

## The story of the WareZ-Scene

Die Geschichte von WareZ begann zu einer Zeit in der Computer noch ganze Räume füllten und die Daten noch auf Lochkarten abgelegt wurden. Damals waren WareZ noch eine Sache von Einzelgängern, die gelegentlich mal Software kopierten und manipulierten. Anfang der 80er fand der "Videospielboom" in den USA statt - dies war der Beginn der "Console - WareZ". Die erste richtige "PC WareZ Scene" gab es mit dem Apple II, das war in den späten 70ern. 1982 kam dann der Commodore 64 auf den Markt, also der erste "erschwingliche" Computer, dies war der Beginn einer neuen Dimension von WareZ. Aber die WareZ Scene war immer noch klein "unorganisiert", und auf Gebiete beschränkt. Ab 1987 fing die Scene an, Cracks und Software über längere Distanzen zu traden. Dies war der Beginn der BBS Scene. Aber wieso eigentlich begann das traden über längere Distanzen erst jetzt ?

Zum Start des c64 und auch noch Jahre danach, war Software auf keine "Art und Weise" (man musste lediglich eine Zeile, des c64 Formats, ändern und schon konnte man kopieren) vor dem Kopieren geschützt. Als dann aber die Software Firmen merkten, dass es sowas wie "Raupkopierer" gibt, begannen sie "Kopierschutz" Mechanismen einzubauen. Erst "komplexe" Schutzmassnahmen machten es nötig - gemeinsam Software zu cracken. So entstanden die ersten weltweiten Cracker - gruppierungen.

### Die BBS Scene

BBS (Bulletin Board Systems) wurde ursprünglich für den Apple II entwickelt, also in den späten Siebzigern. BBS war aber zu dieser Zeit : Langsam, Fehlerhaft und nur Textbasierend (nicht für den Transport von Dateien ausgelegt). Erst als sich bestimmte Leute für dieses Programm interessierten, wurde es weiterentwickelt und somit war es auch fähig mit Dateien umzugehen. Um in ein BBS zu kommen musste man sich mit einem Modem direkt zu Telefonnummer des NNs einwählen. Früher waren die Einwahlnummern öffentlich und niemanden interessierte es, was WareZ ist. Da in den 80ern Telefongespräche sehr teuer waren, ist es verständlich das man nur mithilfe von Phreaking - Kenntnissen, Traden konnte (die ersten Trader waren also zugleich auch Phreaker). Doch die meisten Phreaker arbeiteten unter dem Motto HPAV (Hacking, Phreaking, Anarchy, Virus), WareZ waren für sie etwas eher nebensächliches. Durch diesen Umstand war die Scene sehr langsam und oftmals dauerte es Wochen bis man zu einem Release kam. Das andere Problem war aber, dass die meisten Cracker absolut keine Ahnung von Phreaken hatten und somit auch nicht Softwarekurier sein konnten. Glücklicherweise wurde im Jahre 1988 eine neue Phreakergruppe gegründet, die North American Pirate Phreak Alliance (NAP/PA). Sie sorgten dafür, das Tutorials entwickelt wurden, um zu zeigen wie Phreaken funktioniert. Viele Top BBS wurden Mitglied bei der NAP, dies sorgte dafür das die richtigen Informationen zu den richtigen Leute kam. Dadurch wurde die Scene besser organisiert. Aber ein BBS kostet Geld, und zwar eine ganze Menge. Geld kam vor allem aus den "Bezahl - Accounts" der meisten User. Nur die Releaser mussten nichts bezahlen. Das Geld wurde für neue Hardware und neue Nodes verwendet. Aber Sysop eines BBS zu sein war sehr gefährlich, dies aus zwei Gründen. Die BBS Boards waren zumeist auf dem heimischen PC zuhause und Firmen wie Novell und Microsoft empfanden nicht viel Freude an Servern vollgepackt mit illegalen Programmen.

Ein weiteres grosses Problem, war der Konkurrenzkampf unter den Boards - dabei ging es soweit, das Boardbetreiber sich gegenseitig an die Polizei verrieten. Vor allem "neue und noch junge" Boards wurden somit nach wenigen Wochen aus dem Business gekickt. Aber wer es einmal mit seinem Board an die Spitze schaffte, (sprich möglichst viele aktuelle Releases auf dem BBS), dem wurde die Ehre der ganzen Scene zu teil.

