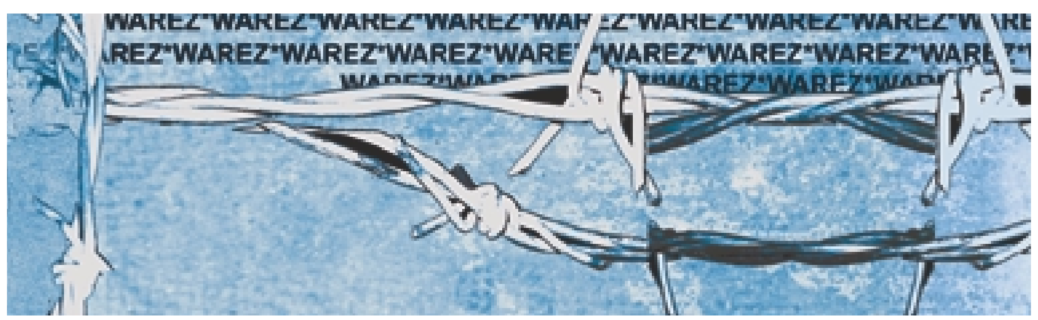
Warez je sport

Rozhovor v tomto čísle bude v mnoha ohledech výjimečný. Zaprvé samozřejmě svou tematikou - počítám, že málokdo ze čtenářů našeho časopisu měl možnost tak hluboko nahlédnout do pozadí špičkové warez scény, tedy mezi ty, kteří připravují nechvalně známé a na internetu přesto tolik populární nelegální kopie softwaru a jejich cracky. Zadruhé nebývá zvykem, že zpovídaný neprozrazuje svou identitu, ale vzhledem k tématu je to snad více než pochopitelné. A zatřetí už vůbec nebývá zvykem, aby se rozhovor nakonec proměnil v regulérní monolog. Během přípravy tohoto textu, která probíhala samozřejmě prostřednictvím e-mailu, se ale toto řešení nakonec ukázalo jako nejoperativnější a nejpružnější. Jako člověk, který má o existenci warez scény - jak se nakonec ukázalo - jen mlhavé tušení, jsem těžko mohl klást natolik zasvěcené dotazy, abychom se dobrali všech podstatných detailů, natož ilustrujících maličkostí. Náš dnešní host tedy nakonec na základě naší korespondence sám přichystal pojednání, které by vám mělo ozřejmit, co to je skutečný warez a na jakých principech funguje. Věřte nebo ne, je to čtení napínavější, než byste čekali... -dll



Warez: Cesta za zrcadlo

sKAMER DeLebre

Co je to warez? Většina z vás již toto slovo zaslechla ve spojitosti s trestnou činností páchanou prostřednictvím sítě internet, ale kdo opravdu tuší, co se za tímto slůvkem skrývá? Pravý význam tohoto slova můžete hledat kdekoliv, výsledkem však zůstává fakt, že ekvivalentem slova "warez" je u nás téměř zlidovělý výraz "pirátský software" a je jedno, zdali se jedná o program, hru, film, nebo o hudební nahrávku ve formátu mp3. Každý z nás s warezem při svých toulkách po internetu přišel do styku, většina z nás byla/je/bude uživatelem pirátského softwaru, ať jej k tomu vedou jakékoliv důvody a pro spoustu lidí je právě pirátský software to, co hledají na internetu. Warez na nás dýchá z medií prostřednictvím různých zpráv, většinou popisujících úspěšný zátah Policie ČR na softwarového piráta či naopak hořekování poškozených programátorů nebo distributorů. Optejme se kohokoliv, co se mu vybaví při vyslovení tohoto slůvka, a povětšinou se nám dostane odpovědi "to jsou přeci ty vypalovači cédéček se softem, ne?". Ano, obecný názor šířený médii a především samotným odborem Policie ČR, zabývající se potíráním této činnosti, zní: „warez = vypalování CD za úplatu". Tím se dostáváme k důvodům, proč tento článek vlastně vznikl.

Zanechme na chvíli emocí, trestního práva a mediálních senzací a pojďme se ponořit do světa opravdových pirátů, do světa reálné warez scény – do světa za zrcadlem. Tento motiv jsem si záměrně vypůjčil z knihy "Alenka v říši divů", jejíž hrdinka objeví za zrcadlem úplně nový svět. A vám, čtenářům, se teď naskýtá podobná možnost. Cílem této výpovědi insidera (neboli Muže, který věděl příliš mnoho) není ospravedlňovat trestnou činnost související s existencí této scény, ani polemizovat o správnosti konání lidí na scéně, ale spíše seznámit čtenáře s její skutečnou podobou. Tak, abyste příště doopravdy věděli, co to warez skutečně je.

Vzhledem k tomu, že některé výrazy nemají v našem mateřském jazyce korektní překlad, budu používat standardní anglické termíny, které se budu snažit co nejsrozumitelněji vysvětlit – mimo jiné i prostřednictvím minislovníčku. Jelikož to, jak k warez scéně přistupují její členové, je velmi individuální, je i tento článek pojatý stejně, neberte jej tedy jako obecně platnou a jedinou možnou pravdu například o motivacích členů scény. Za drobné nepřesnosti, kterých se možná dopustím při psaní, se omlouvám. Tímhle si ovšem můžete být na sto procent jisti: výsledný produkt scény se nazývá RELEASE a je jedno, zdali se jedná o hru, video, mp3, nebo aplikaci.

Velký třesk

Jaké okolnosti provázely vznik warez scény se můžeme pouze dohadovat. Jedno je však jisté. PC scéna se vyvinula z velmi rozvětvené scény 8/16-ti bitových domácích počítačů, většina jejích členů se adaptovala ze zmírající Amigy, Commodore64, Atari a ZX Spectrum, na stále populárnější a rozšířenější PC.

V počátcích šlo v drtivé většině o herní scénu, velikost releasu hry byla okolo pěti disket a veškerá komunikace probíhala na soukromých BBS (Bulletin Board System), což byly komunikační počítače, ke kterým se uživatelé přímo připojovali komutovanou telefonní linkou a velké množství zájemců tak mělo umožněn přístup k souborům nebo tématicky zaměřené skupině. Později byly béčéésky nahrazeny FTP (File Transfer Protocol) servery, komunikace nyní probíhá pomocí protokolu IRC (Internet Relay Chat, na Efnet serverech), který se díky své rychlosti a bezpečnosti stal oblíbeným a rozšířeným komunikačním prvkem.

Kde se vzala warezová scéna? Co to tedy ten warez vlastně je?

Tato komunikace probíhá pomocí IRC klientů, mezi nejznámější patří shareware klient mIRC (**www.mirc.cz**) pro Windows a BitchX (**www.bitchx.org**) pro Linux, který je stejně jako drtivá většina programů pro Linux k použití zdarma. Klientů IRC a jejich nadstaveb existuje velké množství, z hojně užívaných nadstavby stojí za zmínku například IRCn (**www.ircn.org**).

