

# Gelegenheitsspieler

## Das Magazin für Gelegenheitsspieler von Brett-, Video-, Karten- und Computerspielen

Gelegenheitsspieler/PorMag

Ausgabe 3

## Editorial

Lieber Leserinnen und Leser,

rechtzeitig zum Weihnachtsfest haben wir die dritte Ausgabe des Magazins Gelegenheitsspieler fertig gestellt. Und so freuen wir uns, dass wir da mit Gelegenheitsspieler/PorMag Nr. 3 etwas haben, das die Feiertage und die ersten Tage des neuen Jahres noch ein kleines Stück mehr versüßen soll.

Einige positive Reaktionen unserer wachsenden Leserschaft, die uns über unsere Website [www.portable-magazine.de](http://www.portable-magazine.de) und nunmehr [www.gelegenheitsspieler.de](http://www.gelegenheitsspieler.de) erreicht haben, haben die Motivation geweckt, weiter zu machen. Weiter so. Soll es eine Nr. 4 im Jahr der Weltmeisterschaft geben, würden wir uns über weiteres Feedback freuen. Denn Gelegenheitsspieler/PorMag ist und bleibt kostenlos und kann frei verteilt werden.

Auch bei dieser Ausgabe bleiben wir unserem Konzept treu, ein breites Spektrum an Themen für Gelegenheitsspieler von Brett-, Video-, Karten- und Computerspielen zu bieten. Wir wagen anlässlich des Verkaufsstarts der Xbox360 einen Blick in die Zukunft des Videospiele. Wir präsentieren Grundlagen und Tipps zum anonymen Surfen im Internet. Daneben finden Sie in dieser Ausgabe des Gelegenheitsspieler/PorMag natürlich wieder Tests von Brett- und Videospiele und der nächste Teil unseres Fortsetzungsromans.

Fröhliche Weihnachten und einen guten Rutsch wünscht

Die PorMag-Redaktion

P.S.: Interesse im Gelegenheitsspieler zu werben? Dann schreiben Sie uns. Näheres auf [www.gelegenheitsspieler.de](http://www.gelegenheitsspieler.de).



### In dieser Ausgabe:

Mehr als nur  
Spielen? Anläss-  
lich des Verkaufs-  
starts der Xbox360 2

Test: Mario Kart  
DS für den  
Nintendo DS 4

Test: das Brett-  
spiel Polarity 5

Anonym im  
Internet 6

Der Fortsetzungs-  
roman:  
Träumereien Teil 3 9

Vorschau  
Impressum 11

## Wir leben in einer wilden Zeit

*Mehr als nur Spielen? Anlässlich des Verkaufsstarts der Xbox360*

Immerhin war bald Wochenende. Dass er als Wachmann des örtlichen Shopping-Centers an diesem nass-kalten Freitag schon vor sechs Uhr morgens seinen Dienst antreten musste, schien an seinen Nerven gezerrt zu haben. Das alles nur wegen eines Spielzeugs, damit die Kinder noch vor Schulbeginn ihr vorzeitiges Weihnachtsgeschenk selber kaufen konnten.



Im Forum [www.areagames.de](http://www.areagames.de) wird überliefert, dass der Wachmann daraufhin lautstark das Wanken seines Weltbildes beklagt habe. Überwiegend Erwachsene standen dort an diesem frühen Morgen gesittet in Reih und Glied an der Kasse von EB Games. Es war der 02.12.2005, der Tag, an dem die Microsoft Xbox 360 in Europa zum ersten Mal öffentlich verkauft wurde.

Als 1977 das Atari Video Computer System ("Das super Telespiel für jeden Fernseher") auf den Markt kam, war die Welt noch in Ordnung. Nicht nur, dass sich die Angabe zu den technischen Besonderheiten dieser ersten kommerziell wirklich erfolgreichen Spielkonsole auf "Super Farbe - Super Sound - Super Unterhaltung" beschränkte und der Joystick noch Steuerknüppel hieß. Insbesondere waren überwiegend Bilder von lachenden (Klein-) Kindern auf der Schachtel aufgedruckt. Die Abbildungen von älteren spielenden Erwachsenen wirkten albern und waren wohl vor allem zur Belustigung der Käufer gedacht. Schließlich mussten die Eltern zahlen. Jugendliche und Twens zwischen 16 und 29 fielen offensichtlich nicht in die Zielgruppe.

Heutige HDTV-Auflösungen bei Konsolen der neuen Generation haben nichts mehr mit den damals revolutionären 160\*200 Punkten Auflösung gemein. Viele aktuelle Armbanduhren und die meisten Handydisplays haben mehr. Doch von solchen Äußerlichkeiten abgesehen, hat sich vor allem eines in den letzten 25 Jahren geändert: der Nutzerkreis.

Der Siegeszug der Konsolenspiele aus den Kinderzimmern ins Wohnzimmer hat gerade erst begonnen. Spielen wird zum Alltag. Videospiele werden zum Event.

Die meisten Erwachsenen kaufen Konsolen inzwischen für sich und machen sich nicht mehr die Mühe, eigene Kinder vorzuschieben. Bei Preisen um die 400€, wie sie die neue Xbox 360 in der einzig zu empfehlenden Premium Version bei ihrem Verkaufsstart kostete, dürfte auch kaum ein Jugendlicher in der Lage, dieses mal so eben nebenbei vor Weihnachten auszugeben. Dass der empfohlene Verkaufspreis für Spiele bei 69,- € liegt, fällt da kaum ins Gewicht. Den noch aktuelle, aber schon vier Jahre alten Gamecube von Nintendo erhält man im Vergleich schon für 89,-€ - inklusive Spiel.