Ebenfalls ein Problem waren die sogenannten "Buster". Wenn jemand aus der Scene von der Polizei erwischt wurde, tat er oftmals alles um möglichst glimpflich davonzukommen, sprich andere Boards, Leute etc. zu verraten.

Auch der "Kampf" zwischen IBM-Server Boards und Amiga Server Boards war ein grosses Problem. Uppte eine Release Groups z.B. ein IBM-PC Applikation auf einen Amiga Server, kam es nicht selten vor, dass die Sysops, oder andere Leute auf den Boards. Die Releases nukten und einen Virus einbauten. Da aber das Amiga System keine Zukunft mehr hatte (Produktion wurde eingestellt). Erledigte sich das Problem, da die meisten Boards auf IBM-Server umstiegen.

Aber irgendwann waren die Tage der BBS Boards gezählt ! Das sterben der Boards begann im Jahre 1996 als die Nummer 1 der Boards, das Park Central in New York, seine Tore schloss. Es begann das Kapitel "BBS VS Internet". Viele Groups versuchten in Folge die BBS Scene zu neuem Leben zu erwecken, z.B. mit exklusiven Veröffentlichungen nur über BBS. Das Finale Ende diese "Kampfes" war im Februar 1997. Infolge der "Cyberstrike Campaign" von Novell wurden 5 grosse BBS Boards innerhalb einer Woche geschlossen. Dies bedeutete das "Aus" dieser Scene und der Beginn "Mainstream WareZ Ära".

### Das Internet

Die WareZ Scene in der "BBS - Zeit" war in gewisser weise "Underground" und "geheim".

Doch diese Umstand änderte sich mit der raschen Verbreitung des Internets, ab 1994, schlagartig. Denn nun konnte jeder "Peter Mustermann" ins Netz. Mithilfe von Mail, IRC, FTP, .... wurde alles ganz einfach ! Ein Vorteil der "Neuen" Scene ist es, das man es als Newbie leichter hat und schneller in die Scene hineinkommt. Und wenn jetzt Oldschool-Cracker etc. kommen mit Sprüchen wie. Früher war alles besser... Dann erinnert mich das an meine Eltern, die immer mal wieder solche Sprüche von sich geben.

Als die Release Group FATE (führende Releasegroup 1995), ihren IRC Channel Public machte wurde er überrollt von Lamern und Newbies. Dies war auch der Beginn von "WebwareZ" und andern "Public WareZ" Projekten.

## Die Supplier

Ohne Supplier keine Ware, so einfach ist das. Damals wie Heute kommen die Supplier aus den gleichen Bereichen. Es sind dies vor allem Betatester, Insider in den Softwarefirmen selbst, Leute in Presswerken etc. Der Scene Status, einer Release Group, steht und fällt mit der Qualität und Geschwindigkeit der Group eigenen Supplier. Mithilfe von guten Suppliern ist es den grösseren Release Groups oftmals möglich, Ware vor dem offiziellen Verkaufstermin zu Veröffentlichen. Kleinere Release Groups sind auf Supplier angewiesen, welche die jeweiligen Ware kaufen (z.B. die DVD Ripper).

## Die ANSI Scene

Erst in den 80ern wurde es langsam zum Standard, Infos über die Scene per Textdatei oder Crack'tros zu veröffentlichen. Somit gibt es von der Scene "vor den 80ern" nur extrem wenig Infos. In den 80ern waren es vor allem die einzelnen Cracker, welche die Scene repräsentierten, es gab noch sehr wenige Crackgroups. Erst gegen Ende der 80er begannen sich die Crackgroups durchzusetzen und sie übernahmen den Status der einzelnen Members. Es wurde immer mehr zum Standard, seine Cracks mit aufwendigen Grafiken und Animationen auszustatten. Dies war die Zeit der ersten richtigen Crack'tros. Verschiedene Crackgruppen setzten auch jeweils verschiedene "Animationstechniken" ein. "Bentley Sidewell Productions" setzte CGA Bilder ein, um ihre Animationen zu verwirklichen. "The International Network of Crackers" setzte ANSI Grafiken ein. Aber mit der Zeit entfernte sich die PC DEMO Scene immer mehr von der Cracking Scene. und heutzutage ist die DEMO Scene eine eigene "Subkultur". Heutzutage sind Crack'tros in Releases sehr selten geworden.