Pro ochranu soukromí se běžně používají proxy servery a bouncery, které slouží k maskování IP adresy uživatele a znemožňují tak případné sledování. Samotná komunikace probíhá v privátních místnostech, jinak též kanálech, kam mají přístup pouze členové skupiny. Ty jsou buď chráněné klíčem, který je pro vstup do místnosti nutno znát, nebo na bezpečnost kanálu dohlíží BOT, což je naprogramovaný skript. Mezi nejznámější z těchto skriptů patří EggDrop, který je velmi dobře modifikovatelný a dá se prakticky neomezeně rozšiřovat a vylepšovat.

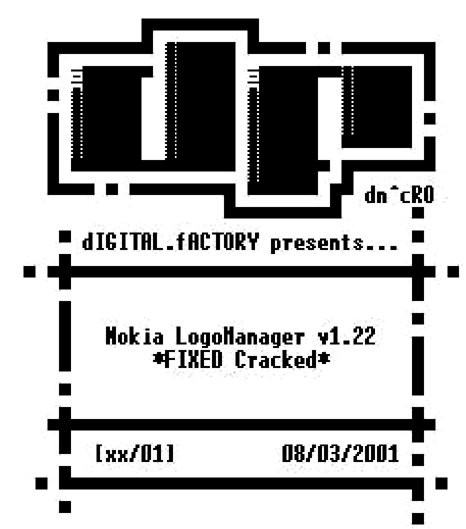
Okolo roku 1993 začaly programy vycházet na prvních CD a warez scénu čekal radikální krok, který se později ukázal jako správný. Rozdělila se na dvě větve, přičemž jedna z nich pokračovala v šíření disketových verzí a druhá začala šířit plná CD ve formátu CD-Image, který je znám jako ISO. Okolo roku 1995, s masivním rozvojem CD technologie, kdy přestaly prakticky existovat hry na disketách, se odnož doposud distribuující disketové verze, rozhodla k zásadnímu kroku. Začala dělat „očesané" verze ISO her, které nyní známe pod názvem RIP. Zmiňované očesání v podstatě znamená, že z CD se zachová pouze to nejnutnější a zbytek se smaže, přičemž tak vzniká release mnohonásobně menší než je kapacita zaplněného CD.

Představitelé všech tehdejších významných skupin, které ovládaly warez scénu, přistoupili k rozhodnému kroku a dohodli se na jednotných pravidlech, takzvaných RELEASING RULES, určujících, v jakém formátu a jakým způsobem se bude oficiálně warez vydávat – releasovat, čímž došlo ke sjednocení herní warez scény.

Podobných konferencí, na kterých se sejdou hlavní představitelé všech nejvýznamnějších skupin na scéně, není mnoho. Nejsou přístupné pro nikoho dalšího kromě samotných zúčastněných a je-li to nutné, dochází během nich ke změně pravidel pro vydávání warezu. Až na téměř kuriózní výjimky probíhají tyto konference přes IRC.

Skupiny se domluvily, že ISO musí být kopii originálního CD 1:1, ve formátu BIN+CUE (standard ISO image), který vytváří většina CDR aplikací – mezi nejznámější a nejpoužívanější patří například CDRWin (**www.cdrwin.de**) a FireBurner (**www.fireburner.com**). Jako ISO mohou být vydávány nejen hry, ale i aplikace, videa a konzole, přičemž pravidla platí pro všechny shodná. Výsledný ISO obraz CD musí být zkomprimován a rozdělen pomocí kompresního programu RAR na patnácti- nebo dvacetimegové archivy. U archivu musí být pro kontrolu soubor SFV, který obsahuje kontrolní CRC součty jednotlivých archivů a slouží tak pro kontrolu, zda byly všechny archivy nahrané/stažené v pořádku. Sebemenším porušením nebo zásahem do archivu se totiž okamžitě mění CRC hodnota souboru. Samotné servery obsahují skript na kontrolu, přičemž dokáží kontrolovat a zaznamenávat průběh uploadu (nahrávání) souborů na server.

Co se týče RIPů her a aplikací, zde se všechny zúčastněné strany shodly na tom, že RIP bude limitovaný maximálně velikostí 70 MB, což odpovídá padesáti disketám. Nyní je maximální povolená velikost rozšířená až na 200 MB. RIP jako takový musí obsahovat samotnou hru či program. Hra navíc musí obsahovat základní zvuky. Hudba, doplňkové zvuky, filmy a dokumentace mohou být vydány samostatně. Takovému release se říká ADDON a jeho maximální velikost nesmí přesáhnout 100 MB. Jestli AddOn ripující skupina vydá nebo ne, záleží čistě jen na ní. Právo na vydání AddOnu má ale pouze ta skupina, která vydala RIP.



Klasický příklad FILE_ID.DIZ

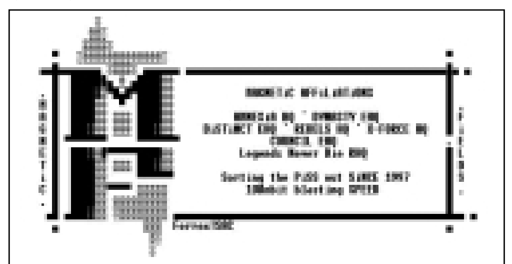
Výsledný release je komprimován pomocí RAR (vzhledem k lepší multimediální kompresi programem ACE se ale RAR používá pouze při kompresi aplikací, zatímco ACE poslouží při kompresi her). Archivy jsou rozděleny po velikostech 1,44, 2,88 nebo 5 MB a ještě jsou výsledně komprimovány do ZIP archivu. Ptáte se proč? Tím, že autor kompresního algoritmu Pk-Zip uvolnil zdrojové texty zdarma široké veřejnosti, začaly se vyvíjet různá vylepšení a nástavby pro práci se ZIP archivy. Mezi nejpoužívanější patří ZipScRipt, který do každého nahraného ZIP archivu, jenž se objeví na serveru, automaticky nahraje SITE NFO a během setiny sekundy prověří integritu archivu, tedy zda není porušený. To je také hlavní důvod, proč, narozdíl od ISO, nepoužívá RIP kontrolní SFV soubory. Namísto toho je v každém ZIP archivu soubor FILE_ID.DIZ, který slouží jako krátký popis. Kromě loga skupiny, názvu a data vydání v něm naleznete údaj o počtu archivů, tvořících celek.

Všichni za jednoho...

Jednotliví členové skupin se identifikují podle přezdívek, které si vyberou dle svého uvážení; zpočátku se identifikovali též podle příslušnosti ke stejné BBS, stejně jako to nyní dělají herní klany, hrající online třeba Quake, nebo Diablo. Názvy skupin jsou většinou kráceny tak, aby dávaly několika písmenné zkratky (například zkratka CiA znamená Crackers in Action) a stejně jako při vymýšlení přezdívek, ani zde se meze nápadům nekladou. Často se jedná o velmi povedenou slovní hříčku, která však bez znalosti angličtiny ztrácí na půvabu. Další identifikace pak probíhá pomocí krátkých souborů s koncovkou NFO.

K čemu jsou ty soubory .nfo, plné ASCII artu a nesrozumitelných sdělení? Mají nějaký význam a řád nebo jsou jen pro okrasu a na pochlubení?