Die Beiträge in einschlägigen Foren, in denen willige Xbox-Käufer über ihre Erfolge und Misserfolge bei der Beschaffung an diesem Tag berichteten, sind gespickt mit Hinweisen auf eingereichten Urlaub, Anstehens schon in der Tiefgarage und des hoffnungsfrohen Vorausschauens auf den Feierabend. Schulschwänzen und aufmüpfige Eltern kommen nur vereinzelt vor.

Noch die Spielmaschinen von Nintendo und Sony hatten Ende der 90er Jahre Kinder und Jugendliche als die eigentliche Zielgruppe ausgemacht. Gamboy, NES und Playstation zeichneten sich vor allem durch Spiele aus, die Extreme bedienen. Extreme Knuffigkeit bei den Nintendo Figuren rund um den Klempner Mario. Extreme Sammelleidenschaft bei den Pokemons und extreme Gewalt bei Dead Or Alive Prügelspielen. Extreme sprechen vor allem junge Menschen an. Ältere sind da konservativer. Sie bevorzugen die kurze Entspannung zwischendurch. Oder die Geselligkeit.

Mit dem beginnenden 21. Jahrhundert begannen die Anbieter diese Bedürfnisse systematisch zu befriedigen. Myst, Eye Toy und Sing Star verdanken ihren Erfolg den erwachsenen Gelegenheitsspielern. Neue Videospiele-Magazine wie Gee, ple: oder Edge haben sich gerade diese als Zielgruppe ausgesucht.

## Wir leben in einer wilden Zeit

Die Hersteller haben sich auch auf andere Bedürfnisse Ihrer neuen Klientel eingestellt. Spielkonsolen bieten nicht mehr nur Spaßerlebnisse zu Hause. Sie vermitteln Lebensgefühl und haben Eventcharakter. Verkaufsstarts werden mit großen abendlichen Fernsehshows begleitet, Generationenübergreifende Stars werden zu sogenannten Lauch Partys geladen. Und der Käufer darf, wenn er sich früh durch Vorbestellung als Community-Mitglied geoutet hat, sein Stück hochgezüchtete Technik um Mitternacht mit Gleichgesinnten im extra hierfür hergerichteten Media Markt vor den Fernsehkameras von MTV und NTV abholen.

Nur neue Harry Potter Bände und vielleicht noch lokale Großereignisse schaffen es, Menschen zum nächtlichen großflächigen Einkauf zu bewegen. Wer dazu gehören will, macht mit. Und wer dabei war, erzählt es gerne weiter. Wie nach der Rückkehr von einer aufregenden Reise - virtuelles Fotoalbum im Internet mit der Trophäe zwischen den Regalen im Media Markt inklusive.

Das Dabeisein wird die Zukunft bestimmen. Wing Commander war auf dem PC ein Hit, weil es als erstes versuchte, professionelle filmische Elemente in ein Spiel zu integrieren. Filmumsetzungen hingegen waren von ihrer spielerischen und Erlebnisqualität auf PC und Konsole überwiegend Totalausfälle. Auch dieses Blatt hat sich gewandelt. James Bond, Harry Potter und vor allem King Kong zeigen, dass in Zukunft das Spiel zum Film nicht mehr nur kurzfristiges Merchandising sein wird. Die Grenzen verwischen.

War der Wing Commander Film damals nur etwas für Trashfans, machen sich nun bekannte Studios und Regisseure an Filme zu Spielen wie Doom, Tomb Raider und nächstes Jahr Halo. Wird in wenigen Jahren der Film nur die Zweitverwertung eines Multimedia-Spiels sein, für die, die zu faul zum Selberspielen waren? Undenkbar ist es nicht.

Den größten Umbruch verheißt die Onlinefähigkeit. Segas Dreamcast war 1998 mit seinem Modem noch ein Exot. Aktuelle Neuerscheinungen bei den tragbaren Konsolen wie Nintendo DS und PSP sind selbstverständlich mit einem Zugang ins Internet ausgestattet. Die Xbox 360 nun setzt dem vorerst die Krone auf.

Die Weiterentwicklung von Xbox Live geht weit über das schnöde Fernduell hinaus. Nutzer haben stets im Blick, was gerade von Freunden gespielt wird und welcher Level schon erreicht wurde. Das Spielen wird zum medialen Ereignis, bei dem man auch einfach nur anderen zuschauen kann. Schon vor Xbox Live waren Videostreams von Weltmeisterschaften auf Game Conventions begehrt. Die ersten Fernsehübertragungen sind nur noch eine Frage der Zeit.

Das kollektive multimediale Erlebnis, bisher eine Domäne der Großkinos und Fußballstadien, zieht ins Wohnzimmer ein und bringt die Interaktivität mit. Für Film und Fußball ist es selbstverständlich, dass sich Konsumenten jenseits der 25 für sie begeistern. Konsolenspiele sind noch auf dem Weg dahin. Weit ist er nicht mehr. Die Zeiten des einfachen DVD oder HD/BlueRay-Abspieler sind gezählt.

