waren, sind jetzt, nach der Hauptrunde, nur noch 56 übrig geblieben. Nun treten im Finale die jeweils besten Teams der Schulen gegeneinander an. Wir haben eine der Gruppen besucht: die Netz-Werker von der Gutenbergschule in Stolberg.

Ob sie ein bisschen stolz sind, als eines von wenigen Teams in der Hauptrunde die vollen 50 Punkte erkämpft zu haben? Anmerken lassen sich die Schüler nichts. Aber die Stimmung ist schon ziemlich locker im Chemieraum der Schule des Landschaftsverbandes Rheinland mit dem Förderschwerpunkt Sprache für Kinder und Jugendliche mit schriftlichen und sprachlichen Beeinträchtigungen und kommunikativen Störungen.

Mit Hightech am Start

Keine Frage, in der Welt von Computer und Internet sind diese Acht bis Zehntklässler zu Hause. Jeder hat zum Lösen der Netrace-Aufgaben ein Notebook vor sich. „Es tun sich immer zwei von uns zusammen und bearbeiten eine Aufgabe“, erklärt Fabian Scheilz. Wie es dann weitergeht, sagt Dominic Bierbaum: „Am Ende schreiben wir die Antworten in ein Word-Dokument und kopieren den Link auf die Fundstelle hinein.“

Die fertigen Word-Dateien werden in einem zentralen Netrace-Ordner auf dem Schulserver abgespeichert, ehe die Ergebnisse herauskopiert und per E-Mail abgeschickt werden. In Stolberg sind sie mit Hightech am Start.

Auch mit Servertechnik kennen sich viele der Teammitglieder aus – Thomas Spiekermann, der zusammen mit seinem Kollegen Jürgen Fedder das Team betreut, bildet eine Schülergruppe zu Netzwerkexperten aus, die an der Gutenbergschule sogar IT-Aufgaben übernehmen können.

Für die Schüler ist die Genauigkeit, auf die es beim Netrace so sehr ankommt, kein Problem. „Gerade die autistischen Schüler etwa sind extrem schnell im Recherchieren und überaus genau“, sagt Lehrer Thomas Spiekermann. Fürs Netrace sind das gute Eigenschaften.

Das Internetquiz macht der kleinen Gruppe viel Spaß. Viele der Schüler verbeifßen sich regelrecht in die Aufgaben, hat Jürgen Fedder beobachtet. Vom Lern- und Nutzeffekt des Wettbewerbs ist Thomas Spiekermann felsenfest überzeugt: „Was die Schüler beim Netrace lernen, hilft ihnen mehr als manches Fachwissen, das gleich wieder vergessen wird.“

Trotzdem werden die Stolberger sich ganz schön ins Zeug legen müssen, wenn sie ihre Spitzenposition am oberen Ende der Tabelle bis ins Ziel retten wollen. Schließlich fängt in der zweiteiligen Finalrunde die Zählung wieder bei null Punkten an. Und die anderen Teams, in den überstandenen beiden Runden ebenfalls warmgelaufen, werden keine Punkte verschenken.

Tatsächlich hat sich das Niveau der Antworten im Lauf des Wettbewerbs deutlich erhöht, sagt Kerstin Kaufmann. Sie ist beim Netrace-Organisator, dem medienpädagogischen Institut Promedia-Maasen in Alsdorf, für die Auswertung der Antworten zuständig. „Das

„Was die Schüler beim Netrace lernen, hilft ihnen mehr als manches Fachwissen, das gleich wieder vergessen wird.“

THOMAS SPIEKERMANN, LEHRER GUTENBERGSCHULE

Wissensbarometer aller Teams ist immer weiter gestiegen“, freut sie sich. „Unser Tipp für Sieger: Lest genau, lasst euch Zeit und prüft genau eure Antworten und URLs vor dem Absenden.“

In zwei Wochen geht es weiter: Am 17. Februar beginnt die erste der beiden Finalrunden. Dann geht es für die 56 besten Schulteamer ums Ganze. Welche zehn Gruppen werden am 25. April auf der Siegesfeier dabei sein? Das Netrace bleibt, wie immer, spannend.



Stehen voll hinter ihren Schülern: Gutenbergschule-Lehrer Jürgen Fedder (l.) und Thomas Spiekermann.

Homepage sicher?

