

Nachtspiel: Raubkopierer - Operation Buccaneer

Dieses Spiel orientiert sich an dem Film von Jan Krömer und Evrim Sen, den man sich hier anschauen und kostenlos downloaden kann:

http://www.no-copy.org/der_film.html

Zum Inhalt des Films: Kurz nachdem die Digitale Ära eingeläutet wurde, deklarierte Bill Gates das Handeln einzelner Computerfreaks als „Raubkopiererei“, da sie begannen, Daten auszutauschen und deren kommerziellen Charakter abzuschaffen.

Die (Film-)Industrie reagierte dementsprechend und führte 1982 den Kopierschutz ein. Dies stellte sich aber schon nach kurzer Zeit als fataler Fehler heraus, da sich daraufhin „Crackergroups“ bildeten, deren Leidenschaft es war, den Kopierschutz aufzuheben (zu „cracken“). Diese Gruppe nannte sich „The Scene“. Bereits vor Erfindung des *World Wide Webs* tauschten dessen Mitglieder enorme Datenmengen über Modems und selbst entwickelte Netzwerke aus. 1990 fanden erste große Treffen mit bis zu 4000 Mitgliedern statt, wo Daten ausgetauscht wurden. Dadurch entstand ein enormer Schaden für die diversen Industrien.

Aus diesem Grund wurde das FBI (*Federal Bureau of Investigation*, dt. etwa „Bundesuntersuchungsamt“) angewiesen, drastisch gegen diese Szene vorzugehen.

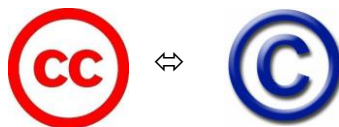
Nach vier Jahren Ermittlung startete das FBI am 11.12.2001 die **Operation Buccaneer**, bei der weltweit 100 Durchsuchungen und Razzien durchgeführt wurden. Durch diesen Eingriff gelang es dem FBI 38 Terrabyte gecrackte Daten zu beschlagnahmen.

Als man merkte, dass die Szene dennoch wieder auflebte, beging die (Film-)Industrie ihren zweiten fatalen Fehler: sie ging gegen ihre eigenen Konsumenten vor. Tausende Kinogänger und Gelegenheitskopierer wurden festgenommen und verklagt. Dieser Krieg neigte zur Selbstüberschätzung.

Denn: Nach und nach entstanden weitere Gruppierungen, die den Gedanken der freien Verbreitung von Filmen, Mp3's, Software und anderen Daten vertraten (z.B. Linux, Wikipedia etc.).

Damit hatten sich die (Film-)Industrien einen Zwei-Fronten-Krieg mit „The Scene“ und „allen Verbrauchern“ eingeheimst.

Nun steht die „Creative-Common-Lizenz“ gegen das „Copyright“ der Industrien.



Das Spiel „Raubkopierer – Operation Buccaneer“:

Typ: Nachtspiel

Teilnehmerzahl: 4 Gruppen á 7 / 8 Mitglieder (können auch weniger sein)

Dauer: ca. 90 Minuten (variabel)

Gelände: offener Wald, Wiese

Kleidung: möglichst dunkel / Tarnkleidung, festes Schuhwerk

Leitfrage: Welche Gruppe fügt den kommerzorientierten Filmindustrien den größten Schaden zu?

--- --- ---

Wie der Film oben schon beschreibt, herrscht Krieg zwischen der „Scene“ und den Filmindustrien. Die JSler sollen in diesen Krieg eintauchen und hautnah miterleben, welcher Nervenkitzel dahinter steckt und welche Gefahren damit verbunden sind.

Ablauf:

Es werden vier gleich starke Gruppen gebildet.

„The Scene“ I:

Die Crew der „Scene“ sind die Auftraggeber der JSler. Sie besteht aus zwei Leuten: dem Auftraggeber (**AG**) und dem Entgegennehmenden (**EN**).

Der Auftraggeber (AG):

Am Anfang des Spiels laufen alle JSler zu dem Lager der „Scene“, um sich beim AG einen Auftrag zu holen. Damit es am Anfang des Spiels (beim Vergeben der Aufträge) nicht zu einer allzu großen Spielverzögerung kommt, hilft der EN dem AG beim Vergeben der Aufträge. Das Spiel geht erst los, wenn alle JSler einen Auftrag haben.

Dieser Auftrag ist der Name eines Films, den der AG aus seiner Liste entnimmt.

In die Liste des AG muss außerdem eingetragen werden, an welchen JSler der Auftrag vergeben wurde und welcher Gruppe dieser angehört. Durch Würfeln entscheidet der JSler über die Schadensklasse des Films (von 1 - 6). Die Schadensklasse zeigt an, wie viel Schaden dieser Film der Industrie zufügt, wenn der JSler seinen Auftrag erfüllt hat.

Großauftrag: Alle 15 Min. nach Spielbeginn kann der AG auch einen Großauftrag (GA → in Liste eintragen!) rausgeben, d.h. einen Auftrag mit bis zu 3 Filmen. Wird dieser Auftrag erfüllt, wird der Gruppe 20 Schadenspunkte gut geschrieben.