Spätestens Xbox 720 und Playstation4 werden flächendeckend ihren Platz einnehmen. In Japan appellieren schon heute Regierungen an die Spielehersteller, Neuerscheinungen nur am Wochenende herauszubringen, um die Gesamtwirtschaft durch fernbleibende Arbeitnehmer nicht zu gefährden. Auch in Deutschland wird es nicht das letzte frühe Aufstehen für den Wachmann gewesen sein, vielleicht in wenigen Jahren sogar ohne Einteilung zum Dienst. (hk)

### Weitere Links:

[www.gelegenheitsspieler.de](http://www.gelegenheitsspieler.de)



## Test: Mario Kart DS

Spiele der Mario-Reihe schrecken durch in knuddeliges Design viele erwachsene Spieler in Europa ab. Wer sich jedoch darauf einlässt oder zumindest darüber hinwegsehen kann, wird mit sehr kurzweiligen Partien belohnt, die viele Merkmale des idealen Gelegenheitsspiels aufweisen.

So ist es auch mit Mario Kart DS, das Ende November 2005 für den Nintendo DS erschienen ist. Realismus hinsichtlich Kartrennen wird nicht geboten, dafür das schnelle Rundendreihen auf sehr fantasievoll gestalteten Rennstrecken für zwischendurch. Gasgeben, Lenken und eingesammelte Sonderfunktionen auslösen sind die Aktionen, die von dem Spieler erwartet werden. Auch wer hoffnungslos hinten liegt, kann mit etwas Glück und geschickt eingesetzten Gimmicks noch nach vorne kommen.

Kleinere Fehler können so ausgebügelt werden. Gerade in der Einsteigerklassen kommen selbst Ungeübte schnell zu Erfolgserlebnissen. Im oberen Bildschirm wird das Geschehen auf der Strecke, im unteren die Streckenkarte gezeigt. Gesteuert wird mit den Knöpfen des DS. Der Touchscreen kommt nur am Rande zum Einsatz. Für derartige Rennspiele dürfte die traditionelle Steuerung auch die bessere sein.

Was Mario Kart DS heraushebt, ist die Möglichkeit, auch über heimische oder lokale WLAN-Netze zu spielen. Bisher war dieses nur zwischen zwei anwesenden DS Besitzern möglich. Nun besteht auch Zugriff auf das weite Internet. Entweder wird ein WLAN Router verwendet, wie er von vielen DSL-Anbietern inzwischen zu symbolischen Preisen bereit gestellt werden. Oder der geneigte Spieler kauft einen speziellen Wireless-Adapter für den Heim-PC, der die Verbindung ins Breitbandnetz herstellt. Ohne DSL geht jedoch nichts, was wiederum den geringen Verzögerungszeiten entgegen kommt.

Wer sich so registriert hat, kann entweder Freundescodes eingeben und so bei verabredeten Treffen spielen. Oder man überlässt die Suche Nintendo, was in der Regel nach wenigen Minuten zu ein bis drei weiteren Mitspielern führt. Es macht weit mehr Spaß, wenn man weiß, dass menschliche Gegner mitfahren und sich über gute eigene Aktionen tatsächlich ärgern. Erfolge werden mitprotokolliert, so dass langfristige Motivation sicher ist.

Mario Kart DS ist ein herausragendes Spiel für den Nintendo DS, das mit seiner WLAN-Fähigkeit bisher in der DS-Welt allein steht. Andere Spiele, die dieses unterstützen sollen, werden erst 2006 erscheinen. Auch für Erwachsene lohnt sich das Rundendreihen. Denn Spiele dauern selten länger als vier Minuten und die Motivation, es erneut in einem der abwechslungsreichen Modi oder gegen menschliche Gegner zu versuchen, ist hoch. Auch nach einigen Wochen Pause sollte die einfache Steuerung spätestens beim zweiten Spiel verinnerlicht sein. Was will man mehr als Gelegenheitsspieler? (hk)



### Mario Kart DS

Für Nintendo DS

Preis: ca. 39 Euro

Besonderheit: Über Internet spielbar

# Gesellschaftsspiel: Polarity

Von Christian Krause

Wer Polarity auspackt (unter-den-Arm-geklemmt-dabei-haben reicht eigentlich schon) kann sich einer gewissen Grundaufmerksamkeit sicher sein.

Selten genug erscheinen Spiele, die nicht die vierhundertste Inkarnation von Plättchen-legen-bauen-kaufen darstellen. Polarity besteht aus einem Baumwolltuch und 53 Magneten. Einer davon ist rot, die anderen haben je eine schwarze und eine weiße Seite. Der rote Stein kommt in die Mitte des Baumwolltuches, das als Spielfeld fungiert, die restlichen 52 Magnete werden verteilt (jeder 26) und dann geht's los:

Ziel des Spiels ist es (hier ist Polarity noch nicht sonderlich innovativ) alle Steine auf dem Feld zu platzieren, meint: loszuwerden. Da Magnete sich gegenseitig anziehen pflegen, kommt es hier früher oder später zu Problemen. Aber es geht nicht darum, die Steine einfach "hinzulegen", das wäre zu einfach. Stattdessen setzen beide Spieler zu Beginn je fünf Steine in ihrer Farbe aufs Feld. "Alle anderen" Steine müssen nun an diese Basen "angelehnt" werden.

Stellen wir uns vor, das hier `_` sei eine Basis.

