



Mehrere tausend Computerinteressierte folgten der Einladung des Chaos Computer Clubs zum 22. Mal nach Berlin. Die Tagung findet traditionell zwischen Weihnachten und Silvester statt.

Foto AP

Europas größte Hackerparty: Leute, Lichter und Maschinen auf Hochtouren

Beim 22. Chaos Communication Congress in Berlin wurde in 150 Vorträgen lebhaft über Datenschutz, mehr Bandbreite und die digitale Zukunft diskutiert

Volle Konzentration und Multitasking-Fähigkeiten sind gefragt, wenn der Chaos Computer Club zum Chaos Communication Congress einlädt. Die Hackerparty mit zahlreichen Vorträgen und Workshops dauerte erstmals vier Tage.

Von Peter Glaser

Am Südostrand des Alexanderplatzes steht eine Rakete. Sie ist knuffig, etwa fünf Meter hoch, auf ihrer Kanzel liegt eine Schneehaube. Vor allem junge Männer sind es, die an ihr vorbei nach dem dahinter liegenden Kuppelbau des Congress Centrums Berlin streben. Das Gebäude steht der Rakete an futuristischem Retrochic in nichts nach, und wer von drinnen durch die Panoramascheiben in die schneehelle Dämmerung und die Lichter von Berlin-Mitte hinausschaut, fühlt sich eher in einer Szene aus Ridley Scotts „Blade Runner“ als in einer realen Metropole. Knapp 3000 Hacker schwärmen durch die geschwungenen Gänge und Säle, die

aussehen wie der Leitstand des schnellen Raumkreuzers Orion. Sie haben ihr privates Großstadtlichter mitgebracht, viele halten einen aufgeklappten Laptop auf dem Schoß. Im gedämpften Licht des Restaurants blinken Kristallgitter aus Draht und Dioden. Neben Hochhausmodellen, deren beleuchtete Fenster Laufschriften und Bilder hervorbringen, fährt eine programmierbare Lego-Eisenbahn durch eine klarbunte Landschaft.

Das überbordende Programmangebot hatte in diesem Jahr eine Verlängerung der Veranstaltung erforderlich gemacht. Erstmals dauerte „Europas größte Hackerparty“ vier Tage. Die massiven Informationsmengen (150 Vorträge, Workshops sowie komprimierte Fünfminutenvorträge, so genannte Lightning Talks) forderten Multitasking-Fähigkeiten und Konzentration. Congresslimonade (Club Mate), Donuts oder Frischluft, die auf dem Weg zu einer nahe gelegenen Saturn-Filiale über einen herfiel, unterstützten die geistige Fitness – bei Saturn gab es die schnurlosen Telefone, mit denen man sich im Kongress-Telefonnetz einbuchen konnte.

Während sich die Kurzvorträge mit ökologischer PC-Nutzung, den Zusammenhängen zwischen Open Source und Grippepandemien oder „Hacken für die Revolution“ befassen, wurden in den großen Referaten die Leitströmungen sondiert. Joi Ito, Firmengründer und Nestor der digitalen Selbstverwaltung, wies in seiner Eröffnungsrede auf die Gefahr hin, dass sich das offene System des Internets unter dem Einfluss von Behörden und großer Firmen wieder verschließen könne, aber dass jeder Einzelne etwas dagegen tun könne: „Seine Stimme zu erheben ist wichtiger als seine Stimme abzugeben.“

Der SPD-Bundestagsabgeordnete Jörg Tausch berichtete über das soeben in Kraft getretene Informationsfreiheitsgesetz, das Bürgern die Möglichkeit zur Akteneinsicht verschafft, und den steinigsten, aber lohnenswerten Weg dahin. Die Rede aber, die am meisten Beachtung fand, zeichnete ein düsteres Bild. Der niederländische Netzaktivist Rob Gonggrijp und CCC-Veteran Frank Rieger gaben den Kampf der Hacker für eine Technikgestaltung, in der auch die Demokratie

ihren Fortschritt findet, für verloren und entwarfen das Bild einer Welt, deren Nationen nur noch „Demokratie-Shows“ gleichen und deren Teilnehmer vom Sturm der Globalisierung von den Märkten gefegt werden.