## INFORMATION Files

Anfangs setzten Cracker, Infos in ganz normale .txt Files. In den sogenannten NFOs werden meist : Infos über das Release, Group Infos etc. veröffentlicht. Die Hacking Groups der frühen 80er wollten "anders" sein als die anderen Groups. So kam es das sie ihr Info Files statt .txt z.B. für Fairlight .flt benannten, oder paradox .pdx. Die Abkürzungen waren allesamt auf 3 Buchstaben beschränkt, weil die DOS-Systeme nicht mehr als 3 Buchstaben erlaubten. Auch die Groupname durften nicht länger als 9 Buchstaben sein, weil das DOS System nicht mehr erlaubte. als z.B. Release.FLT. Release Groups anderer PC Systeme verwendeten aber häufig längere Namen, da ihre System diese "Beschränkungen" nicht aufwiesen. Im Jahre 1990 setzten "The Humble Guys" einen Standard. Ab sofort sollten alle Release .nfo benannt werden, also z.B. Fairlight.nfo.

## Scene Kunst

"PC - Künstler" gibt es seit es ASCII und ANSI gibt. Die Internationalen Gruppen starteten Ende 1990. ACID (ANSI Creators In Demand) war die erste Internationale Gruppe, sie schufen Trends und haben sich auf ANSI Art und ANSiMation spezialisiert. Sie bekamen ihr Ansehen durch den Support der besten BBS Boards aller Zeiten. Die PC-Art Scene und die Demo Scene entstanden also ursprünglich alle in der Ware Scene. Aber diese Verbindung ging leider verloren und die heutigen Top - Art Groups haben nicht mehr allzuviel mit der Ware Scene zu tun. Als der PC zu mehr Akzeptanz innerhalb Europas kam (Europa wurde früher vom Atari und dem Amiga dominiert) kauften oder benutzten viele Mitglieder von grösseren Amiga Gruppen einen PC, aber ihnen fehlte die Software. So stieg eine grosse Anzahl von Amiga-Cracking Groups auf DOS Systeme um, so z.B. Fairlight, Razor 1911 und die Zusammengeschlossenen Gruppen Tri Star und Red Sector (TRSI). Heutzutage gibt es eine grosse Anzahl von Scene-Art-Gruppen. Die Kunstformen wie, Hirez (Banner etc.), Chips (16 Bit Midi Sound), ASCII-Art (Grafiken mithilfe des ASCII - Zeichensatzes), DEMO-Scene (Computeranimierte Filme - die aber während des abspielens noch gerendert werden müssen) und Dinge wie Webdesign und Flash - Programmierung. Bekannte Scene Art Gruppen sind : CRO Design, Haujobb, Aardbei, Farbrausch etc.

## CD Ripping

Während das Internet die erste "Ware-Scene-Revolution" verursachte, war der Umstand das die Spiele Industrie die Games auf CD-Releasen eine Zweite Revolution. CD-Rom Spiele Titel gibt es seit 1989 (Sierra/Dynamix), doch die Scene hatte bis mitte der 90er nicht allzuviel mit CDs am Hut. Und als sich die Scene immer mehr den CDs widmete, machte das niemand seriös, jede Gruppe gründete ihr separate CD - Release Gruppe. Diese Separaten Gruppen veröffentlichten schlechte Qualität unter diversen "Labels". Und dies machte den

Vorteil einer CD zunichte.

Die Gruppen releasten keine ISOs, die Files waren einfach kopiert von der CD. Aber die Leute nutzen keine grossen Releases, weil das downloaden einfach vielzulang dauerte. Die Ripper hatten die Mentalität der Diskette, je kleiner desto besser. Soviele Game-Releases wurden zerstört, nur weil einfach das wichtigste fehlte, so war es üblich die Games ohne Sound und ohne Movies zu releasen, die Sounds und Movies bekam man als Seperates Rip Pack. Das ist wie TV ohne Sound. Viele Rippis waren auch schlecht gecrackt und brauchten spezielle Emulatoren (z.B.fakecd.exe).

