

TRACECRAFT

Das Rollenspiel zum Thema Datenschutz

Kurzinfo für Spielleitung

Kurzbeschreibung

TraceCraft ist mit Gruppen von 9-15 Spielern durchführbar. Es ist ein Rollenspiel, in dem jeder Spieler festgelegte Anweisungen genau befolgen muss. Die reine Spielzeit beträgt hierfür etwa 25 Minuten. Im Anschluss werden die Spieler mit Fällen konfrontiert, die sie nun mit Hilfe von im Spiel hinterlassenen Datenspuren lösen müssen.

Phase „Rollen spielen“

Einstellungen

Wenn Sie MinecraftEdu verwenden, müssen Tiere aktiviert sein!
Die Uhrzeit darf **nicht** fixiert sein, das Spiel sollte bei Sonnenaufgang starten.
Die Welt ist friedlich, kein PVP. Die Spieler sind nicht im Kreativmodus.

SimpleScreenshot

Die Spieler erstellen Screenshots unter Windows nicht mit F2 in Minecraft, sondern mit dem Tool SimpleScreenshot. Speichern Sie deshalb den Ordner **screenshots** inklusive dem darin befindlichen Tool auf den Desktops der Spieler ab.

Rollenverteilung

Verteilen Sie die Spielernamen! Sie können hierzu die Tabelle auf der folgenden Seite zerschneiden und als Lose verteilen. Die ersten neun Rollen sind verbindlich! Die übrigen Rollen (fett umrandet) können zusätzlich eingesetzt werden.

Geben Sie Paul die Spezialinfo zu seiner Rolle. Er soll sie heimlich durchlesen.

Erste gemeinsame Aufgabe

Lesen Sie zunächst gemeinsam die „Kurzinfo für Spieler“ durch!

Stellen Sie nun sicher, dass jeder Spieler das Tool SimpleScreenshot im Ordner screenshot auf dem Desktop startet. Nur wenn unter Linux / MacOS gespielt wird, sollen die Spieler die Screenshots mit F2 im Spiel speichern!

Zu Beginn betreten die Spieler die Welt in ihrem persönlichen Haus. In der Truhe nehmen sie das „minePad“ und koppeln es im ersten Stock mit einem Rechtsklick an ihren Infoscreen.

Auf dem Infoscreen stehen die persönlichen Anweisungen, die nacheinander befolgt werden müssen.

Hinweis: Die Infoscreens laufen nur auf Windows-Clients! Alternativ können die Anweisungen mit Hilfe der QR-Codes auf mobilen Endgeräten abgerufen werden.

Nach jeder Anweisung kehren die Spieler zu ihren Infoscreens zurück und lesen die nächste Anweisung durch usw. Mit einem Rechtsklick auf den Rollbalken am rechten Rand des Infoscreens kann weitergeblättert werden, alternativ kann auf „Weiter“ geklickt werden.

Aufgabe der Spielleitung

Am Anfang des Spiels schreiben Sie Paul eine persönliche Nachricht mit der IP-Adresse des Servers und dem sogenannten Port. Drücken Sie hierzu **t** und schreiben Sie: **/msg paul <IP-Adresse>:8123**

Phase „Fälle lösen“

Vorbereitung

Zunächst müssen alle Spieler gemeinsam die „heimlich“ erstellten Chatprotokolle und Screenshots einsammeln. Hierzu geben Sie bitte mündlich folgende Anweisungen, die genau (!) befolgt werden müssen:

1. Erstellen eines Ordners z.B. auf dem **Desktop** oder unter **Eigene Dateien** mit dem jeweiligen Spielernamen.
2. Auf Start, Ausführen gehen bzw. unter Windows 10 nur Start und dann tippen: **%appdata%**
3. Im geöffneten Explorer in den Ordner **minecraftedu** und dann **minecraft** wechseln. Wird das klassische Minecraft verwendet, dann in den Ordner **.minecraft** wechseln.
4. Den Ordner **chatlogs** in den unter 1. erstellten Ordner kopieren.
5. Den zu Beginn des Spiels angelegten Ordner **screenshots** in den unter 1. erstellten Ordner kopieren.