FH -Studenten testen kostenlos **Firmen-Webseiten**

Aachen. Der Internetauftritt ist die Visitenkarte jedes Unternehmens und verlangt nach regelmäßiger Pflege. Auch wenn dies bei vielen Unternehmen inzwischen mit Sorgfalt erfolgt, so wird dabei meist ein wesentlicher Punkt vernachlässigt oder sogar ganz außer Acht gelassen: die Sicherheit. Studierende der FH Aachen bieten Unternehmen daher einen kostenlosen Sicherheitstest an.

Uni-Kurs Computerkriminalität

Mittlerweile stellen Angriffe auf Internetauftritte von Firmen einen großen Anteil in der Computerkriminalität dar. Prof. Dr. Marko Schuba und Hans-Wilhelm Höfken vom Fachbereich Elektrotechnik und Informationstechnik veranstalten im Rahmen des Studiengangs Informatik im laufenden Semester Zusatzkurse zur Computerkriminalität.

Da die Anzahl der Angriffe auf Webseiten und die dadurch entstandenen Schäden immer weiter zunehmen, liegt der Fokus des aktuellen Kurses auf der Sicherheit von Webauftritten. „Oft sind die Webseiten mit Datenbanken verbunden, auf denen auch Firmen-

oder Kundendaten liegen, so dass es neben finanziellen Schäden zum Abfluss unternehmenskritischer Daten bzw. zu Datenschutzverletzungen kommen kann“, erläutert Prof. Schuba.

Als Teil des Kurses werden vom 26. bis 28. Februar 2015 kostenlos die Webseiten interessierter Firmen auf Schwachstellen hin überprüft. Die teilnehmenden Unternehmen erhalten zum Abschluss einen Bericht über das Testergebnis.

Das Testen einer Webseite dauert etwa drei bis vier Stunden. Die Studierenden verwenden dafür neue Tools und arbeiten bei einer möglichen Sicherheitslücke händisch weiter. „Daraus ergibt sich natürlich eine Win-Win-Situation: Die Studierenden lernen an echten Beispielen, und den Unternehmen werden kostenlos die Schwachstellen ihrer Seite aufgezeigt“, so Hans-Wilhelm Höfken.

Bewerbung per E-Mail

Interessierte Firmen senden eine kurze Bewerbung per E-Mail an hoefken@fh-aachen.de mit dem Betreff „Kostenloser Sicherheitstest von Firmenwebseiten“. (red)

„Life is Strange“: Kein Spiel wie alle anderen

PC-Spiel mit melancholischen Popsongs, Zeitreisen und einer **nachdenklichen Studentin** in der Hauptrolle

Berlin. Keine Zombies und Zauberer, keine Schwertkämpfe und Schießereien, dafür eine Fotografin-Studentin in der Hauptrolle: Das neue PC- und Konsolenadventure „Life is Strange“ ist auf den ersten Blick ganz anders als viele Spiele-Blockbuster. Der Spieler kontrolliert darin das 18-jährige Mädchen Max, das nach fünfjähriger Abwesenheit in ihr Heimatstädtchen im US-Bundesstaat Oregon zurück-

kehrt, um eine Schule für Nachwuchs-Fotografen zu besuchen.

Doch schon kurz nach ihrer Ankunft wird sie verwickelt in mysteriöse Vorkommnisse rund ihre Jugendfreundin Chloe und ein verschwundenes Mädchen. Und damit nicht genug: Max hat seit einiger Zeit düstere Visionen von einer Naturkatastrophe – und seit neuestem auch die Fähigkeit, die Zeit zurückzudrehen.

Für Videospiele ist diese Mischung aus Teenie-Drama, Krimi und ein wenig Fantasy ungewohntes Terrain. Ganz frisch wirkt „Life is Strange“ aber trotzdem nicht. Dafür hat der französische Entwickler Dontnod zu viele bekannte Versatzstücke aus anderen Medien verwendet.

Die schweigsame Außenseiterin als Hauptfigur kennt man zum Beispiel aus TV-Serien wie „Buffy“ und „Veronica Mars“, High-School-Dramen mit übersinnlichen Elementen gab es unter anderem in „Donnie Darko“, und der Soundtrack aus Akustikgitarren und melancholischen Popsongs könnte aus jedem beliebigen Indie-Film seit „Juno“ stammen.