Jediný účel těchto souborů je účel čistě iNFOrmativní. Informují prakticky o čemkoliv. O FTP, o členech skupiny a samozřejmě také o samotném releasu. NFO soubory najdete prakticky všude, u aplikace, hry, filmu nebo třeba i u alba empétrojek. Existují dvě varianty grafického provedení. Jednou je klasická ASCII forma, kde je použito všech dostupných znaků k vytvoření grafického loga. Druhou formou je ANSI, kdy je klasické ASCII obohaceno o některé speciální kódy zajišťující barevnou rozmanitost, což má sice estetický efekt, ale oproti černobílému ASCII, je barevné ANSI vidět pouze ve speciálním prohlížeči, který umí tyto kódy správně rozpoznat a přiřadit jim odpovídající barvu. To je také hlavní důvod, proč je rozšířená zejména klasická ASCII forma, kterou lze prohlížet i v obyčejném poznámkovém bloku ve Windows (jako výchozí font musí být nastaven Terminal).



Informace o serveru

Ačkoliv ASCII není moc rozmanité, dokáží ASCII umělci vytvořit velmi pěkná a nápaditá loga. Existují celé skupiny lidí, kteří se zabývají pouze vytvářením ASCII log a grafiky. Z nejznámějších jmenujme alespoň SAC, SL, CRO a ACiD. Poslední jmenovaná skupina má také na svých stránkách (**www.acid.org**) takzvaný ASCII Pack, obsahující ASCII tvorbu členů scény, ten aktuální má pořadové číslo 42. Pokud by vás zajímala historie ASCII scény, naleznete ji na **magicbox.yi.org/files/Demoscene/Ascii**.

Od umění zpět k informacím. Existují tři druhy těchto souborů. Prvním je takzvané SITE NFO, což je informace

o FTP, na kterém se release nachází. Stává se běžně, že v jednom archivu je takových NFO několik, protože se do archivu dostávají automaticky při uploadu na server. Takový soubor obsahuje logo a informací o serveru. Mezi udávané informace patří velikost diskové kapacity, umístění (US/Euro), rychlost připojení, zaměření serveru a jeho AFFIL. O tom, co znamená poslední zmiňované slovo, podrobně později.

Dalším druhem je takzvané CURRY NFO, které informuje o skupině kurýrů, kteří tento release distribuují po serverech. Stejně jako u SITE NFO, ani zde nesmí chybět ASCII logo skupiny. Kromě něj je uvnitř dost často i krátký bulletin, obsahující povídání o skupině, její historii a další informace, především pro konkurenční skupiny. Většinou je na konci souboru místo věnované také případným zájemcům o vstup do skupiny a kontakt pro případ, že by se našel člověk, který by byl pro onu skupinu přínosem.

Poslední a bezesporu nejdůležitější je RELEASE NFO. Strukturou je prakticky shodné s předchozími. Obsahuje opět logo, ztvárňující název skupiny, informační bulletin o skupině a kontakt. Oproti výše zmiňovaným NFO však obsahuje také informace o releasu (Release info), což je krátké povídání o programu a popis k čemu slouží. Další důležitou pasáží je samotná informace o použití (Install notes), která popisuje, jak sám název napovídá, způsob instalace a aplikaci cracku nebo registraci. V případě, že se jedná o release mp3, je tato část nahrazena tracklistem, což je samotný výpis skladeb.

Ten dělá to a ten zas tohle

Princip warez scény je postaven na bázi *NON-PROFIT*. Drtivá většina lidí toto pravidlo respektuje a chová se podle něj. Nedá se definovat univerzální typ člověka z warez scény. Mezi členy skupin, jejichž věk se pohybuje od 17 do 30 let, jsou studenti, programátoři, novináři... Každý z nich warez bere jako koníček, a ne jako prostředek pro osobní obohacení, přičemž vše, co dělá, dělá pouze pro zábavu a ne pro osobní zisk. Jediné co jednotlivec nebo skupina získají, je respekt konkurenčních skupin v případě kvalitních výsledků. Na scéně totiž existuje několik desítek skupin, které mezi sebou bojují. Každý release se boduje a body se rozdělují do žebříčku. Stejně jako ve fotbale se počítají góly, ve warezu jde o kvalitní release a cíl je jediný – být nejlepší.

Kdo jsou lidé vytvářející warez? Jak warez vzniká? Jak vlastně funguje warez scéna? Má nějakou hierarchii či organizaci?

Skupiny mají mezinárodní složení, přičemž hlavním jazykem je angličtina. Jazykový kolaps nehrozí a lidé se pomocí zkratek, slangu a „smajlíků“ domluví vcelku obstojně. Co se týká setkávání se v reálném životě, stává se to zřídka, už jen kvůli vzdálenosti, která jednotlivé členy skupiny od sebe dělí. Když už se takové setkání uskuteční, jde spíše o hovor stočený na osobní problémy a život vůbec.

Skupiny se rozdělují na několik druhů, podle svého zaměření. Jedna vydává filmy, druhá hry, třetí třeba aplikace a čtvrtá vydává toliko populární mp3ky. Vydává se prakticky všechno, co nespadá do kategorie freeware, a je jedno, zda-li je „pultová“ cena releasu jeden dollar nebo milion. Skupiny vydávající aplikace se dále rozdělují podle druhu aplikací, stejně jako mp3 skupiny se rozdělují podle vydávaného žánru. Existují skupiny vydávající pouze webový shareware nebo audio software či CA.. aplikace, stejně jako existují skupiny vydávající pouze metal, trance nebo oldies. Krom toho existují také kurýrské skupiny, které warez šíří dále – ovšem jelikož se jedná o nedílnou, ale zcela specifickou součást scény, budeme se podrobněji kurýrským skupinám věnovat až za chvilku. Obecně platí pravidlo, že člen nesmí zastávat stejnou pozici ve více konkurenčních skupinách. Jde o týmovou práci – není tu místo pro sólové hráče. Pojďme si podrobně popsat funkce jednotlivých členů skupiny.

LEADER

Každá skupina má svou ústřední postavu, které se říká leader (vůdce), jehož povinností je shánět nové lidi do teamu a kontrolovat celkový chod skupiny. Protože je to ve velké skupině, čítající několik desítek členů, přespříliš práce pro jednu osobu, tak mu pomáhá několik councils (pomocníků).

COUNCILS

Jedná se o blízké společníky leadera, většinou o spoluzakladatele skupiny. Pomáhají kontrolovat chod a držet skupinu pohromadě. Účastní se jednání s leaderem, na kterých plánují další osud teamu. Kromě leadera jsou to právě oni, kdo vytváří pravidla pro skupinu.

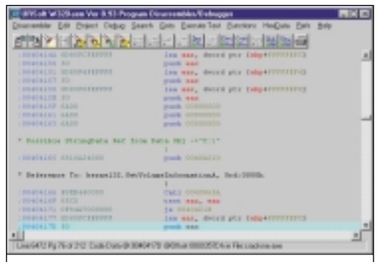
SUPPLIER

Cennou postavou teamu je supplier. Česky by se dala jeho funkce nazvat jako „zásobovač“ a jeho úkolem je shánět nové, nikým doposud nevydané produkty pro team. Tito lidé bývají rekrutováni z řad IT publicistů, betatesterů a prodejců. Mají perfektní přehled a jsou pro team strategicky velmi důležití.