Das Thema Datenschutz leidet unter einem Aufmerksamkeits-Jetlag. Der Widerstand gegen uneingeschränkte informationelle Selbstbestimmung lässt nach. Und was Behörden noch verboten ist, liefern längst private Datengroßhändler – einschließlich gewaltiger Sicherheitslecks. Immer wieder zeigt sich in den Diskussionen und Gesprächen, dass Hacker nicht einfach nur Technophile sind. Die meisten von ihnen sind engagierte und besorgte Menschen, die entzückt sind von Technologie, aber nicht von allem, was mit Technologie gemacht wird.

Zehn Gigabit Datendurchsatz stehen Otto Normalhacker über den Congress-eigenen Backbone zur Verfügung, „das ist mehr Bandbreite nach außen, als ganz Afrika hat“, wie Cheforganisator Tim Pritlove lakonisch vermerkt. Überall kleben Zettel mit der Aufforderung, „mehr Bandbreite“ zu nutzen an den

Türen. Trotzdem wird das verfügbare Potenzial nur zu einem Zehntel ausgeschöpft.

Im Keller sitzen die Coder und dem CCC befreundete Gruppierungen. Überall Kabeltrossen, es sieht aus wie in einem Flugzeug, das gerade zur Wartung auseinander genommen wird. Eine Etage höher bewegt sich an einem der Fenster eine Wikipedia-Flagge. Daneben gibt es in einem Workshop Hilfestellungen beim Artikelschreiben für die deutschsprachige Wikipedia. Unter einem grünen Sonnenschirm residiert ein Stück entfernt die Wau-Holland-Stiftung, die den Nachlass des CCC-Gründers pflegt und das Chaos mit am Leben zu erhalten versucht.

Die Robotikerin Verena Hafner zeigt zwei elektronische Hunde in einer Babygehschule, denen durch spezielle Programmierung beigebracht werden soll, neugierig zu sein. Sie sollen von selbst lernen. Die Hundemaschinen stoßen tierähnliche Laute aus, das Publikum ist erfreut. Dann gehen die Leute wieder raus auf den Gang und sind auf diese unnaheahmliche, nicht algorithmisierbare Weise erfahrungshungrig und wunderbar.

US-Geheimdienst sucht Nachwuchs

Eine Behörde, deren Existenz lange Zeit geleugnet wurde, geht auf die Jagd nach Computerkids

Will der Junior noch immer Polizist, Pilot oder Baggerfahrer werden? Dann sollte er sich unbedingt mal die Homepage der Cryptokids anschauen. Dort kümmert sich nämlich die NSA höchstpersönlich um die computerspielende Jugend.

Von Michael Vogel

Sie ist die größte Geheimdienstorganisation der Erde. US-amerikanische Regierungsstellen haben ihre Existenz lange Zeit verschwiegen. Doch inzwischen ist man auch bei der National Security Agency (NSA) ganz schön zeitgeistig geworden: Auf einer Webseite wirbt die NSA seit November um Nachwuchs – fachlichen natürlich. Eine erstaunliche Wandlung für eine Organisation, deren Kürzel wegen der jahrelangen Geheimhaltung von Späßvögeln bereits mit „no such agency“ (keine solche Behörde bekannt) oder „never say anything“ (sag niemals etwas) übersetzt wurde. Eine Behörde, von der weder die genaue Mitarbeiterzahl noch das jährliche Budget bekannt sind, lediglich ihre jährlichen

Stromkosten von rund 21 Millionen Dollar, und dass sie der größte Arbeitgeber für Mathematiker in den USA ist.

Denn im Hauptsitz der NSA im US-Bundesstaat Maryland werden seit Jahrzehnten ausländische – mancher behauptet auch inländische – Telefongespräche, E-Mails und Faxe abgehört. Und da die für die NSA interessante Kommunikation häufig verschlüsselt erfolgt, benötigt sie viele Kryptologen, die häufig gelernte Mathematiker sind. „Code-making, code-breaking“ (Code verschlüsseln, Code knacken) ist daher einer der anderen Slogans, die der NSA untergeschoben werden, wenn ihr Auftrag beschrieben werden muss. Manche der in den vergangenen Jahren in der Internetkommunikation verwendeten Verschlüsselungsverfahren gehen übrigens auf die NSA zurück.