Neue Steine sehen dann so aus: `_ \` oder auch so: `/_`

Für die echten Helden unter uns: `_ \ \` oder gar `_ \ \ \`

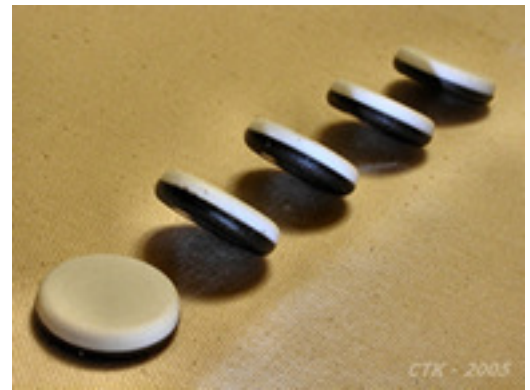
Dieser Umstand hat zweierlei Folgen: Zum einen muss man selbst ziemlich üben, bis man seine Steine in dieser Position aufs Feld kriegt. Zum anderen wird das Setzen mit zunehmender Steindichte auf dem Feld immer schwieriger, denn die Position der angelehnten Steine ist alles andere als stabil, und schon ein unachtsam übers Feld gehaltener Spielstein kann fatale Folgen haben.

Spontan von der Anziehungskraft überwältigte Magnetsteine können sich mitunter zu Türmen aufstapeln, die dann vom Gegner beliebig auf dem Feld platziert werden dürfen. Für die meisten anderen Varianten der Interferenz hält die übersichtliche Spielregel Handlungsanweisungen bereit. Die englische Originalanleitung ist deutlich detaillierter und kann einige Zweifelssfälle ausräumen. Im Kern kann man sagen: Wer Steine des Gegners beeinflusst oder gar anzieht, ermöglicht dem Gegner einen Extra-

Polarity bezieht seinen Reiz einerseits aus der neuartigen Idee, Magnete konsequent als Spielsteine einzusetzen. Zum anderen ist das Spiel vor allem eine feinmotorische Herausforderung und schlägt so auf intelligente Weise die Brücke zwischen trocken abstraktem Strategiespiel und locker flockigem Geschicklichkeitsspiel. Die Platzierung der Steine und die Notwendigkeit, Räume abzustecken, erinnern entfernt an Go, der Geschicklichkeitsfaktor erreicht locker alte Klassiker wie Mikado oder Jenga. Und nicht zuletzt ist gerade der Nervenkitzel beim Einsetzen der Steine beachtlich.

Durch die manchmal schwer vorhersagbaren Reaktionen der anderen Steine kann solche eine Aktion leicht zu absoluter Millimeterarbeit werden. Dass dabei auch der gerade passiv zuschauende Spieler gebannt die Luft anhält, spricht letztlich für das Spiel. Polarity ist in höchstem Maße unterhaltsam und kann in Sachen Spannung dem Freitagabend-Krimi locker das Wasser reichen. (ctk)

Homepage: <http://www.polaritygame.de/>



Wer Polarity auspackt kann sich einer gewissen Grundaufmerksamkeit sicher sein.

Die englische Originalanleitung ist deutlich detaillierter und kann einige Zweifelssfälle ausräumen. Im Kern kann man sagen: Wer Steine des Gegners beeinflusst oder gar anzieht, ermöglicht dem Gegner einen Extra-

Polarity bezieht seinen Reiz einerseits aus der neuartigen Idee, Magnete konsequent als Spielsteine einzusetzen. Zum anderen ist das Spiel vor allem eine feinmotorische Herausforderung und schlägt so auf intelligente Weise die Brücke zwischen trocken abstraktem Strategiespiel und locker flockigem Geschicklichkeitsspiel.

# Anonymität ganz einfach und legal

Aus Datenschutz Nachrichten (DANA) Ausgabe 3/2005:



Henry Krasemann

## Anonymität ganz einfach und legal

### Die Tarnkappe für das Internet - nicht nur für Langstreckenflieger

Wer das Internet nutzt, hinterlässt Spuren und ist identifizierbar. Anonymisierungsdienste helfen dem Nutzer sein Recht auf Anonymität umzusetzen und diese Spuren zu verwischen.

Frau K traute ihren Ohren nicht. Was der aus Pakistan stammenden Bundesbürgerin von den so genannten "Border Agents" bei ihrer Einreise in die USA entgegengehalten wurde, klang unglaublich. Man habe bei einem der größten Onlineversender für Bücher recherchiert und festgestellt, dass sie sich für "Bücher über Zweitsprachen" interessiere. Die Einreise wurde ihr verwehrt

### Spuren im Netz

Wer sich im Internet bewegt, hinterlässt Spuren. Jeder Rechner, der online ist, ist durch eine Nummer, die so genannte IP-Adresse, eindeutig identifizierbar. Dies ist auch technisch notwendig, um überhaupt die einzelnen Rechner adressieren zu können. Die Datenpakete wüssten sonst nicht, wo sie hin müssten. Dabei wird bei jeder Abfrage, sei es einer Webseite oder eines anderen Webdienstes wie Onlinebanking oder Chat, stets diese

Nummer mit weiteren Daten etwa über die Beschaffenheit des Rechners, Suchmaschinenabfragen oder Ursprungswebseiten an den Diensteanbieter bzw. Webseitenbetreiber übermittelt.

Bis vor einigen Wochen war mir kein einziger Grund eingefallen, weshalb ich einen Mac hätte einsetzen sollen.