CRACKER/RIPPER

Někdy se též užívá výraz „Reverzní inženýr“. Jedná se lidi, jejichž úkolem je odstraňovat, popřípadě simulovat ochranu za účelem zajištění platné registrace nebo zrušení omezení. Obdobnou funkci plní v mp3 nebo video skupině ripper, jehož úkolem je grabnout (stáhnout) pomocí různých nástrojů audio nebo video stopu do počítače a převést jí na požadovaný formát. U audia se jedná o kompresi mpeg-layer3, u videa o formát divx, přičemž navíc ještě často dochází k překladu titulků k filmu.

Mnoho lidí se domnívá, že cracker je vlastně to samé jako hacker a s oblibou tyto dvě činnosti zaměňují. Je to však naprostá hloupost. Rozdíl mezi hackerem a crackerem je především v operačním systému. Hacker za svůj mateřský operační systém považuje převážně Unix a Linux, přičemž využívá programy pro vniknutí do systému. Oproti tomu cracker je ve většině případů doma ve Windows a používá operační sytém jako prostředek pro vniknutí do programu. Hacker má však ve warez skupině také své místo, říká se mu tu ale carder (od credit card). Cracker musí perfektně rozumět assembleru, při své práci proniká až do samotného jádra programu, do zdrojového kódu. Jedná se o nadprůměrně inteligentní lidí, kteří jsou povětšinou i dobrými programátory. Existuje několik způsobů, jak aplikace upravit (cracknout) a záleží jen na schopnostech a umu crackera, jaký způsob zvolí. Princip je však pokaždé stejný. Většinou nejprve musí cílový soubor disassemblovat, což je proces, při kterém dochází k překladu programu do assembleru. Program, který tento překlad zajišťuje, se nazývá disassembler/debugger a slouží k odlaďování aplikací, takže ho využívají také samotní vývojáři. Mezi nejpoužívanější patří W32Dasm a IDA. Pokud vše proběhne v pořádku, má nyní cracker plný přístup ke zdrojovému textu



W32Dasm – oblíbený diassembler, především díky své jednoduchosti a přehlednosti

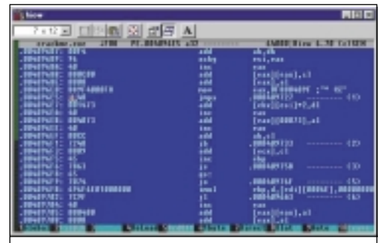
programu, z něhož s přehledem pozná, co která procedura zajišťuje.

Je logické, že vývojáři se snaží tomuto kroku zamezit. Používají tedy ve svých programech různé triky, které by měly potencionálního narušitele programu odradit. Velmi často se používá komprese spustitelných souborů a knihoven, přičemž dochází jak k úspoře místa (někdy až o 65%), tak i k zabezpečení samotného zdrojového textu. Dekomprese se provádí při spouštění tohoto souboru v paměti a uživatel nic nepostřehne.

Existuje mnoho těchto kompresních programů, přičemž mezi nejlepší patří bezesporu UPX (upx.sourceforge.net), který je volně k použití a poskytuje nejlepší kompresní poměr, a ASProtect (**www.aspack.com**), což je balík programů pro kompletní zabezpečení aplikací pro vývojáře. Používá kryptografické algoritmy pro generované licenční klíče a velmi agresivní kryptovací technologii v kompresi samotného programu, což z něj dělá jeden z nejlepších programů v oblasti protipirátské ochany vůbec. Jedinou nevýhodou je, že pokud ho chcete využívat, musíte si ho koupit.

V případě komprimovaných programů se používají různé Unpackery, což jsou pomůcky, které si napsali sami crackeři a které slouží k dekompresi takto chráněných programů. Ne všechny druhy programů se dají ale dekomprimovat, a tak pokud není žádná volně dostupná pomůcka „po ruce“, musí cracker přistoupit k drastičtějšímu kroku. Říká se mu Manually Unpacking a už z názvu je jasné, že se jedná o dekompresi ruční. Princip spočívá v tom, že se komprimovaný program dekomprimuje v paměti a úkolem crackera je tento segment z paměti dostat a udělat z něj opět funkční, leč dekoprimovaný soubor. Zní to sice jednoduše, ale pravdou je, že se jedná o náročný proces, který může absoluovat pouze ostřílený cracker.

Cracker má tedy nyní diassemblovaný text – a co bude následovat dál? Nyní může na zjištěné adresy vložit takzvané breakpoint, což je úsek, kdy dojde k zastavení chodu programu a je možno program trasovat po jednotlivých instrukcích. Cracker tak může sledovat a korigovat běh programu, případně vhodně pozměnit instrukce. Co se týče odlaďování a trasování aplikací, tak bezesporu nejpoužívanějšími programy jsou SmartCheck a SoftICE od společnosti NuMega (**www.numega.com**). Cracker může také trasovat registrační proceduru pomocí W32Dasm a snažit se najít správnou registraci nebo může v paměti a úkolem crackera je tento segment z paměti dostat a udělat z něj opět funkční, leč dekoprimovaný soubor. Zní to sice jednoduše, ale pravdou je, že se jedná o náročný proces, který může absoluovat pouze ostřílený cracker.



Hiew – špičkový prohlížeč a editor s mnoha funkcemi

že najít místo, kde se porovnává registrace a pozměnit výsledek tak, aby proběhlo vše korektně. Tyto změny provádí pomocí editoru přímo v programu. Mezi nejkvalitnější editory bezesporu patří Hiew (**www.serje.net/sen**) od ruského programátora E. Suslikova. Mnoho těchto programů a pomůcek, včetně podrobných informací o použití, naleznete na webu Programmers Tools (**www.programmerstools.com**), který slouží jako studnice moudrosti pro všechny vývojáře a programátory, ale i pro samotné crackery. Všechny zde zmiňované aplikace jsou určené k odlaďování programů a nebyly vytvořeny k porušování zákona.

Výsledným produktem crackera bývá PATCH, což je malý soubor, který se většinou nakopíruje do adresáře s programem a spustí se, přičemž po spuštění dochází k úpravám (fyzickému zápisu dat) do cílového souboru. Patch se používá u demo programů, které nejdou registrovat nebo jsou jinak omezené, dále u programů používajících k ochraně hardwarový (HW) klíč (dongle) nebo při použití jiné ochrany, jako je například ověřování přes server výrobce či spyware. Patche též bývá oblíbené začínajícími crackery, kteří ještě nedokáží najít nebo vygenerovat registraci. Opravdu elitní crackeři ale třeba dokáží HW klíč duplikovat softwarovou cestou (emulovat). Upraví driver (ovladač) HW klíče tak, že se chová stejně, jako kdyby byl originální HW klíč přítomen v odpovídajícím portu počítače.

Někdy se též používá PROCESS PATCHER, neboli LOADER, což je malá aplikace upravující program v paměti. Tento způsob se používá v případě, má li cílový soubor kontrolu integrity nebo je komprimovaný. Na rozdíl od patche, který stačí spustit jednou a úpravy jsou pak trvalé, se musí loader spouštět při každém startu aplikace, přičemž ta zůstává fyzicky nedotčena.