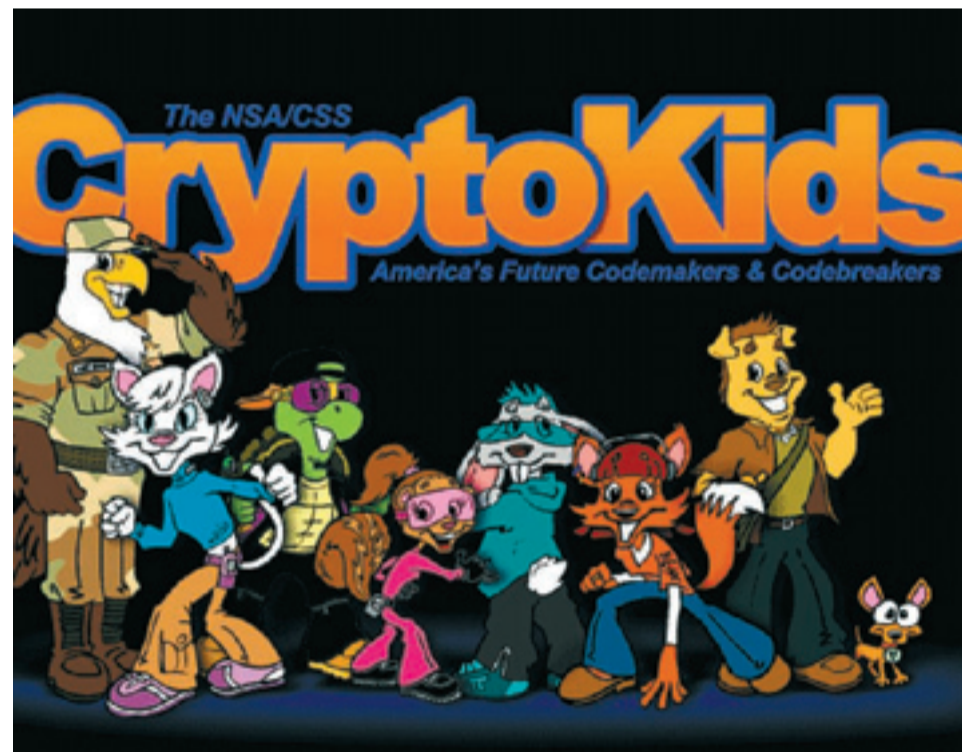
Anscheinend hat man nun auch im Geheimdienstgeschäft schon frühzeitig mit dem Kampf um die klügsten Köpfe begonnen. Zusammen mit der Verschlüsselungsexpertin Crypto Cat (einer Katze), dem Codeknacker Decipher Dog (einem Hund), dem Agenten Sergeant Sam (einem Adler), dem Mathemati-

ker Slate (einem Hasen), der Computerlinguistin Rosetta Stone (einem Fuchs), dem Computerwissenschaftler T. Top (einer Schildkröte) und der Erfinderin Joules (einem Eichhörnchen) gehen die lieben kleinen und auch größeren hoffnungsvollen Nachwuchskräfte auf die Jagd nach dem geheimen Code.

Vom Spiel bis zum inzwischen frei gegebenen Material über die Kubakrise findet man hier alles – natürlich auch die Ferien- und Nachwuchsprogramme der NSA für Highschools und Colleges. „Die Cryptokids geben Lehrern und Eltern Lehrmaterialien an die Hand, um Sprachen, Mathematik und Naturwissenschaften vom langweiligen Schultag in eine einfach coole Beschäftigung zu verwandeln“, so die NSA in einer Presseinformation.

Prima, und wer hier nicht das Erhoffte findet, kann gleich zu den Seiten der Kollegen von der CIA oder vom FBI wechseln. Das FBI hat gleich zwei davon – eine fürs Kindergartenalter und eine für Jugendliche.

■ www.nsa.gov/kids, www.cia.gov/cia/ciakids/index.shtml, www.fbi.gov/fbikids.htm



Adler, Katze, Fuchs, Hase und Co wählen die Forscher der nächsten Generation aus.