Als die Software Publisher begannen die ganze Kapazität einer CD auszunutzen, packten die meisten Release Groups die Releases immer noch in 1.44 MB Files, das konnte aber nicht mehr so weitergehen. Am 6 Juli 1996 formeten fünf Release Gruppen einen Pakt mit dem Namen SPA (Software Pirate Association). Die SPA dazu da, dass alle Release Groups nach den gleichen Regeln releasten. Alle Releases welche diese Regeln brachen wurden auf den Mitglieder Seiten genuked.

1998 zerbrach die SPA, allein durch den Grund, dass niemanden mehr den Regeln folgte.

Die 3 grossen Release Groups (CLASS, Razor 1911 und Paradigm) formten eine neue Organisation mit dem Namen "The Faction". The Faction kreierte eine detaillierte Regelliste und machte sie Public. Die grösste Änderung war, die Files jetzt in ein Disklimit von 50\*2.88Mb.

zu ändern (früher bis zu 75\*1.44MB). Innerhalb dieser 50\*2.88Mb. musste eine Spielbare Version des Games gepackt sein. Was nicht auf diese Release passte musste als Sound oder Movie Pack releast werden. Die meisten befolgten diese Regeln, andere wiederum machten grössere Releases als 50 Disks. The Faction wurde im März 2000 reorganisiert, mit neuen Mitgliedern, neuen Gruppen, und neuen Regeln.

Die Ripping Scene ist zwischen 2000-2001 ausgestorben. Und führt nur noch ein Schattendasein.

## ISO Scene

1997 war der Preis eines CD-Rohlings auf einem erträglichen Minimum, kombiniert mit der immer grösser werdenen Verbreitung von Highspeed Zugängen, entwickelte sich ein neuer Nischenmarkt. Vollversionen von Games waren gesucht und so entstand die ISO Scene. ISOs sind komplette Kopien einer CD und daher sehr gross. Drei Jahre früher gründeten die ersten CD-Ripping Groups ihre ISO Abteilungen (RiSC ISO etc.). Auch die ISO Groups haben ihre Detaillierten Regeln gemacht. (CIFE, RiSCiSO, und RAZOR ISO). 1998 wurde die ISO Scene Erwachsen. Verschiedene Gruppen releasten die Gleichen Titel in verschiedenen Versionen (verschiedene Image Arten) auf Verschieden Topsites. Der eigentliche Standart war ISO, aber schon längst hatten alle auf das bin/cue Format gewechselt. Da Ende 1998 viele Ehemalige Ripping Groups zur ISO Scene wechselten (auch die Gruppen, welche Qualitativ schlechte Releases produzierten), kam es zu einigen Problemen. Die grösste Kontroverse, entstand um ISO-Release bei denen Extras wie Demos, Direct X etc. rausgerippt wurden. Es waren somit keine echten ISOs mehr.

Die ISOs Scene ist ein grosser Markt. ISOs werden heutzutage vor allem mit speziellen RAW-CD Burning Programmen wie Clone CD oder CDRWin erstellt. Zusätzlich werden noch die Kopierschutzmechanismen "ausgehebelt".

## Web Warez

WebWarez - Seiten entstanden im Jahre 1995 - also zu Beginn des Internets.

Web Warez begann in den USA und erst um 1998 gab es die ersten Deutschen Web Warez Seiten. 90 % der Menschen verstehen unter Warez die "Webwarez". Web Warez Seiten sind Public Seiten, auf denen Warez angeboten werden, die jeder leechen kann, ohne etwas dafür zu tun. Es gibt 3 Arten von Webwarez Seiten. Die ersten sind die, welche Enthusiastisch an die Sache gehen und alles als Hobby betreiben. Dann gibt es solche Seiten, die sich ihr Geld durch Bannerwerbung und Sexdialer etc. wieder hereinholen wollen. Die Letzteren sind die, welche Pubs von FxP Boards oder von andern Webwarez Seiten klauen, um die Arbeit für sich zu verbuchen.

Web Warez werden vor allem auf "Gratis-Webespace" geuppt. Also Tripod, Geocities etc.

Um das Jahr 2000 waren auch Anbieter wie Freedrive, I-Drive und Juston sehr beliebt.