Skušení crackeři dokáží replikovat registrační algoritmus a vytvářejí takzvané KEYGENY nebo KEYMAKERY. Jedná se o malé naprogramované aplikace které jsou částečně shodné jako registrační algoritmus, ale na rozdíl od algoritmu použitého v programu, zadané údaje neporovnávají, ale vytvářejí korektní registraci podle jakýchkoli zadaných údajů.

Variant, jak program cracknout, je tkrátka mnoho a záleží jen na crackerovi, jak si poradí. Vraťme se ale ke zbytk teamu.

CARDER

Jeho úkolem je získávat účty a údaje o vlastnících kreditních karet. Jedná se o hackery, kteří pronikají na špatně zabezpečené servery a napadají databáze s uloženými údaji. Běžně se stává, že se carder dostane na porno web, získá celou databázi kreditních karet, případně si udělá backdoor, tedy „zadní vrátka“ pro příští návrat, a pak zase bez pozorování zmizí. Později dochází ke zneužívání čísel karet a údajů o majiteli (fraudaci) a carder nakupuje online přes internet programy. Nakupuje takové programy, které neexistují v shareware nebo demo verzi, nakupuje také v případě, kdy je pro skupiny nákup produktu rychlejší nežli samotný crack. Existují celé skupiny carderů, které vydávají pouze cardovaný software, kterému se též říká Retail. Často dochází i k nákupu hardware pro vybavení skupiny nebo FTP serveru. Cardovaný program se pozná především podle toho, že není registrovaný na skupinu, ale na jméno majitele kreditní karty.

PACKAGER/TESTER

Tester má za úkol řádně odzkoušet release, než jej předá packagerovi, jehož úloha už je relativně snadná. Kompletuje release a připravuje ho k nahrání na FTP. Při své práci se musí řídit několik pravidly, jak má release vypadat a které vlastnosti musí splňovat. Podrobnější popis těchto pravidel je uvedený na samotném závěru tohoto článku. Navíc packager ještě vyplňuje NFO.

OSTATNÍ

Mezi další členy teamu patří například CODER, což je programátor, který píše drobné pomůcky, usnadňující práci členům teamu. Další postavou v teamu je BOTMASTER, správce Botů, které využívá skupina na svém IRC kanálu. Dále bývá součástí teamu WEBMASTER, který zajišťuje tvorbu, údržbu a hosting www stránek skupiny. Portál věnovaný prezentaci warez skupin na internetu se jmenuje Nitallica?s Helpful Links (**start.at/these.urls.first**).

SITEOP

Správce FTP serveru, na kterém má skupina AFFIL nebo který poskytuje skupině DUMP. Zajišťuje funkčnost serveru, což znamená, že musí být neustále online, aby byl po ruce, kdyby se na těchto serverech vyskytnul problém.

Kam s ním?

Když skupina vydá release, objeví se nejprve na TOPSITES, což jsou elitní servery pouze pro omezený okruh lidí. Tyto servery jsou zpravidla na velmi rychlých linkách (od 10Mbit výš) a mají diskovou kapacitu několik stovek GB. Používají operační systém Linux a glFTPd (www.glftpd.org), což je FTP server podporující skriptování. Právě díky těmto skriptům jsou zpracovávány různé statistiky serveru, kontroly integrity a je zajištěna provázanost s kanálem na IRC pomocí Bota.

Jak se warez šíří? Existuje v tom také nějaký systém? Jak se může dostat od špičkových skupin rozšíří po internetu?

Šanci dostat se na takový server mají jen elitní kurýři, o kterých si povíme za malou chvíli, a nejlepší členové skupiny, která má na serveru AFFIL. Affil je dohoda mezi skupinou a správcem FTP serveru, zajišťující pro server exkluzivitu ze strany skupiny. To znamená, že se každý release této skupiny na serveru objeví s předstihem před ostatním servery. Tomuto předstihu se říka PRE. Každá skupina má těchto Pre několik a k vydání releasu na těchto serverch dochází současně, což zajišťuje speciální skript. Každá skupina, která má na serveru Affil, má svůj

Nejlepší servery se vyznačují množstvím kvalitních Affils

soukromý adresář, kam mají přístup pouze členové skupiny. Ti nahrají pomocí Bota nebo ručně release do tohoto adresáře a až je na všech jejich Affil serverech, tak pomocí speciálního příkazu (Site Commands) nebo přes Bota dají pokyn k Pre. Při Pre se v aktuálním adresáři objeví nový release a kurýři začnou kopírovat (tradovat) tyto release na servery, kde ještě nejsou. Dochází k regulérnímu souboji, ve kterém jde doslova o každou vteřinu.

Servery se rozlišují podle důležitosti na různé úrovně takzvaných Headquaters (HQ). Nejdůležitější je WHQ (WorldHQ), následují EUHQ (EuroHQ) a RHQ (Release-HQ) a regionální HQ, například server v české Republice bude CZHQ. Za Affil dohodu dostávají skupiny LEECH neboli určitý počet datově nelimitovaných přístupů na server, který většinou leader rozdělí mezi své nejlepší lidi. Další možností je takzvaný ALLOTMENT, kdy se jedná o přesně ohraničené množství dat, které může uživatel stáhnout ze serveru. Tento limit se počítá na jeden týden, přičemž v neděli dochází k vynulování a uživatel má opět počáteční limit. Zůstatek z těchto limitů nelze přenášet do dalších týdnů.

Každý server má několik set uživatelů (ty největší přibližně okolo 400-500). V závislosti na počtu a kvalitě Affils se zvyšuje serveru RATING neboli hodnocení. Určuje ho několik nejlepších kurýrů na světě a závisí také od rychlosti serveru (ta je dána rychlostí hardware a linky, na kterou je připojen) a jeho kapacity. Pro zajímavost, asi největší FTP server má kapacitu přes 4TB.

DUMP je FTP server určený pro potřeby skupiny. Význam tohoto serveru by se dal charakterizovat jako „překladiště". Každá skupina vlastní alespoň jeden takový server. Na dumpu je například archiv starších programu, pomůcky pro cracking a další záležitosti určené výhradně pro členy teamu. Nahrávají se tam věci, které potřebují craknout nebo jsou určené k vydání. U dumpu nejde ani tak o velikost, jako spíše o rychlost.

Jak tedy průběh takového release vypadá na konkrétním příkladu? Když se například v předstihu šuška, že vyjde Borland Delphi 6, všichni již netrpělivě čekají. V samotném počátku jde o souboj supplierů. Jakmile a pokud dostane supplier program do ruky, urychleně ho nahrává na dump, čímž svůj úkol splnil a všechno od teď závisí na umění crackera, který si program z dumpu nahraje a začne pracovat na odstranění ochrany. Pokud se jedná o takový produkt, jako je Delphi, který je hodnocen jako jeden z nejlepších releasů v roce (mezi další patří produkty Microsoft, Adobe, Macromedia, Maxon, Autodesk a další), je cracker vyrozuměn v předstihu, většinou pár hodin předem a jakmile dostane do ruky produkt, začíná další závod. Závod schopností a zkušeností. Crack musí fungovat perfektně, skupina si nemůže dovolit svou práci nedotáhnout do konce. Vítězí samozřejmě ta skupina, která produkt vydá první. Jakmile je crack hotový, je už většinou připraven packager, který tento crack „přibalí" k releasu a začíná release nahrávat na Pre servery. Když je release na všech serverech Pre, závod je u konce. Ta skupina, která release uveřejní první, vítězí. Tak končí závod release skupin. Začíná však ještě dramatičtější závod, kde každá vteřina znamená hodně – závod kurýrů...