Foto NSA

SPIELSTATION

Drahtlos mit Mario im Kart

Nintendo verbindet DS-Spieler jetzt auch übers Internet

Das Zeitalter der Onlinespiele hat nun auch mobile Spielgeräte erreicht. Mit „Mario Kart DS“ stellt Nintendo das erste Rennspiel vor, das von der DS-Mobilkonsole aus auch übers Internet funktioniert.

Von Thomas Schneider

Rennspiele im Kart-Miniauto sind beliebt. Vor allem auch bei Spieleprogrammierern, denn sie können sich frei von jeder Story auf das Design der Rennkurse konzentrieren und beliebte Charaktere aus früheren Spielen einbinden. Zur Familie rund um Mario, Luigi, Yoshi und Co. gibt es nun ein neues Kart-Spiel, das mehr kann, als nur im Kreis zu fahren: „Mario Kart DS“ für die mobile Spielekonsole Nintendo DS. Erstmals sind nicht nur Solo- und Mehrspielerrennen möglich, sondern auch Fernduelle übers Internet.

Möglich macht dies ein kleiner Stecker, den man zusätzlich zum Spiel erwerben muss. Er ermöglicht der DS-Konsole den drahtlosen Zugang zu einem im Internet erreichbaren Spieldienst – der Nintendo WiFi Connection. Öffentliche Zugangspunkte (WiFi-Hotspots) will Nintendo zusammen mit der Deutschen Telekom einrichten. Wer lieber von zu Hause aus spielen möchte, kann aber auch über eine bestehende Wireless-Lan-Anlage ins Netz gehen.

Wer sich auf die virtuellen Rennpisten wagen will und sich Mitfahrer übers Internet einlädt, sollte zunächst im Solomodus seine Fertigkeiten üben. Auf mehr als 30 Rennpisten kann man hier ordentlich Gas geben und



Im Kart können Mario und seine Freunde nun auch online kräftig Gas geben. Foto Nintendo

zudem aus vielen Charakteren der Mario-Spielewelt wählen. Viele Fahrtricks und einzusammelnde Extrafähigkeiten sowie die ansteigende Intelligenz der jeweils sieben Fahrgegner machen das Kart-Rennen auch für Einzelspieler interessant.

Nintendo hat weitere WiFi-Spiele angekündigt – unter anderem Rollen- und Actionspiele. 2006 wird für DS-Spieler spannend.

■ Wir verlosen drei Exemplare des Rennspiels Mario Kart DS – mehr dazu gibt es unter www.stuttgarter-zeitung.de/mario.

Prinzenrolle

Prince of Persia kehrt heim

Zwischen dem Ende der achtziger Jahre veröffentlichten Originalspiel und der jüngsten Folge von „Prince of Persia“ – sie trägt den Titel „The Two Thrones“ (von Ubisoft, für PC, PS2, Xbox und GameCube; etwa 40 Euro) – liegen mehr als 15 Jahre und eine technische Entwicklung, die mehrere Generationen von Computerspielen hinter sich gelassen hat. Aus dem 2D-Abenteuer ist ein stimmungsvolles und temporeiches Kampf- und Rennspiel in einer 3D-Actionwelt geworden. Das alte Babylon, in dessen Mauern die Handlung spielt, kann man fast spüren, nein, eher riechen. Staubdurchtränkte Luft, dampfende Pferde, schwitzende Kämpfer – selten hat ein Computerspiel eine so dichte Atmosphäre auf den Bildschirm gezaubert.

Zaubern muss der Spieler vor allem an Maus und Gamepad. Der Prinz hat ungläubliche, akrobatische Bewegungen auf Lager – sowohl im Kampf wie auch beim Schleichen, Hüpfen oder Klettern. Und gelegentlich kann man sogar in die dunkle Gestalt des Prinzen schlüpfen – die Handlung wurde in früheren Spielen eingeführt – und noch mehr Tricks nutzen. Kurzum: ein Actionspiel, bei dem einfach alles stimmt. Zeitgleich hat Ubisoft auch ein Prinzenspiel für die Nintendo DS veröffentlicht: „Battles of Prince of Persia“ ist das erste Strategiespiel dieser Serie. Der Prinz muss in eigener Gestalt und in der Rolle verschiedener Generäle gegen indische Einheiten bestehen. Eine ganz neue Seite des altgedienten Haudraufs. ts

