

# **2064**

## **Die Geschichte der Cypherpunks**

Michael Peter Schmidt

o.I – I. Auflage, Januar 2018

**Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek:** Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de/> abrufbar.

Umschlaggestaltung, Illustration:

Lektorat, Korrektorat: Schriften: EB Garamont von Georg Duffner [www.georgduffner.at/ebgaramond/de](http://www.georgduffner.at/ebgaramond/de) und Optima.

ISBN 978-3-9818594-nn-nn

©2017 Verlag RMF.Berlin, Rainer-Maria Fritsch, Berlin

1. Auflage Januar 2018

Alle Rechte, auch des auszugsweisen Nachdruckes, der auszugsweisen oder vollständigen Wiedergabe, der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen und der Übersetzung, vorbehalten.

Buchsatz: Rainer-Maria Fritsch, gesetzt mit  $\text{\LaTeX}$  und KOMA-Script

Druck:

Internet: [verlag.rmfb.berlin](http://verlag.rmfb.berlin)

E-Mail: [verlag@rmfb.berlin](mailto:verlag@rmfb.berlin)

Widmung?



# Inhalt

|   |                  |
|---|------------------|
| 1 | 2064 – Das Labor |
|---|------------------|

|   |
|---|
| I |
|---|



# 1 2064 – Das Labor

Lasse schlenderte froh auf das Labor zu, das in der Mitte des Schulgeländes stand.

Er sah sich um, betrachtete im Vorübergehen die unterschiedlich gebauten Häuser, aus Lehm, Holz und großen Steinen, mit fantasievoll geformten Fenstern und bunten Dächern. Kaum ein Fenster glich dem anderen, rund, eckig, oval, ...

Er mochte es, an ihnen immer wieder ein neues Detail zu entdecken. Man konnte den Häusern ansehen, wer darin arbeitete, wenn man es verstand, ihre Bauweise und die kleinen Details richtig zusammenzufügen. Er lächelte.

Bevor er zum Labor ging, besuchte er Alfred. Am Gehege für die Esel wartete er schon und nickte ihm mit seiner langen Schnauze zu. Lasse zog eine dicke Karotte aus seiner Tasche und streckte sie ihm entgegen. Der schnappte sie vorsichtig aus seiner Hand und drehte sich damit um.

Zur Insel des Labors gab es keine Brücke. Der Bach, der durch die Siedlung floß, teilte sich hier und umgab das Labor wie ein schmaler Burggraben. Wer das Labor betreten wollte, musste man über den Bach springen können. Lasse suchte sich dafür eine Stelle aus, wo er es gerade so schaffen konnte.

Vor dem Haus drückte er seinen Türöffner in der Hosentasche und die Tür sprang mit einem leisen Klicken auf.

Es war neun Uhr, eine halbe Stunde vor Beginn des dritten Spieltages. Er liebte die XXXX-Wochen, ein riesiges Computerturnier, bei dem Tausende von Spielern aus vielen Ländern in einer virtuellen

Computerwelt mit- und gegeneinander um die Weltherrschaft spielen.

Computer waren zu erobern und unter Kontrolle zu bekommen. Computer in Banken, in Firmen oder auch bei Leuten zu Hause, der irgendetwas Interessantes machten. Wer richtig gut war, konnte auch Satelliten, Schiffe oder Flugzeuge kapern oder Agenten und Hacker enttarnen.

Nicht nur die meisten Punkte bekam, wer geheime Dokumente vor allem von Geheimdiensten, Regierungen oder großen Unternehmen hackte, er konnte diese Informationen teuer an andere Spieler verkaufen.

Die Jugendlichen liebten es bekannte Hacker wie Kevin Mitnick, Adrian Lamo oder Julian Assange zu jagen. Es war nur wahnsinnig schwer diese Missionen zu schaffen.

Lasse hatte unbedingt Julian Assange spielen wollen, aber das wollten wohl zu viele andere auch. Er hatte sich mit der Rolle eines weniger bekannten Hackers abfinden müssen. Immerhin hatte er es geschafft, Satelliten, fliegende Kampfroboter und andere Waffen in einem Kriegsgebiet zu übernehmen.

Man musste dafür einiges über alte Computersysteme wissen, aber auch die politische Lage von vor 50 Jahren kennen und wie die Menschen damals dachten und fühlten.

Damals herrschte Krieg im Internet und in vielen Teilen der Welt. Die Welt war voller schrecklicher Konflikte in Regierungen und in Unternehmen, selbst in den Schulen und vielen Familien. Es war eine völlig andere Welt.

Lasse betrat das Spielzimmer, in dem Sigur schon gebannt vor seinem Rechner saß und ab und zu etwas tippte.