Warez jako sport

Mezi podstatnou část scény patří takzvané kurýrské skupiny, mezi těmito lidmi běžně nazývané CURRY GROUPS. Vezměme to ale po pořádku a nejdřív si vysvětleme, co je to kurýrská skupina, jaké jsou šance se do ní dostat, jak to v ní vlastně funguje a čím se zabývá.

V těchto skupinách panují velmi přísná pravidla, takže šance se do ní dostat je pro normální lidi téměř nemožná. Dvě možnosti tu však existují. První z nich je, že už máte dobrého známého v jedné z těchto skupin, který se za vás zaručí a leader skupiny je ochoten vás vzít jako TRIAL člena, což znamená časově omezenou zkoušku, během níž musíte ukázat ty nejlepší výkony. Po uplynutí této doby se z vás stane buď právoplatný člen nebo vás prostě vyhodí. Toto schéma přijímání nováčků ostatně funguje i v ostatních odvětvích warez scény.

Druhá možnost je postupně se propracovat na vlastní pěst, tento proces je však poměrně zdlouhavý a často trvá několik let, než se jedinci „odnikud" podaří dostat mezi opravdovou elitu. Tato kariéra začíná zpravidla na

Co jsou zač kurýři? K čemu jsou zapotřebí? Proč jsou tak důležitou a specifickou součástí warez scény?

nějakém veřejném kanále, kde začínáte postupně sbírat kontakty a zkušenosti, přičemž se postupně propracováváte na lepší a lepší FTP servery. Těchto serverů existuje mnoho druhů, ale pokud se dostanete na ty nejlepší z nich, máte šanci, že si vás všimne jeden z členů kurýrské skupiny, začne sledovat vaše aktivity a nakonec vás osloví, zda nemáte zájem jít k nim na zkoušku.

Dá se říct, že kurýrských skupin jsou tři druhy: ISO, 0day a mp3. ISO se zabývá tradováním (posíláním mezi FTP servery) všech ISO releasů. Patří sem hry (včetně konzolí), aplikace, a videa. 0day skupiny se zabývají tradováním Ripů aplikací, her a v posledních letech i programů pro PDA. Zbývající mp3 skupiny se zabývají tradováním mp3jek. Dá se odhadnout, že těchto skupin existuje na celém světě přibližně padesát a každá z nich čítá řádově třicet členů, pokud tedy bereme v potaz ty skutečně nejlepší.

Jak již bylo uvedeno, funkce těchto skupin je co nejrychleji šířit data mezi FTP servery. Serverů, kde se tyto skupiny pohybují, je na světě několik set. Jakmile se na nějakém z nich objeví data, co se dají šířit na ostatní servery, začnou je kurýři okamžitě rozesílat. Každý server má svůj Ranking (viz výše) a dále SITE RULES, což jsou pravidla o tom, jaký druh warezu server akceptuje.

Mnozí si asi nyní kladou otázku, k čemu to kurýrům je, trávit denně hodiny u počítače. Existují pouze dva důvody. Prvním je, že kurýr má okamžitý přístup ke všemu warezu co existuje a má-li dostatečně rychlé vlastní připojení, může si prakticky stahovat cokoliv. Druhý důvod: je to prostě koníček. Všechny servery v sobotu ve 23hodin 59 minut (serverového času) uloží statistiky (a po uložení je automaticky vynulují), ve kterých je uvedeno, která kurýrská skupina a který kurýr toho kolik za týden uploadnuli (poslali na server). Tyto výsledky jsou dále zpracovávány různými programy a získává se z nich celkové hodnocení. To znamená, že se vyhodnotí, která ISO, 0DAY a MP3 kurýrská skupina a který kurýr byli za jednotlivý týden nejlepší.

Hodnocení probíhá tak, že se počítá prvních dvacet míst, konkrétně za 1. místo se dává 20 bodů, za 2. místo 19 až po 20. místo, hodnocené jedním bodem. Počet bodů se dále vynásobí Rankingem serverů, ty se pohybují zpravidla v rozmezí 1-3 (Euro servery) nebo 1-5 (US servery), záleží na tom, o jaký kurýrský report se jedná. Nakonec se sečtou výsledky z jednotlivých serverů a statistiky jsou hotové. Aby nedošlo k nejasnostem, podotýkám, že se zpracovává hodnocení zvlášť pro každý druh kurýrských skupin (tedy ISO, 0day a mp3). Výsledné CURRY REPORTS, což jsou vlastně statistiky, kterých existuje několik druhů, jsou pak vystaveny ve speciálních volně přístupných kanálech na IRC a kurýři mají přehled, jak se každý týden umístili.

ACR – bulletin pro kurýry pohybující se na US TOPSITES

Protože každá skupina chce být co nejlepší, probíhá týden co týden těžký souboj o dosažení co nejlepšího místa. Vůdce každé skupiny požaduje od kurýrů co nejlepší výkon, takže se často stává, že kurýra nepřinášejícího skupině valné výsledky, jednoduše vyhodí. Pro takového kurýra však většinou není problém se dostat do jiné skupiny, protože je již ostatním znám.

Princip soutěže je následující. Každý kurýr má RATIO, což je poměr, který určuje kolik si může ze serveru stáhnout dat v závislosti od objemu dat, které na server naopak nahraje. Standardně je tato hodnota 1:3, což znamená že za každý megabajt, který na server nahraje, může ze serveru 3 megabajty stáhnout. Do začátku má každý 15 MB počáteční CREDIT, což je výraz pro objem dat k dispozici na stažení. Každý kurýr má jen jeden LOGIN, což znamená, že na jednom serveru může být připojen pouze jednou. Kurýr má za úkol na nahrát co nejvíce dat, aby se objevil v závěrečné statistice. Jak je výše napsáno, počítá se jen prvních dvacet míst, přičemž servery mají různý Ranking (hodonocení). Čím lepší server, tím

CWS – oficiální bulletin pro kurýry na TOPSITES (US/EURO)

Pravidla 0day

NUKE
Tento výraz se používá při znehodnocení releasu, který nesplňuje pravidla. Pokud je release nuked, není uznán. Skupina může svou chybu napravit a vydat takzvaný REPACK, kde budou předchozí chyby opravené.

NUKE REQUEST (žádost o vyřazení)
Špatný rip nebo release musí oznámit buď tři nezávislí jedinci nebo skupina, která release vydala. Pokud jiná skupina vydá správný release a původní špatný ještě není nuked, musí druhá uvést v NFO důvod proč vydává nový release. Pokud tak neučiní, bude release nuked jako dupe.

DUPES (duplikáty)
Žádné dupes, skupina, která vydá release jako první, vyhrává. Ostatní releasy stejného subjektu jsou automaticky nuked.

FREEWARE
Žádný freeware, neplacené updaty nebo verze, které si každý může stáhnout a nepotřebuje k nim žádný (nový) crack.
Výjimka č.1: service pack, nebo update pro registrované uživatele, který není volně přístupný či ke stažení.
Výjimka č.2: programy napsané členy warez scény pro volné použití pro ostatní ve scéně.