In der Regel speichert dieser diese Daten dann, um sie später für Auswertungszwecke nutzen zu können. Die deutschen Datenschutzgesetze setzen dem zwar enge Grenzen. Kaum ein Anbieter hält sich jedoch hieran - schon in Deutschland nicht, noch weniger im globalen Internet. Das Surfverhalten einzelner Nutzer lässt sich so noch Monate oder gar Jahre später nachvollziehen.

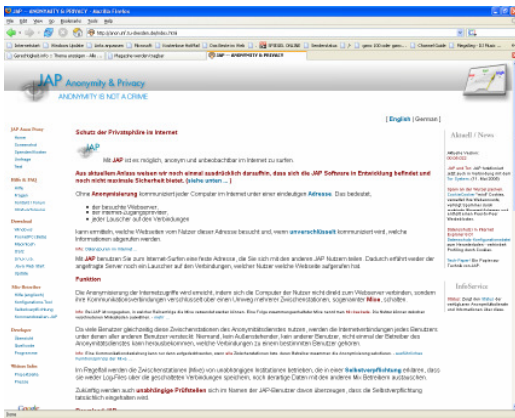
Die festen IP-Adressen, die stets und eindeutig einem Computer zugeordnet sind, stellen heutzutage die Ausnahme dar. Üblicher ist es, dass die IP-Adressen dynamisch vergeben werden. Wer sich zum Beispiel bei T-Online einwählt, bekommt eine freie Adresse aus dem diesem Provider zugeordneten Pool von IP-Adressen zugewiesen. Beendet er die Verbindung, steht die IP-Adresse wieder für andere Nutzer zur Verfügung.

Dieses Verfahren bietet jedoch nur vordergründig Sicherheit gegenüber wissbegierigen Webdiensteanbietern. So führen viele Provider Listen, welcher ihrer Kunden wann welche IP-Adresse zugewiesen bekommen hat. Zulässig ist dieses nach der wohl herrschenden Meinung grundsätzlich nur, soweit es für die Erbringung des Dienstes und die Abrechnung notwendig ist.

Dies gilt ungeachtet der Frage, ob es sich hierbei um einen Telekommunikationsdienst oder Teledienst handelt. Denn sowohl § 97 Abs. 3 Telekommunikationsgesetz als auch § 6 Abs. 4 Teledienstedatenschutzgesetz verlangen eine entsprechende Löschung nicht benötigter personenbezogener Daten. Aber selbst über Flatrate-Kunden speichern einige Provider für mehrere Monate entsprechende Logfiles.

Führt man die Daten des Diensteanbieters und des Providers zusammen, sind die Aktionen wieder einem Nutzer eindeutig zuzuordnen. Einige Provider haben sich schon früher durchaus freigiebig hinsichtlich dieser Daten gezeigt, wenn ihnen mit Klage gedroht wurde. Und bei größeren Providern, die gleichzeitig auch Inhalte zum Abruf anbieten, ist es zumindest technisch kein Problem, einen derartigen Abgleich durchzuführen.

Teilweise sind die Nutzer aber auch selber dafür verantwortlich, ob ihre Identität aufgedeckt werden kann. Füllt man ein Webformular wahrheitsgemäß aus, weiß schon einmal der Betreiber dieses Angebots, wer sich im Moment hinter der entsprechenden IP-Adresse verbirgt. Ist er auch etwa Werbepartner zahlreicher anderer Seiten



im Netz, kann er zumindest eingeschränkt das weitere Verhalten des Nutzers im Netz verfolgen. Dies gilt erst recht, wenn Cookies eingesetzt werden.

## Visitenkarten fürs Kaufhaus

Im Gegensatz zum traditionellen Einkaufsbummel gibt man somit beim Shoppen im Internet stets eine mehr oder weniger gut zuordenbare Visitenkarte beim Betreten ab. Dies widerspricht dem Recht des Einzelnen auf Anonymität. So schreibt § 4 Abs. 6 Teledienststedatenschutzgesetz eindeutig vor, dass "der Diensteanbieter [...] dem Nutzer die Inanspruchnahme von Telediensten und ihre Bezahlung anonym oder unter Pseudonym zu ermöglichen [habe], soweit dies technisch möglich und zumutbar ist."

Einige Firmen und Organisationen haben dieses Problem erkannt und bieten Anonymisierungsdienste im Internet an. Das Verfahren ist zunächst recht simpel. Statt selber nach außen hin auf Webangebote zuzugreifen, bedient man sich eines Boten. Dieser Zwischenhändler bzw. "Proxy"-Rechner nimmt die Anfrage des Nutzers an und leitet sie an die entsprechende Empfängeradresse weiter. Die Antwort geht dann denselben Weg. Der Empfänger bzw. Diensteanbieter sieht somit nur die IP-Adresse dieses zwischengeschalteten Proxy und kann keine Rückschlüsse auf den sich dahinter befindenden Nutzer ziehen.

Der Nachteil dieser Lösung ist jedoch, dass der Nutzer dem Betreiber des Proxys vertrauen muss. Denn dort geht sein sämtlicher Webverkehr durch, inklusive Absender- und Zieladresse. Ein Mitloggen und Analysieren der Daten auf bestimmte Stichworte wäre technisch kein Problem. Etwas weitergehend sind Lösungen, die regelmäßig den eingeschalteten Proxy wechseln. Stehen diese jedoch auch wiederum unter der Kontrolle des Anbieters, hat sich an der Gefahrenlage nichts geändert.