Sammeln Sie nun mit einem USB-Stick, der herumgereicht wird, die einzelnen Ordner mit den Spielernamen von den Spieler-PCs ein.

Alternativ können Sie die Datei **Leerordner.zip** auf einem Netzlaufwerk entpacken, auf das die Spieler Schreibrechte haben. Die Anweisungen 4. und 5. sind dann entsprechend anzupassen.

Durchführung

Im Folgenden werden einige Fälle beschrieben, die die Spieler nun gemeinsam versuchen zu lösen. Dabei übernimmt pro Fall ein Spieler die Rolle des Chefermittlers. Ernennen Sie ihn offiziell mit dem TCSA-Ausweis. An Beweisen stehen neben den Chatlogs auch die Screenshots und die Satellitenbilder von Paul zur Verfügung: Für die Chatlogs kann die Suchfunktion des Browsers (Strg+F oder F3) eventuell hilfreich sein.

Da sich unter den Spielern pro Fall immer ein Täter befindet, darf dieser nicht Chefermittler bei seinem eigenen Vergehen sein. Geben Sie den TCSA-Ausweis einfach einem anderen Spieler. Sie finden die „Schuldigen“ in der folgenden Tabelle aufgelistet:

Fallnummer	Fallbezeichnung	Täter	Beweis(e)
1	Die geschorenen Schafe	Peter	Chatprotokoll evtl. Landkarte
2	Die verschwundenen Hühner	Frank	Chatprotokoll evtl. Landkarte
3	Das kaputte Fenster	Judith	Screenshots evtl. Landkarte

4	Die geklaute Spitzhacke	Moritz	Chatprotokoll evtl. Landkarte
---	-------------------------	--------	----------------------------------

Fallbeschreibungen

1. Fall: Die geschorenen Schafe

Franks Schafe wurden heimlich geschoren, um Wolle für ein Bett zu bekommen. Wer war der Täter?

2. Fall: Die verschwundenen Hühner

Ein Gatter eines Hühnerstalls wurde geöffnet und die Hühner herausgescheucht. Wer war der Täter?

3. Fall: Das kaputte Fenster

An einem Haus wurden Fenster eingeschlagen. Wer war der Täter?

4. Fall: Die geklaute Spitzhacke

Aus einer Truhe wurde Werkzeug gestohlen! Wer war der Täter?

Die Chatlogs enthalten die Uhrzeit des Betriebssystems, ebenso die mit dem SimpleScreenshot über die Druck-Taste erstellten Screenshots. Die in Minecraft mit F2 erstellten Screenshots beinhalten dagegen die Minecraft-Zeit und lassen sich deshalb nicht gut mit den Chatlogs abgleichen.

Phase „Austausch“

Besprechen Sie mit ihren Schülerinnen und Schülern, mit welchen Beweisen die Fälle gelöst werden konnten. Vielleicht sind aufgrund „falscher Beweise“ auch Fehlinterpretationen entstanden?

Für den Austausch sind folgende Leitfragen hilfreich:

- Ist es denkbar, dass persönliche Daten im Internet gesammelt, zusammengetragen und neu interpretiert werden können?
- Wer könnte diese Informationen sammeln und wofür?
- Ist es rechtens, dass man dank der technischen Möglichkeiten Fotos anderer Personen einfach so machen darf?
- Ist es sinnvoll, alle Informationen in Chats zu schreiben? Haben Privatnachrichten einen Sinn?

Fragen und Antworten

Paul sieht im Browser viele Stellen auf der Karte schwarz.

Betreten Sie die selbst die Welt, öffnen Sie mit **t** den Textchat und geben Sie **/dynmap fullrender** ein.