Filmstudios:

Wenn der JSler einen Auftrag erhalten hat, muss er sich den vorgegebenen Film besorgen. Dies ist bei den drei Filmstudios (gekennzeichnet durch Fackeln) möglich:

- Warner Brosers Pictures
- Twentieth Century Fox
- Universal Studios

Jedoch hat nicht jedes Filmstudio jeden Film, sondern jedes Studio nur bestimmte Filme. Deshalb muss der JSler sich bei den verschiedenen Filmstudios erfragen, wo er den Film, den er für die Lösung seines Auftrags benötigt, erhält. Hat er das richtige Filmstudio gefunden, wird ihm die CD mit dem Film drauf mit einer Kordel um den Hals gebunden. Außerdem wird jede CD, die verliehen wird, mit einem „Copyright-Zeichen“ (siehe oben) versehen.

Cracker-Group:

Um das Copyright von der CD zu entfernen und es mit der Creative-Common-Lizenz zu versehen, muss man die Mitglieder der Cracker-Group aufsuchen. Diese sind mit größeren

Knicklichtern gekennzeichnet und laufen im gesamten Spielfeld rum. Wenn ein JSler mit einer Copyright-geschützten CD zu einem Mitglied der Cracker-Group kommt, bekommt der JSler eine Creative-Common-Lizenz auf die CD geklebt, wodurch der Film als „gecrackt“ gekennzeichnet wird. Das Copyright-Symbol wird abgemacht, damit die JSler nicht betrügen können. Nun kann der JSler zum EN der „Scene“ zurückkehren und sich die Punkte für den Film holen.

FBI-Agents:

Jedoch gibt es einige Leute, die die JSler daran hindern wollen: die FBI-Agents. Sie sind der Grund für die **Operation Buccaneer**. Sie wurden von der Filmindustrie engagiert, um die Filmpiraterie zu unterbinden. Die FBI-Agents laufen auf dem gesamten Spielfeld rum und versuchen die JSler davon abzuhalten, mit gecrackter Ware zu verkehren.

Da die CD's um den Hals der JSler hängen und natürlich gut Licht reflektieren, sind die Agents mit Taschenlampen ausgerüstet. Sie müssen/können die JSler anleuchten und fangen. Wird ein JSler mit einem Film erwischt, der das Copyright trägt, darf der JSler weiterlaufen. Trägt die CD jedoch die Creative-Common-Lizenz, so muss er die CD dem FBI abgeben.

Wird er das erste Mal mit der Creative-Common-Lizenz erwischt, muss er 1 Minute aussetzen und bekommt mit einem Edding einen Strich auf die Stirn / Hand gemalt. Damit gilt er als „vorbestraft“. Dann laufen die JSler umgehend zum Auftraggeber / Entgegennehmer zurück, wo sie ihre Strafe absitzen müssen.

Wird der JSler später noch einmal erwischt und trägt einen Strich auf der Stirn / Hand, muss er zwei Minuten aussetzen und bekommt einen weiteren Strich. Mit jedem weiteren Strich erhöht sich die Stufe der Vorbestrafung und damit die Anzahl der Minuten, die er beim nächsten Mal aussetzen muss.

Sperrzone für die FBI-Agents sind lediglich das Lager der „Scene“ als auch ein Umkreis von 5 m um die Filmstudios herum! Halten sich die JSler in der Nähe der Mitglieder der Cracker-Group auf, so dürfen sie von den FBI-Agents gefangen werden.

„The Scene“ II:

Der Auftraggeber (AG) II:

Wenn der JSler seine gecrackte CD abgeben musste, muss er dies beim AG melden und sich einen neuen Auftrag holen. Der vorherige Auftrag gilt als geplatzt und wird aus der Liste des AG gestrichen. Der AG trägt in die Liste des EN die Hälfte der Schadenspunktzahl als Minusbetrag ein (bei Großaufträgen 10 Minuspunkte).

Daraufhin bekommt der JSler nun einen neuen Auftrag zugeteilt. Das Spiel kann von neuem beginnen.

Der Entgegennehmende (EN):

Schafft der JSler es, der **Operation Buccaneer** des FBI's zu entkommen, so meldet er sich mit dem gecrackten Film beim EN. Ist der Film nicht gecrackt, gilt der Auftrag als nicht erfüllt, d.h. er muss noch einmal los und diesen bei einem Mitglied der Cracker-Group cracken lassen. Der Film gilt als „gecrackt“, wenn der Film mit der Creative-Common-Lizenz (siehe oben) gekennzeichnet ist.

Ist dies der Fall, wird der Film aus der Liste des AG gestrichen und die Anzahl der Schadenspunkte als Positiv-Betrag in die EN-Liste eingetragen. Die Punkte, die auf der EN-Liste stehen, geben am Ende des Spiels Auskunft darüber, welche Gruppe die meisten Punkte erzielt hat.

Spielende: Nach ca. 90 Minuten endet das Spiel und es zählt der Betrag, der auf der EN-Liste eingetragen ist. Die Gruppe mit der höchsten, positiven Anzahl gewinnt.

Anzahl Mitarbeiter:

The Scene → 2 Mitarbeiter

Filmstudios → 3 Mitarbeiter

Cracker-Group → 2 Mitarbeiter

FBI-Agents → 3 Mitarbeiter

Material:

- Kordeln für Film-Studios
- ca. 130 CD's / Rohlinge für Film-Studios
- 3 CD-Writer für Film-Studios
- 3 Eddings für FBI-Agents
- ca. 130 Etiketten mit dem Zeichen von Copyright für die Film-Studios und 130 mit dem Zeichen der Creative-Common-Lizenz für die Cracker-Groups
- 4 Fackeln für Lager der „Scene“ & der 3 Film-Studios
- größere Knicklichter zum Markieren der Cracker-Groups
- Taschenlampen für Agents