## AN.ON macht das TOR auf

Weitergehend sind Lösungen, die mehrere Zwischenhändler hintereinander schalten. Vertreter dieser Lösungen ist zum einen der vom Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit geförderte Dienst AN.ON (vgl. [www.anon-online.de](http://www.anon-online.de)), der von den Universitäten Dresden, Regensburg und Berlin in Zusammenarbeit mit dem Unabhängigen Landeszentrum für Datenschutz Schleswig-Holstein betrieben wird. Zum anderen existiert insbesondere in den USA ein System mit dem Namen TOR (vgl. [tor.eff.org](http://tor.eff.org)).

Bei AN.ON wird schon der Webverkehr vom Computer des Nutzers zum ersten Proxy (hier Mix genannt) verschlüsselt. Durch Einsatz entsprechender Verschlüsselungsverfahren ist es möglich, dass dieser erste Mix zwar erfährt, von wo die Daten kommen. Er kann jedoch nicht sehen, wohin die Daten gehen sollen und welchen Inhalt sie haben. Daher schickt er das Paket entsprechend weiter an den zweiten Mix. Dieser weiß nur, dass die Daten vom vorhergehenden Mix kommen und dass er sie an den dritten Mix weiterleiten muss. Erst der letzte Mix in der Kette ("Kaskade" genannt) kann entschlüsseln, an welchen Webdienst er das Paket schicken soll. Er kann aber nicht mehr erkennen, wo es ursprünglich mal herkam.

Nur wenn alle Betreiber der Mixe zusammenarbeiten würden, wäre eine Aufdeckung des Nutzers wieder möglich. Daher ist es Bestreben der Betreiber des AN.ON-Dienstes, eine möglichst weite Streuung zu erreichen. Ideal wären Mix-Kaskaden wie New York Teheran Kiel oder auch ULD Amnesty International Bundeskriminalamt.. Das Risiko des Zusammenwirkens sämtlicher Mix-Betreiber zu Ungunsten des Nutzers wäre zu vernachlässigen, die Anonymität bliebe gewahrt. Und Polizeibeamte dürften ohnehin bei ihren Ermittlungsarbeiten zu den Nutzern das AN.ON-Dienstes zählen.

Werden bei AN.ON bisher vor allem Betreiber geführt, die sich gegenüber den Nutzern identifizieren, kann bei TOR jeder zuvor keine feste Kaskade aus, die er nutzen möchte, sondern das System wählt selbstständig einen Weg durch das Knoten-Gewirr. Dieses wilde System scheint auf den ersten Blick noch sicherer zu sein. Jedoch bringt es auch neue Gefahren mit sich: Es wäre problemlos für größere Organisationen möglich, zahlreiche neue Knoten anzumelden, um so die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, wiederum die Kontrolle über den kompletten Weg der Datenpakete zu erhalten.

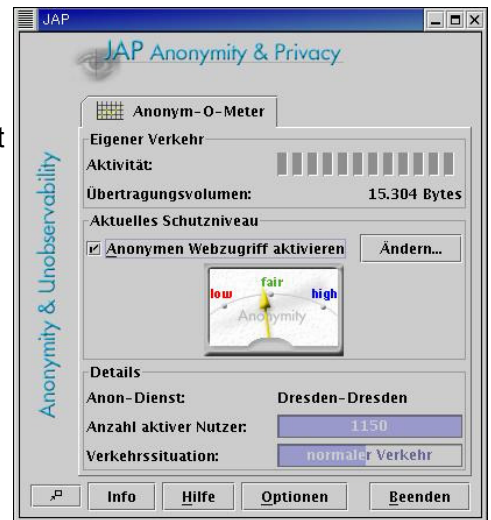
## Im Einsatz

Die Nutzung beider Systeme ist für den Anwender kostenlos. Zum Betrieb muss man Zusatz-Software installieren: Es empfiehlt sich, die Software JAP zu verwenden, die von dem AN.ON-Dienst zur Verfügung gestellt wird und nicht nur das eigene System, sondern neuerdings auch TOR unterstützt.

Die Software kann kostenlos von der Website [www.anon-online.de](http://www.anon-online.de) heruntergeladen werden und ist auf allen gängigen Systemen wie Windows, Mac OS, Linux und Pocket PC lauffähig. Notwendig ist einzig eine aktuelle Java-Version. Der Mac bringt diese meist schon mit. Bei Windows ist eine vorherige Installation notwendig. Die entsprechenden Daten befinden sich in der vollständigen JAP-Installation, so dass dieses keine Mühe machen sollte.

In der Regel sollten nach der Installation keine weiteren Anpassungen notwendig sein. In Ausnahmefällen, wenn vor allem der benutzte Browser nicht erkannt wird und die automatische Konfiguration nicht vollständig läuft, ist einmalig manuell bei den Proxy-Einstellungen als Adresse 127.0.0.1 und als Port 3128 einzutragen. Ab dann wird beim Surfen der Internetverkehr über das JAP-Tool geleitet. Dabei kann der Nutzer stets auswählen, ob er die Anonymisierung einschaltet ("ein") oder auf herkömmliche Weise ("aus") surfen will. Weitere Einstellungen sind auch bei ausgeschalteter JAP-Software nicht erforderlich.