Lasse: »Hej, moin!«

Er schlug ihm im Vorbeigehen mit der Hand auf die Schulter und ließ sich in seinen Stuhl fallen.



Sigur war sein Flügelmann beim Spiel, sein Partner in der aktuellen Mission. Er war auch sein Freund, wenn auch nicht der beste.

»Er macht zu oft sein eigenes Ding«, dachte Lasse, »hat zu genaue Vorstellungen, wie die Dinge zu sein hätten.« Das hatte er ihm schon oft gesagt.

Aber als Flügelmann war Sigur eine tolle Sache

Mit seinen 14 Jahren hatte er im Spiel schon jede Menge Computer in Banken und Ölfirmen übernommen. Selbst in besonders schwer zu knackenden Militärcomputern war er schon eingedrungen. Einmal war es ihm gelungen, ein Passagierflugzeug zu übernehmen, das dann aber abgestürzt war.

Lasse: »Was geht, Sig?«

Sigur reagierte nicht und tippte weiter.

Lasse lugte zu ihm herüber: »Ah! Du bist an der Firewall. Was ist das Problem?«

Nach einiger Zeit sagte Sigur ohne vom Bildschirm wegzuschauen: »Ich weiß nicht. Nur so ein Gefühl. Irgendetwas stimmt nicht.«

Die Firewall war das Programm auf jedem Computer, das ungebetene Besucher aus dem Internet abhalten sollte. Eine Art von Filter- oder Wächterprogramm. Jeder Informationsaustausch mit dem Internet geht in beide Richtungen: raus und rein. Und auf dem Weg rein kann alles Mögliche mit hineinkommen, was Hacker oder Programmierer zu den normalen Daten hinzugefügt haben, was sich dann im Computer festsetzen und für Verwirrung sorgen kann, oder für Schlimmeres. So etwas soll die Firewall herausfinden und unschädlich machen. Und wenn sich etwas im Computer festgesetzt hat, auch dafür sorgen, dass es keine Daten wieder ausschicken kann.

Sigur drehte sich zu Lasse um: »Es waren ein paar seltsame Angriffe von einem Yllil-Computer, aber eigentlich nichts Besonders.

Der hat versucht, irgendwo hineinzukommen, aber die Firewall hat alles geblockt. Fühlt sich trotzdem komisch an...«

Lasse: »Yllil? Das klingt Afrikanisch. – Bei uns stehen heute aber die Chinesen auf dem Plan!« Er grinste. »Ich habe super Logdateien von einem Angriff auf einen chinesischen Satelliten gefunden, der fast geklappt hätte. Da finden wir bestimmt was drin.

Logdateien waren Computerdateien, in denen man alles nachlesen konnte, was auf einem Computer so passiert, warum etwas schief gegangen ist, wie etwas geklappt hat und so weiter.

Für Lasse und Sigur waren Logdateien so etwas wie Zeitungen, nur dass darin genau beschrieben stand, was irgendwo passiert war.

Da stand die genaue Zeit, das Programm, was etwas gemacht hatte und was genau passiert war.

Lasse: »Auch einen Kakao vorher? Heute holen wir das Ding runter!«

Sigur: »Nicht runter! Übernehmen, Daten kopieren, beobachten, unerkannt bleiben, so lange wie möglich. Das ist unsere Mission.«

Lasse: »Ja, ist gut... Ich weiß doch. Die Mission. Aber schade. Ich würde so gerne wissen, was TRON macht, wenn wir den Satelliten tatsächlich abstürzen lassen würden. Das würde mindestens eine politische Krise geben, Vertuschungsversuche, eine Presseschlacht, ein Meer von Lügen, dann Verschwörungstheorien. Und dann jede Menge neue Missionen, um uns zu schnappen. «

Sigur schaute ihn streng an: »Ruhig, Alter, ruhig! Wir wollen das Spiel gewinnen, nicht in fünf Minuten rausfliegen.«

## Weitere Informationen und Kontakt

Weitere Informationen zum Autor Michael Peter Schmidt finden Sie auf unserer Website <https://verlag.rmfb.berlin>

Für Ihre Anregungen, Fragen und Kritik schreiben Sie bitte eine E-Mail an [verlag@rmfb.berlin](mailto:verlag@rmfb.berlin)

Dieses Buch wurde gesetzt mit  $\text{\LaTeX}$  und KOMA-Script – Open Source Textsatz. Nähere Informationen zu  $\text{\LaTeX}$  und  $\text{\LaTeX}$  unter [www.dante.de](http://www.dante.de) und zu KOMA-Script unter [www.komascript.de](http://www.komascript.de).