JMÉNA ADRESÁŘŮ
Používané znaky: A-Z, a-z, 0-9 a speciální znaky () . _ -
Jiné znaky nejsou povoleny. Jméno adresáře musí obsahovat plné jméno programu + verzi + „jméno skupiny" na konci názvu adresáře, např. tedy Internet.Scene.Magazine. v2001.Corporate.Version-iNETMAG.
Pokud není program jedinečný, musí být v názvu zahrnuto i jméno výrobce.
Adresáře se špatným jménem budou nuked.

JMÉNA SOUBORŮ
Používejte následující znaky: A-Z a-z 0-9 () . _ -
Používejte pravidlo 8.3, např. I-NETMAG.ZIP. Dlouhé názvy souborů jsou nuked. Nesprávné znaky v názvu souboru budou nuked.

BETY
Bety jsou povoleny, pokud lze poznat, že se jedná o betu (například podle slova „beta" v názvu adresáře). Skryté bety budou nuked. Servery si mohou určit, jestli release bety přijmou nebo ne. Pokud jej nepřijmou, je release nuked.

MU (menší update)
Menší update je povolen. Servery si mohou určit, jestli takový release přijmou nebo ne. Pokud nepřijmou, je release nuked.

VELIKOST
Velikostní limity releasů určují servery.

OS
Přípustný je každý operační systém, pokud běží na „normálním" PC. Servery si mohou určit, jestli takový release přijmou nebo ne. Pokud nepřijmou, je release nuked.

JAZYK
Všechny jazyky jsou povoleny. Neanglické releasy musí ve jménu adresáře zahrnovat jméno jazyka, např. Internet.Scene.Magazine.v2001.Corporate.Version.CZECH-iNETMAG.
Servery si mohou určit, jestli takový release přijmou nebo ne. Pokud nepřijmou, je release nuked.

CRACK STEALING (krádež cracku)
Releasy s cracky jiných skupin budou nuked, pokud původní skupina nepovolí jejich použití. Původní skupina může požádat, aby byl kradený release nuked.

Něco málo statistik

Kategorie:
UTIL – ..ISO/RIP Aplikace; **VCD** – VideoCD; **DiVX** – DVD převedené do PC formátu MPEG-4; **MP3** – Hudební nahrávky; **PALM** – Palm Pilot (většinou skupiny COREPDA/uCFpDA/ElilApDA); **KONZOLE** – DC/PSX/PSX2/N64

Jazyky:
English/German/French/Ostatní (Angličtina je oficiální jazyk)

Vývoj UTIL scény:

1999

pořadí	skupina	počet releasů	celková velikost (v kB)
1	CORE	2.506	3.533.490
2	BLIZZARD	1.305	3.446.774
3	TNO	1.295	989.280
4	MFD	1.266	6.812.098
5	GWA	1.142	3.992.500
6	IND	995	10.288.537
7	PROPHECY	991	1.697.470
8	DSI	931	1.560.330
9	ECLIPSE	909	1.286.539
10	PGC	829	1.291.549
	Celkem	**36.235**	**281.140.127**

2000

pořadí	skupina	počet releasů	celková velikost (v kB)
1	ORION	1.969	3.431.813
2	CORE	1.566	2.846.335
3	TMG	1.432	3.468.241
4	LAXITY	1.290	3.188.703
5	BLIZZARD	1.246	8.302.784
6	ECLIPSE	1.198	1.218.807
7	INTENSION	1.195	2.856.020
8	MFD	838	11.938.880
9	DISTINCT	826	1.656.826
10	DSI	719	1.435.909
	Celkem	**36.800**	**362.716.299**

2001

pořadí	skupina	počet releasů	celková velikost (v kB)
1	ORION	1.690	3.164.268
2	BLIZZARD	1.395	12.831.240
3	TMG	1.318	2.752.147
4	LAXITY	1.139	2.364.591
5	CORE	1.003	1.984.292
6	EMBRACE	843	1.388.932
7	INTENSION	819	6.691.198
8	PARADOX	749	13.740.302
9	DISTINCT	735	4.791.988
10	CROSSFIRE	730	6.970.251
	Celkem	**27.223**	**293.293.200**

lépe je uploadování na něj bodováno, avšak tím větší je konkurence na něm a boje jsou tvrdší. Nemusím snad dodávat, že se počítá pouze první upload releasu – a že tedy skutečně jde pouze o vteřiny...

Další z cest

FXP (File eXchange Protocol) je výraz pro přenos z jednoho FTP serveru na druhý, pomocí FTP Klienta. Pokud přenášíte data od sebe jinam, záleží na rychlosti vašeho připojení. Pokud ale použijete přenos mezi dvěmi FTP, rychlost nezávisí na rychlosti vašeho připojení, ale na rychlosti propojení mezi těmito servery, samozřejmě s jistými omezeními. FXP je též užívaný výraz pro skupinky kurýrů, které se zabývají vytvářením tzv. pub (veřejně přístupných) serverů, kam kopírují data a prostřednictvím BOARDů (nástěnek) na ně dávají zdarma

Jak se releasy rozšíří dále z top sites po ostatních ftp serverech? Co je to FXP? Co je to pub? Jaká je cesta warezu od scény k obyčejným uživatelům internetu?

přístup všem jeho uživatelům, kteří, jsou-li dostatečně rychlí, mohou nasdílená data stáhnout. Nejprve bychom si ale měli říct, co to vlastně takový Pub je, jak se vytváří a k čemu slouží.

Pub je FTP server s anonymním přístupem a právy pro zápis. Zjišťují se prohledáváním (scanováním) pomocí pingovacích programů. Pingovacímu programu nastavíme určitý rozsah IP adres, který má otestovat, a program už pracuje sám. Pokud nalezne kýžené FTP, které není již někým jiným využíváno jako Pub, dochází k přisvojení si takového FTP, jinak též zvanému tagování. Tagování se provádí tak, že vytvoříme adresář, kterým si svůj nově získaný server „podepíšeme“, nezapomeneme se podpisem přihlásit ani ke své mateřské FXP skupine. Vytvoříme tedy například adresář /.tagged/.by/xxx/.for/.some-FXP, čímž dáváme konkurenci najevo, že místo je zabrané. Náš získaný pub hrdě vystavíme na náš board, pro ostatní jeho členy.

Co se týče etiky FXP skupin, nemělo by docházet k scizování cizích pub serverů, též nazývanému PUB STEALING. Dále by v žádném případě nemělo docházet k vystavování adresy Pubu na jiných místech, než je onen mateřský board, pro který byl vytvořen, zde se jedná o pravidla takzvaného PUB SHARINGu. Velkým problémem na všech boardech jsou lidé, kteří mají zábavu v ničení (mazání) pub serverů. Říká se jim DELETERS. Nutí je k tomu zřejmě jejich nízká inteligence nebo komplexy. Bohužel, stačí jeden takový člověk na boardu a hned je problém. Protože board má několik stovek členů, jen obtížně se hledá viník. Je-li však odhalen, bývá smazán z boardu a jeho IP adresa je blokovaná i na boardech ostatních.