Nur gestartet sein muss sie. Das Ausschalten bietet sich insbesondere dann an, wenn man eine Anonymisierung nicht benötigt und die volle Geschwindigkeit etwa eines DSL-Zugangs nutzen möchte. Denn eine zumindest leichte Geschwindigkeitseinbuße geht mit der Anonymisierung meist einher. Durch die Gewinnung neuer Betreiber von Mix-Rechnern und damit Verteilung des Internetverkehrs auf mehr Kaskaden kann diese in Zukunft allerdings geringer werden. Eine gewisse Nutzerzahl pro Kaskade (Anonymitätsgruppe) ist jedoch erforderlich, um die Anonymität der Nutzer zu erreichen.



Unter "Server" im JAP-Tool lassen sich die aktuell aktiven Kaskaden anzeigen und auswählen. Und wenn hinter "Eigene anonymisierte Daten:" eine stetig wachsende Zahl zu erkennen ist, kann man sicher sein, dass die Anonymisierung funktioniert. Auf Seiten wie Leader.ru (<http://www.leader.ru/secure/who.html>) kann die Wirkung der Anonymisierung überprüft werden.

Zu beachten ist dabei, dass AN.ON nur die IP-Adresse anonymisiert, nicht jedoch weitere Daten, die der Browser an die Diensteanbieter übermittelt. Dies betrifft Angaben wie etwa Betriebssystem, Browsertyp, oder auch die Angabe über die Internetseite, von der man gerade kommt (Referrer). Dies kann man entweder direkt im Browser einstellen, oder aber mittels zusätzlicher Tools beeinflussen.

Eine weitere neue Funktionalität der JAP-Software ist das "Forwarding". Hiermit stellt man seinen eigenen Rechner als Zugangspunkt ins Internet für andere zur Verfügung. Dies ist vor allem sinnvoll für Bewohner von totalitären Staaten, wo der Zugang zum Internet reguliert und eingeschränkt wird. Diese können dann über die zusätzlichen Zugangspunkte auf das freie Internet zugreifen. Will man die Forwarding-Funktion aktivieren, sollte man sich allerdings auch Gedanken darüber machen, dass man selber ins Fadenkreuz von Ermittlungen gelangen kann, sollte derjenige, den man so huckepack ins Netz mitgenommen hat, dort Schindluder treiben.

Das TOR-System wird vom JAP-Tool automatisch verwendet, wenn auf Internet-Dienste außerhalb des normalen Surfens (z.B. Peer-to-Peer, FTP) zugegriffen werden soll. Hierzu ist es jedoch erforderlich, nach dem Start des JAP unter "Einstellungen - Dienste - Tor" auf "Liste neu laden" zu klicken, um ein Verzeichnis aktueller Knoten bereit zu haben.

## Fazit

Anonymisierer können sicherlich nicht den kompletten Internetverkehr absichern und vor jeglicher Aufdeckung schützen. Der normale Nutzer kann sich jedoch mit ihnen zumindest ein Stück seines Rechts auf Anonymität zurückholen. Im Ausgangsfall war Frau K eine selbst erstellte, öffentliche "Wunschliste" auf den Seiten des Buchversenders zum Verhängnis geworden, die ihre mutmaßlichen Interessen widerspiegeln.

Selbst wenn man nicht solche Informationen öffentlich macht, könnten Beobachter im Netz mit entsprechenden Zugriffsmöglichkeiten das Surfverhalten und damit die Interessen von Internetnutzern detailliert analysieren. Anonymisierer helfen nicht nur bei der Entspannung auf Langstreckenflügen ins Ausland, sondern auch darüber hinaus. (hk)

### Fact Sheet AN.ON:

Name: AN.ON - Anonymität Online

URL: [www.anon-online.de/](http://www.anon-online.de/)

Förderung: Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit seit: 2001

Partner: TU Dresden, Universität Regensburg, Unabhängiges Landeszentrum für Datenschutz Schleswig-Holstein, HU Berlin

Weitere Mix-Betreiber: FU Berlin, CCC, Ulmer Akademie für Datenschutz und IT-Sicherheit

Aktuell aktive Mix-Kaskaden: ca. 8

Gleichzeitige Nutzer: ca. 3.000

Datendurchsatz pro Monat: ca. 10 TBytes



# Träumereien — Der Fortsetzungsroman im PorMag

## Teil 3

oder: von Nemo und Dika, die herausfinden, dass sie sich im Traum treffen können, wonach es jedoch ganz dramatisch wird

### Kapitel II

Mit dröhnendem Kopf schlich Nemo in Richtung Arbeit. Seine Lust darauf hielt sich heute besonders sehr in Grenzen. Das Wochenende war wieder einmal viel zu schnell vorübergegangen. Er hatte sich den gesamten Sonntag über wie gerädert gefühlt, war nie aus seinem Schlafanzug herausgekommen. Er hatte nur so dagelegen und versucht zu träumen. Aber selbst dafür war er noch zu schwach gewesen. Und wie es gewöhnlich bei Sonntagen war, konnte er auch dieses Mal abends erst nach stundenlangem Ringen in den Schlaf finden - womit er das abgespannte Gefühl zum Montag hinüberrettete. Wer den Montag zum Arbeitstag erklärt hatte, musste ein kompletter Idiot gewesen sein, oder einer, der nie arbeiten musste.

Seine Freude war auch sonst nicht groß gewesen, wenn er das hoch gewachsene Gebäude, das seinen Arbeitsplatz darstellte, vom Wagen aus auf sich zukommen sah – bedrohlich, ein schier übermächtiger Feind.