■ Bildergalerie zu den neuen Prince of Persia-Spielen: www.stuttgarter-zeitung.de/spiele

Schiiiifoan

Wir trainieren für Olympia

Mit Riesen-Schneemensch-Schritten nahen die Olympischen Spiele von Turin. Da müssen wir jetzt aber hurtig noch ein wenig an unserer Fitness arbeiten. Ade, Winterspeck – auf zur Pistenhatz. Wir wissen nicht, was Ihr Fremdenverkehrsverein empfiehlt. Fürs richtige Warm-up und Workout empfehlen wir eine digitale Trainingshilfe.

Bei „Ski Racing 2006 Featuring Hermann Maier“ (von Deep Silver, Vertrieb von Koch Media, für Windows-PC, PS2 und Xbox, rund 40 Euro, ohne Altersbeschränkung) kann man eine komplette Skisaison auf den nachempfundenen Originalpisten des Ski World Cups absolvieren. Slalom, Super-G oder die Abfahrt in Kitzbühel – die Entwickler haben sich um Realismus pur bemüht, und konnten zudem die Lizenz zur Nutzung mehrerer berühmter Skisportler erwerben: Hermann Maier, Kalle Palander oder einen anderen von insgesamt 19 Skiprofis.

Stark verbessert hat sich zur Originalversion aus dem Vorjahr die grafische Darstellung. Dennoch reicht auch schon eine einfachere 3D-Grafikkarte aus – unser Taschengeldkonto dankt's. Neben dem Einzelrennen gibt es natürlich auch Netzwerk- und Internetmodi – hier können sich bis zu 32 Mitspieler die Kanten geben. Neben der Action kommen auch eher ruhigere Gemüter auf ihre Kosten: Sie bauen sich einen unerfahrenen Skifahrer zusammen und schicken diesen ganz einfach in den Karrieremodus. Ein Schneevergnügen also, bei dem Turin ruhig noch ein wenig warten kann. Denn es fordert schon ein bisschen Übung, bis wir mit dieser Art von Skigymnastik fertig sind. ts

Klein und gut

Elf Spiele für wenige Euros

Ballern, was die Kanone hergibt, und dennoch jugendfrei? Dieses Kunststück bringt ein kleines, aber feines Spiel namens „Platypus“ (von East, 15 Euro) auf die Festplatten von Windows-Rechnern. Dieser klassische Vertikalshooter mixt eine alte Spielidee, jede Menge Humor und zeitgemäße Technik zusammen in eine Szenerie, die direkt aus einem Wallace & Gromit-Film stammen könnte. Ein Plastilin-Flugkampfspiel, das auch akustisch überzeugt: Plopp, Schprunz, Badauz – schöner sind gegnerische Flieger noch nie zerplatzt. Anknüpfungswürdig!

Eine Erweiterung zum Knobelspiel „Crazy Machines – Neues aus dem Labor“ bietet die Braunschweiger Novitas Publishing GmbH ab sofort kostenlos zum Herunterladen an (www.peppergames.de). Das Jugendlabor bietet 20 neue Levels, die speziell für jüngere Tüftler geeignet sind. Lediglich das Originalspiel muss installiert sein. Ziel ist es, in jedem Level eine Maschine aus den vorgegebenen Einzelteilen zu bauen.

Acht CD-Roms voller Comics, Rätsel und witzigen Ideen bieten die UII-Stein-PC-Spiele, die bei dem Erfurter Softwarehaus East Entertainment Media erschienen sind. „Käseschlacht“, „3D Mahjongg“ oder auch „Steinschlag“ mit Uli Steins dreisten Vierchern (unser Liebling!) bieten für wenig Mäuse (jeweils 14,95 Euro) viel Spaß.

Tierisches auch zum Schluss: eine Achterbahnfahrt durch die Wildnis. Diese Safari bietet das Add-on Wild zu „Roller Coaster Tycoon 3“ – ein Zusatz zum spaßigen Aufbaustrategiehit (Atari, 30 Euro), bei dem man wilde Achterbahnräume ausleben darf. ts