Sie verschwanden allerdings schnell wieder von der Bildfläche. Im Jahre 2001 Dümpeln die Webwarez Seiten vor sich hin, da es keine richtigen Freespace Anbieter mehr gibt.

1999- bis Anfang 2001 war der Höhepunkt der Webwarez Scene.

Anders als z.B. in der Releaser Scene gibt und gab es niemals richtige Webwarez Crews die über Jahre hinweg durchhielten. Eine Scene Einrichtung hingegen ist besonders zu erwähnen. Es ist dies die "Cosmo Connors Cracklist". Cosmo's Karriere begann Anfang 1997, als er eine Webpage entdeckte, auf der Cracks zu aktuellen Programmen angeboten wurden.

Da er gerade am Homepage "basteln" war, hatte er auf einer Unterseite die gefundenen "Cracklinks" bereitgestellt und gepflegt. Damals waren es nur 8 bis 12 Links und wenn einer davon verschwand, war es ein extremer Aufwand einen funktionierenden Link zu beschaffen.

Die kleine Unterseite hatte ein gutes Echo bei den Besuchern dieser Seite, viel mehr als die eigentliche Homepage. Somit begann er, die Liste zu verselbstständigen und auszubauen.

Dies war der Beginn von Cosmo Connors Crack & Warez Links. Später kamen noch die Warez- Pages hinzu.

Die Leute von der Release und FxP-Szene halten nicht allzuviel von der Webwarez Scene.

Sie bezeichnen sie als Lamer und Newbies. In gewisser Weise trägt die Webwarez Scene eine Mitschuld, dass es Organisationen wie die BSA etc. gibt. Denn erst durch Webwarez wurde "Warez" einer breiten Masse bekannt.

## Filesharing

Filesharing ist ein weiterer, bekannter Vertreter von "Mainstream" Warez. Napster war der bekannteste Vertreter, eines Filesharing Programms - mit Napster konnte man MP3 Dateien tauschen. Napster war das Beste, was der Musikindustrie passieren konnte, denn erst dadurch konnte man ein "Feindbild" aufbauen. Der Napster Boom war um 1999-2000. Dann war Schluss, denn Bertelsmann hatte Napster gekauft.

Doch Nachfolger für Napster standen schon lange in den Startlöchern. Es waren dies Gnutella, FastTrack (Morpheus, Kazaa) oder aber auch Direct Connect. Jeder dieser Filesharing verfolgte einen etwas anderen Ansatz. Doch eines hatten sie gemeinsam. Die Filesharing Netze funktionieren ohne einen festen Server, wie bei Napster und somit ist es für die Musik- und neu auch die Filmindustrie sehr schwer, jemanden zu verklagen. Filesharing ist noch eine junge Szene, die noch eine große Zukunft vor sich hat.

#### Operation Buccaneer

Eine vom FBI, BSA und den jeweiligen Spezialkommandos in den diversen Ländern ins Leben gerufene "Anti Warez Operation" mit dem Namen "Operation Buccaneer" fand am Dienstag den 11. Dezember 2001 ihren Höhepunkt. Innerhalb weniger Stunden wurde bekannt, was das FBI alles "geleistet" hatte. Da die ganze Operation sehr "umfangreich" und GROSS angelegt war, gab es dementsprechend auch viele "Opfer". Bekannt ist, dass die Ermittlungen zur "Operation Buccaneer" seit ungefähr 1,5 Jahren laufen und dass insgesamt an die 5000 GB. an Informationen zu "Warez Scene" bei den Hausdurchsuchungen zusammengekommen sind. Es wurden auch viele WHQs erwischt und einige wichtige IRC Channels wie z.B. #worldsites, #eusites, und #usasites im Efnets, die über 3 Stunden lang infiltriert waren. Nach diesem grossen Schlag gegen die Szene ging praktisch nichts mehr. Viele Topsites und Distros schlossen vorübergehend ihre Tore. Viele IRC Channels wurden geschlossen. Und auch eine große Anzahl von FXP-Boards legte eine "Pause" ein. Das Schlimmste ist, dass diese "Operation" noch viel mehr nach sich ziehen wird. Meine Meinung ist.. hat das FBI wirklich nichts Besseres zu tun als ein paar Studenten und Programmierer rund um den Globus nachzujagen. Es gibt wirklich wichtigere Probleme, vor allem in den USA.