Er hasste seinen Job. Aber wenn er das jemandem erzählte, erntete er nur Unverständnis. Er sollte doch glücklich sein, in dieser rauen Zeit überhaupt Arbeit bekommen zu haben. Und dann noch etwas so Krisensicheres. Er sollte mal nicht so eingebildet sein und statt dessen die Arbeitslosenstatistiken lesen. Und wie viele müssten mit noch weniger Geld nach schweißtreibender Tätigkeit auch noch eine komplette Familie durchfüttern?

Als wenn Geld die einzige Erfüllung des Lebens wäre.

So fügte er sich in sein Schicksal und hoffte insgeheim auf bessere Zeiten.

Er atmete einmal tief durch, als er vor der riesigen Glasdrehtür stand und ging es frischen Mutes an. Ein freundlicher Gruß in Richtung Pförtner, der ihn wie immer beflissentlich übersah und schon stand er mit fünf anderen in einem engen und stickigen Aufzug. Von denen kannte er niemanden und bei diesem Typ Mensch war es auch gut, wenn man ihn nicht genauer kannte. Zumindest nicht beruflich.

Eigentlich kannte er kaum einen von den über hundert fest angestellten ‚Kollegen‘. Gewiss, mit einigen konnte er ab und zu ein paar nette Worte wechseln, aber Freundschaft? Nein. Er hätte auch gar nicht gewusst, worüber man hätte reden sollen.

Der Vorstand der Versicherung, in der er arbeitete, war streng darauf bedacht, das Arbeitsklima so unangenehm wie möglich zu halten. Ein glücklicher Angestellter macht Fehler und neigt zur Gutmütigkeit. Und das ist das Letzte, was eine Versicherung brauchen kann.

Schon die kahlen Fertigbetonwände ließen einen trotz ganzjährig gleichmäßigen 22 Grad frösteln. Und das Großraumbüro, in dem Nemo seinen Platz hatte, schien wie einer Geschichte von Orwell entsprungen. Der perfekte Kapitalismus.

Ein riesiger Raum, der zwanzig Mitarbeitern Platz bot, jeder mit einem winzigen Schreibtisch und flimmerndem Computer ausgerüstet.

Das Schlimmste aber waren die hauchdünnen, grellweißen Plastiktrennwände zwischen einem jeden von ihnen. Nur zu einer Seite war es möglich, dem neun Quadratmeter großen Gefängnis zu entfliehen. Ein kleines Fenster zur Rechten war wohl vor allem zum Stromsparen in die Wand gehauen. Und wenn man sich ein wenig verrenkte, konnte man sogar ein Stück vom Himmel erspähen.

Die graue Vase darunter hatte sein Vorgänger hier vergessen. Einer Blume wollte er dieses Ambiente lieber nicht zumuten. Eine traurige Gestalt war für dieses Zimmer genug.

Unterhalten konnte man sich nur in der Mittagspause. Die Kantine im Keller, war gefühlt noch kälter als der Rest des Gebäudes, mit dem Mief von dreißig Jahren gleichem Essen. Sie erlaubte es einem, den Drang nach Nahrungsaufnahme auf ein Mindestmaß zu reduzieren. Auch wieder eine Art der Kostenersparnis.

Klar gab es noch Schlimmeres. Sein Job war zwar eintönig, aber doch sehr einfach und bestand zum größten Teil aus Handlangerdiensten und kurzen Recherchen.

Jeder Müllmann erlebte mehr, verdiente aber auch weniger. Obwohl Abfallwirtschaft ebenfalls eine krisensichere Sparte der Gesellschaft war. Da lag das Geld tatsächlich noch auf der Straße. Man musste nur Doofe finden, die es für einen aufhoben.

Wenn er dann in der Kantine saß, lustlos in dem faden Essen herumstocherte, das zur Belustigung der Mitarbeiter mal Fleisch, mal Nudeln genannt wurde, träumte er davon, einen Menschen zu finden, der besser kochen konnte und für den es sich lohnen würde, nach Hause zu kommen.

Nemo war noch jung und er hoffte, dass diese Versicherung nur der Übergang zu einem besseren Leben wäre. Vielleicht würde er sogar noch mal studieren.

Der Traum der vergangenen Nacht gab ihm Hoffnung. Warum konnten nicht die Träume die Realität sein und die Wirklichkeit der Traum? Blöde Einteilung war das.

Fortsetzung im nächsten PorMag.

## Gelegenheitsspieler/ PorMag

ViSdPR:

Henry Krasemann  
Wrangelstraße 36  
24105 Kiel

Telefon: 0431-6912217

Fax: 0721-151470133

E-Mail: [redaktion@portable-magazine.de](mailto:redaktion@portable-magazine.de)

[www.gelegenheitsspieler.de](http://www.gelegenheitsspieler.de)

1. Test PSP: Train Simulator Densha De Go PSP aus Japan
2. Bericht von der Spiel 2005 in Essen
3. Internetradio selbst gemacht
4. Der Fortsetzungsroman: Träumereien Teil 4
5. Brettspieletests (Barbarossa 2005, Zombies!!!)
6. Xbox 360 und sein Arcade—ideal für Gelegenheitsspieler?

Denken Sie an das Feedback auf [www.gelegenheitsspieler.de](http://www.gelegenheitsspieler.de), wenn Sie eine nächste Ausgabe wollen. Wir würden uns freuen.