FXP slouží k šíření warezu mezi „nejprostší“ uživatele internetu, boardy nebývají tak pevně uzavřené jako warez scéna.

Schéma cesty, kterou urazí každý release, je tedy asi následující:

Pre + TOPSITE -> CURRY -> SITE -> CURRY+FXP -> DUMP -> FXP -> PUB -> BOARD -> Uživatel

Všude dobře, doma...

Světové i domácí skupiny se důrazně distancují od vydělávaní peněz prostřednictvím warezu. Přesto ale jde o business, velmi slušný business, který (nejen) v ČR už několik let funguje. Jde ovšem jen o chladný kalkul, nic víc. Vypalování CD totiž nemá s warez scénou žádnou spojitost, je to pouze vedlejší produkt této scény, založený na lidské hrabivosti.

Současná domácí scéna (dá-li se tak nazvat), je pevně uzavřená a zcela nepřístupná veřejnosti. Členové domácích skupin nestojí o popularitu, neboť nikdo z nich nechce mít problémy. Proto je téměř každý běžný uživatel hledající českou aplikaci v koncích již na počátku svého

Jaká je situace u nás? Existuje tu speciální čeká warez scéna? Je možné do ní proniknout či alespoň získat přístup k jejím releasům?

snažení. Žádné vyhledávače nezabírají a pokoutné kopírování kamarád kamarádovi také moc nezabírá. I když tato situace malinko nahrává lidem, kteří vypalují za úplatu, tak i oni se jen horko těžko dostávají k domácím produktům. Naskýtá se tedy otázka: „Proč to tedy česká warez scéna vlastně všechno dělá, když se k jejich práci průměrný uživatel nemá šanci dostat?“

Česká scéna funguje jen pro úzký okruh, čítající několik stovek uživatelů, kteří jsou vlastně více méně kamarádi. Česká skupina čítá v průměru 5-10 lidí a jedná se o kamarády, kteří se ve většině případů znají osobně a skupinu většinou založí jen tak pro radost. Členy domácí scény jsou i lidé ze Slovenska, takže se dá tvrdit, že ani zde rozdělení republiky nerozdělilo lidi. Existují také skupinky soustředěné okolo diskusních webů a boardů, které jsou víceméně otevřené veřejnosti. Pokud bude ze strany čtenářů zájem, můžeme se situaci domácí warez scény věnovat hlouběji v jednom z dalších čísel časopisu Internet.

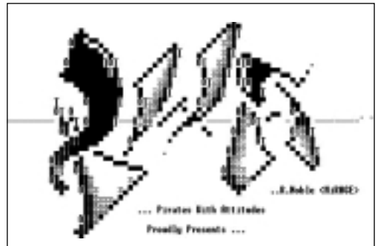
Bezpečnost především

Každý člen si velmi dobře uvědomuje rizika, vyplývající z každodenního působení na warez scéně. Prioritou č.1 je tedy osobní bezpečnost a ochrana soukromí. Každý, kdo se na warez scéně pohybuje, má v živé paměti loňské zatčení (**apbonline.com/newscenter/internetcrime/2000/02/04/pirates0204_01.html**) části

Jak se vyrovnáváte s nezákonností vašeho počínání? Nemáte strach? Stojí vám časově náročná práce na warezu za takové riziko?

skupiny PWA (Pirates With Attitudes), kdy agenti FBI rozbili jednu z nejvýznamnějších warez skupin na světě. Otřáslo to téměř každým a většina warez scény si začala uvědomovat rizika spojená s touto činností. A tak zatímco BSA (Bussines Software Aliance) nešetřila chvalozpěvy (**www.bsa.org/usa/press/newsreleases/2000-05-04.187.phtml**) na adresu agentů.a plánovala zesílení celkového dopadu této akce na vývoj warez scény, scéna samotná se pevně uzavřela okolnímu světu.

Zatímco z agentů FBI se dělali hrdinové riskující život za vlast, na povrch vyplouvají podivné souvislosti, které posilují podezření, že nešlo o profesionální, trpělivu a dlouhodobou práci pojídačů koblih, ale spíše o úžasnou náhodu. Proslýchá se, že všechno začalo ve společ-



PWA – nešťastná náhoda, nebo kvalitní práce ze strany agentů FBI?

nosti Intel, kde začali zaznamenávat ztráty počítačových komponentů. Firma, jak to v takových případech bývá, požádala o prošetření federální agenturu. Agenti FBI zanedlouho zjistili, že komponenty kradou dva zaměstnanci (později se ukázalo, že jich ev skutečnosti bylo pět), společnost ale chtěla znát i důvod jejich počínání...

Jak to bylo dál? Hovoří se o agentovi, který pronikl do skupiny a objevují se i další fantastické příběhy spojené s kauzou PWA. Jelikož se nám tu pomalu začíná klubat příběh hodný bulvárních plátků, nechme jej být a pověžme si raději něco o následcích. Kromě samotného zadržení sedmnácti členů, včetně pěti dodavatelů hardware z Intelu, byl také nalezen a zkonfiskován FTP server „Sentinel“, který skupina provozovala v Kanadě na univerzitě v Quebecku. A jak příběh končí? Známou citací „...obžalovaným bylo sděleno obvinění z trestného činu a hrozí jim trest odnětí svobody s horní hranicí 5 let a peněžitý trest ve výši 250 000 USD“.

Je na každém z nás, uvědomit si, zda-li mu účast na warez scéně stojí za takové riziko...

Warez je samozřejmě nezákonný, ale tento článek jej nehodlá ani propagovat, ani zatracovat. Jeho cílem není vynášet jakékoli soudy – cílem je seznámit vás se světem, o kterém jste pravděpodobně ani neměli tušení. Na mnohé se přesto nedostalo. Zjistíte sice spoustu fakt a seznámíte se s mnoha reáliemi warez scény. Na druhou stranu nevybyl prostor na subjektivní dojmy a postoje. Dnes tedy zjistíte, JAK warez scéna funguje – a pokud budete mít zájem, v některém z příštích čísel bychom mohli pátrat po tom, PROČ vůbec funguje, když se oproti obecným předpokladům jedná o „nonprofitní“ organizaci. Jaké jsou motivace jejích příslušníků, mají nějaké morální či etické zábrany a kodexy, hryže je svědomí, jaký mají vztah k okolnímu světu, jsou s ním vůbec schopni komunikovat...? Mohli bychom si dokonce položit i otázku, zda činnost na warez scéně neznamená pro její příslušníky dokonce ne-li ekonomickou zátěž, pak alespoň nepominutelnou investici, přinejmenším časovou. Podrobněji a na příkladech bychom si také mohli zdokumentovat to, co tento článek pouze naznačil – že spíše než k novodobým Jánošíkům či upoceným chmatákům má warez scéna blízko k hitu posledních let – adrenalinovým sportům. Pokud tedy budete mít jakékoli doplňující dotazy, odsuzující komentáře, slova podpory nebo prostě jen zájem dozvědět se více, neváhejte a pište na mou adresu. Pokud nezasáhne vyšší moc, sKAMER DeLebre je připraven vzít vás na další návštěvu do světa za zrcadlem.

David Litvák <davli@tlp.cz>