Zeitreiseschummeln in der Schule

Mit den offensichtlichen Vorbildern kann „Life is Strange“ außerdem nicht ganz mithalten, zu klischeelastig wirken einige Dialoge. Dass Episode 1 trotzdem Spaß macht, liegt vor allem am soliden Gameplay. Wer andere moderne Adventures wie „The Walking Dead“ oder „Heavy Rain“ gespielt hat, wird sich hier sofort zurecht finden.

Eine entscheidende Neuerung im Vergleich zu anderen Adventures ist Max' Fähigkeit, die Zeit zurückzudrehen, die der Spieler jederzeit nutzen kann. Das macht selbst simple Rätsel und Dialoge interessanter als bei der Konkurrenz. Im Schulunterricht kann sich Max so zum Beispiel die richtigen Antworten auf Fragen des Lehrers erschummeln.

In vielen Gesprächen muss der Spieler für Max Entscheidungen treffen, die im weiteren Verlauf Konsequenzen haben sollen. Ob das wirklich stimmt, wird sich erst in Zukunft zeigen – schließlich ist bisher nur die erste von fünf geplanten Episoden erhältlich. Weitere Folgen sollen nach Angaben von Publisher Square Enix alle sechs Wochen erscheinen und jeweils fünf Euro kosten.

Wer jetzt schon alle Folgen im Voraus kauft, zahlt nur 20 Euro. „Life is Strange“ ist unter www.lifeisstrange.com für beide Playstation- und Xbox-Konsolen sowie den PC verfügbar. Eine offizielle Altersfreigabe gibt es nicht. Das Adventure kommt aber, zumindest in Episode 1, ohne Gewaltdarstellungen aus und ist so nicht nur für Erwachsene geeignet. (dpa)



Teenager-Freundschaft: Die Schülerinnen Max und Chloe spielen die Hauptrollen im Adventure „Life is Strange“. Screenshot: Square Enix

Diese Schulen treten im Finale an



Schule	Team	Pkt.	Zeit
Abendrealschule Aachen	Piratinos	48	00 T. 01:32:09
Albert-Schweitzer-Schule Würselen	Little Britain	45	02 T. 00:44:48
Anita-Lichtenstein-GS Geilenkirchen	Die Noboddiezz	50	00 T. 01:09:52
Anne-Frank-GS Düren	Profil 9/10	50	00 T. 01:35:48
Berufskolleg Alsdorf	Harz5Betatester	47	00 T. 01:04:46
Berufskolleg E.S.T. Geilenkirchen	Surfer Sven	46	00 T. 00:42:04
Berufskolleg Simmerath/Stolberg	Die Gahluns	18	00 T. 00:31:26
Bischöfl. Gynn. St. Ursula Geilenkirchen	I-Surfer	40	00 T. 01:56:38
Bischöfliche Marienschule Aachen	MOTIVIANER	49	00 T. 04:00:41
BK f. Gestaltung und Technik Aachen	izmirregal	50	00 T. 00:45:15
BK für Wirtschaft und Verwaltung Aachen	Die Assistenten Racer	47	00 T. 00:32:16
Berufskolleg Herzogenrath	HutEule	43	00 T. 01:11:23
Carolus-Magnus-Gynn. Übach-Palenberg	Die Fantastischen Fünf	47	00 T. 00:42:56
Couven-Gymnasium Aachen	couvenracers	35	00 T. 00:59:20
David-Hansemann-Schule Aachen	Hansemänner	44	00 T. 09:52:27
Einhard-Gymnasium Aachen	PIT 2.0	47	00 T. 01:17:49
Elisabethschule Alsdorf	Die Buddys	44	00 T. 04:38:14
Europaschule Herzogenrath	Octoserver	50	00 T. 00:37:11
Geschwister-Scholl-Gymnasium Aachen	GSG Spürnasen	48	06 T. 08:47:00
GHS Heinsberg II Oberbruch	Info9	48	02 T. 08:58:57
Goldstein-Schule Inden	HugoBoss	38	05 T. 22:59:59
GS Gangel/ Selfkant	Info AG	35	00 T. 01:23:36
GtHS Kogelhäuserstraße Stolberg	KogelStreetNews	43	00 T. 01:39:38
Gustav-Heinemann-Schule Alsdorf	SkyOutTeam	50	00 T. 01:11:10
Gutenberg-Schule Stolberg	Netz-Werker	50	00 T. 01:23:26
Gynn. Zitadelle Jülich	TurboFurbo Reloaded	41	00 T. 02:04:04
Gymnasium Alsdorf	Die PfirsichKugeln	38	00 T. 05:15:43
Gymnasium der Gemeinde Kreuzau	IT-Crew	42	01 T. 00:15:05
Gymnasium Würselen	die Joker	18	04 T. 08:49:07
HGG Würselen	Spicey-Girls	48	00 T. 01:41:27
Hugo-Junkers-Realschule Aachen	Strohhatbande	31	00 T. 01:16:17
Kaiser-Karls-Gymnasium Aachen	Auchsoeingruppe	50	00 T. 01:19:58
Käthe-Kollwitz-Realschule Aldenhoven	Strg_Girls	36	05 T. 00:55:10
Königliches Athenäum Eupen	VILAEMNI	47	00 T. 08:20:53
Kreisgymnasium Heinsberg	KGH-Bulls	50	01 T. 01:28:00
Laise-Hensel-Realschule Aachen	Bahflotho	50	00 T. 01:10:45
LVR David Hirsch Schule Aachen	UltimateChicken	46	00 T. 01:04:03
LVR Louis-Braille-Schule Düren	The Unicorns	40	04 T. 23:33:44
Mies-van-der-Rohe-Schule Aachen	APNAJLWDBB	47	00 T. 00:55:10
Priv. Bischöfl. Pius-Gymnasium Aachen	Krasse Krabbe	50	00 T. 01:10:59
Realschule der Stadt Linnich	Team Alpha	50	00 T. 01:23:40
Realschule Gangel	ProMax	46	00 T. 04:35:44
Realschule Herzogenrath Kohlscheid	Edward Snowden	29	01 T. 02:05:05
Ritzfeld-Gymnasium Stolberg	Wienerwürstchen	47	03 T. 10:37:09
Realschule Baesweiler	Fantastic Four	49	00 T. 01:20:52
Realschule der Stadt Würselen	Kreativlos	45	01 T. 11:49:52
Realschule und Aufbaurealschule Alsdorf	Random5	47	03 T. 07:09:07
Rurtalgymsnasium Düren	RTG EF 2	48	00 T. 00:41:16
St. Angela-Gymnasium Düren	Power Girls	49	00 T. 03:02:11
St. Angela-Realschule Düren	Fun for us	40	00 T. 06:13:31
St. Leonard-Gymnasium Aachen	Superbrains	36	00 T. 01:56:17
St.-Ursula Aachen	uschi-team	43	00 T. 07:41:37
Städt. Edith-Stein-Realschule Wegberg	Keine Ahnung	23	00 T. 00:44:17
Städtische GS Stolberg	SGS Netzraser	47	00 T. 20:35:57
Viktoriaerschule Aachen	teletubis for the win	46	00 T. 04:18:47
Willy-Brandt-Gesamtsch. Übach-Palenberg	4 Engel für Willy	36	00 T. 23:56:07

Auswertung nach der zweiten von insgesamt vier Netrace-Runden: Diese 56 Teams haben sich in der Hauptrunde für die Teilnahme an den beiden Finalrunden qualifiziert. In der Auswertung zählt zuerst der Punktestand. Bei Punktegleichheit zählt die Zeit. Für die nächste Runde wird der Zählerstand nun wieder auf Null gesetzt.

Testen Sie Ihr Wissen – mit einer Netrace-Frage

Bei der digitalen Bildungsinitiative von NetAachen und unserer Zeitung wird den Teilnehmern nichts geschenkt. Die Fragen haben es in sich. Im folgenden eine von fünf Aufgaben aus der zurückliegenden Hauptrunde. Hätten Sie es gewusst?

Neben der AgrippasträÙe führte auch eine andere römische Heerstraße durch das Rheinland.

1. Wie heißt sie? 2. Welche beiden Städte entlang dieser Straße soll ein

Radweg verbinden, um diese „erfahrbar“ zu machen?
3. Wie lautet das Motto – gegliedert nach Epochen – unter dem der historische Einfluss der römischen Straße in einer im Jahr 1548 erbauten Anlage in einer dortigen Ausstellung verdeutlicht wird?

3. „Römer – Renaissance – Romantik“
2. Köln und Übach-Palenberg
1. Via Belgica

Die richtigen Antworten: