

Iets van toverij heeft de computer toch wel voor velen. Zeker bij de eerste kennismaking. Iemand raakt een toets aan... en daar ontstaat en beweegt iets op het beeldscherm of er verschijnt een tekst. Een volgende aanslag en er verandert of verdwijnt iets.

Autoracen, vliegen, landen, voetbal, tennis, oorlogvoeren (helaas), kortom alles waar je maar een spel omheen kunt maken kan met de computer.

Maar ook boekhoudsystemen, leergangen op allerlei terreinen en taaltoepassingen kan de computer feilloos weergeven.

Voor al dit soort spelletjes en zakelijke programma's bestaan cassettebanden en schijven (floppy disk's), die in winkels en warenhuizen te koop zijn onder de verzamelnaam "software". Die software heeft de makers heel wat hoofdbrekens en de producenten heel wat geld gekost. Dat geldt willen de producenten - met winst uiteraard - terugverdienen door de verkoop van hun software.

De enthousiaste computerbepelers, vaak jongeren en scholieren die met moeite een computer konden aanschaffen, hebben niet altijd de middelen om veel van de software, aan te schaffen. Maar wat is er nu mooier en fijner dan aan het hoofd te staan van een bandje of een schijf die nog haast niemand bezit?

Kopen? Wie heeft daar nu altijd geld voor? Maar slimme jongens wisten dat die software makkelijk te kopiëren is met de computer en een bandrecorder of een disk-drive. Want ze waren ook zo slim om de beveiligingscodes die de fabrikant tegen het kopiëren heeft ingebouwd te ontdekken en daarna uit te schakelen. Ze "kraken" de beschermcodes en maken de weg naar goedkoop kopiëren vrij voor een ieder, die ze met hun kennis delen.

Die echte "krakers" vormen een kleine groep van zeer bekwame computer-

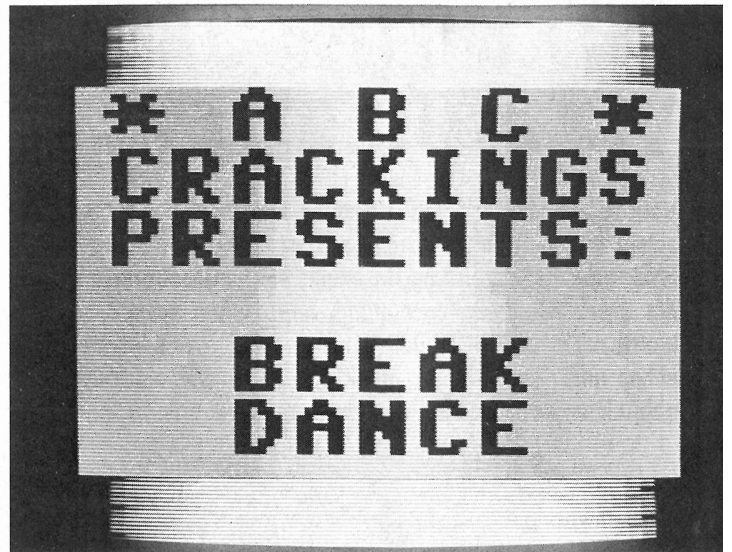
freaks, die door kennis, vernuft en inzicht in staat zijn beveiligde programma's van die beveiliging te ontdoen.

"Kraken is logisch denken, creativiteit en een beetje gokken. Er zijn trucjes voor. Maar vóór alles blijft het logisch denken."

Zo denkt de 18-jarige atneumleerling, 4e klas, Arjen uit Koog aan de Zaan over zijn kraakactiviteiten van de laatste jaren. Eerst met een tweetal vrienden maar de laatste tijd als solo.

Arjen begon een kleine drie jaar geleden met het computerwerk in de betreffende afdelingen van V&D en Wastora, waar demonstratie- en proefmogelijkheden waren. Daar ontmoette hij ook andere jonge liefhebbers, waarmee hij contacten opbouwde. Na een jaar kreeg hij zijn eerste, eigen, computer een Commodore 64! "Dat was geweldig natuurlijk," zo vertelt hij. "En toen ben ik begonnen met verzamelen. Het was toen de normaalste zaak van de wereld om te kopiëren! Een copie is altijd illegaal," geeft hij toe, "maar in die tijd was het allemaal nog mogelijk." En Arjen vervolgt meteen: "Ik begrijp ook niet waarom ze nu pas met acties tegen kopiëren beginnen. Dat hadden ze meteen in het begin al moeten doen!" "Met computers is ook veel geld gemoeid, veel meer dan met video's". Originele spelletjes kwamen de laatste jaren vooral uit Engeland, Duitsland en Denemarken. Maar ook wel kopiëren. De afnemers, die vroeger in de Randstad zaten vinden we nu veel in Oost- en Zuid Nederland (en zeker in Noord-Brabant)" meent Arjen. In Limburg en Drente worden de verzamelaars en krakers actiever en ook Gelderland komt er een beetje in. Zelf heeft Arjen contacten in Engeland, Duitsland en via

COMPUTERPROGRAMMA'S



Italië ook met Amerika. "Maar het merendeel van de software komt uit Engeland, ondanks de daar scherper geworden controle aan de grens," vertelt Arjen verder. De belangstelling voor die Britse software wordt gewekt door middel van advertenties in Engelse (vak)bladen. "Daarop reageer je dan en ga je copieën sturen. De contacten lopen dus per brief en per telefoon. In Nederland kennen de meeste verzamelaars en krakers elkaar en daar zoek je een beetje uit met wie je contact onderhoudt," aldus Arjen. De Grote "oude" krakers in Duitsland zijn volgens hem al lang opgehouden. Voor hen was de lol eraf. Wat zij al twee jaar geleden wisten, weten wij nog maar pas in Nederland, volgens Arjen. "Die Duitse krakers van het eerste uur zijn nu verbonden aan een paar concerns, die software produceren in Duitsland," zo vermoedt hij.

Verdiensten

Verdiend Arjen aan zijn hobby? "Neen", zegt hij beslist. "Allen huisvader-tjes, die gewoon voor hun

zoontjes (en voor zichzelf) spelletjes komen halen. Nee, echt klanten zijn het niet. Ze weten dat het van mij veel tijd, telefoon- en portokosten vraagt. Het moet voor mij de moeite lonen en mijn kosten moeten eruit gehaald kunnen worden. Ik ben maar een gewone scholier en ik kan niet zo maar even een computer kopen," stelt hij vast. Inbreken in bedrijfscomputers via PTT-lijnen wijst hij rigoreus af, in de eerste plaats omdat hij dat wél als crimineel ziet. Arjen gaat voorlopig nog door met zijn liefhebberij. "Maar je moet wel blijven, want als ik achter raak, stop ik ermee, dan is de lol eraf," meent hij. Voorlopig blijft Arjen nog zo'n uurtje of anderhalf per dag minimaal aan zijn hobby besteden.

Minder spelletjes

"Er valt minder te kraken" zegt hij. "Er komen steeds minder spelletjes op de markt, ook in het buitenland. Bovendien heeft het kraken ertoe geleid dat de fabrikanten van software voorzichtiger worden" vertelt hij. "In Engeland wordt in de bladen met veel tam tam een nieuw spel aange-

MILJOENENZAAK

kondigd. Maar het komt pas op de markt, als de producent op grond van bestellingen en telefonische reacties vrijwel zeker is van een afzet, die voor hem profijtelijk is," zegt hij. "De tijd van de "gigawinst" (gigantische winsten) is voorbij," stelt Arjen vast.

Stoeien met basic

In Erwin uit Utrecht, een 20-jarige HTS-er electrotechniek, treffen we een tweede computer-freak met kraakreputatie. Hij begon met zijn Commodore 64 en een cassette recorder ook niet meteen de beschermcodes van software te lijf te gaan. Eerst was het wat stoeien met basic en zelfcomputeren. Pas toen hij een disk-drive aan zijn uitrusting had toegevoegd begon hij, samen met twee vrienden, aan verdere experimenten, vooral met spelletjes. Erwin benadrukt dat hij met ons ook namens die "maten" spreekt. "Ik interesseer me niet zo voor al die business-programma's," zegt hij. Ook hij legde zijn eerste contacten binnen het computercircuit toen hij alleen nog maar een cassette recorder had en begon met het verzamelen van copieën. "Waar die nieuwe vrienden hun materiaal vandaan haalden, interesseerde je niet zo," stelt hij vast. In het begin bestudeerde hij ook bladen die aankondigden wat er aan software op de markt kwam. Maar die bladen zijn geruisloos verdwenen. Het laatste verdween "Personal Computer Games", dat tot begin van dit jaar in Nederland te koop was. Nu legt hij zijn contacten op bijeenkomsten van de computer-fans, onder andere in Houten. Maar ook in tal van andere plaatsen komen de in totaal duizenden verzamelaars van soft-

ware en computerliefhebbers bijeen. "Dat zijn geen commerciële bijeenkomsten natuurlijk, die zijn voor ons niet interessant. Bij ons gaat het om de contacten en het zoeken naar software," zegt Erwin. "Met het kraken van bedrijfscomputers via telefoonverbindingen bemoeien wij ons volstrekt niet. De apparatuur daarvoor is ook te duur," zo verzekert hij ons. "Wat wij doen is de codes, die op de originele schijven staan en die het programma op zichzelf niet te kopiëren maken, die codes maken wij ongedaan. We halen ze eruit of we passen ze aan, zodat het spel dus wèl te kopiëren is.

Neuzen in codes

"We kopiëren dus uitsluitend van floppy disks en tapes. We neuzen in de codes op schijven en de tapes," zo legt Erwin uit. "Ik maak alleen een copie voor mezelf en nog één voor mijn naaste vrienden. Voor de rest gaat de verspreiding helemaal vanzelf. Wij hebben er niets mee te maken als het dan door heel Nederland gaat. Maar het is natuurlijk wèl leuk," voegt hij er met voldoening aan toe. Heeft Erwin het gevoel dat hij iets onwettigs doet als hij alleen of met enkele "vrienden" een code kraakt en een copie maakt? "Ik heb niet het idee dat ik iets illegaals doe. Ik beschouw het meer als een vrije tijdsbesteding," zegt Erwin met overtuiging. "Als je een origineel programma hebt gekocht, mag je er wat mij betreft mee doen wat je wilt. Je kan het natuurlijk niet in honderdvoud gaan kopiëren, dat begrijp ik wel, maar als je nou die code eruit haalt dan doe je verder niets wat niet mag. Ik heb ècht niet het gevoel dat ik diefstal pleeg. Wij kopiëren van de

originelen af. Die zijn gekocht. Die kunnen wij dus weer aan iemand anders verkopen," is de mening van Erwin. Hij vervolgt: "Als wij een copie maken, krijgen we daarvoor niets vergoed. Verdienen erop doe ik so-wie-so niet. Dat is tegenwoordig heel gevaarlijk."

Doorgaan

Erwin wil voorlopig nog doorgaan met kraken. Zeker zolang er programma's voor de Commodore 64 komen, denkt hij zelf. Maar hij gelooft dat het kraken en kopiëren een beetje op de terugweg is. Die computers beginnen te langzamerhand ook een beetje te verouderen. Het is tenslotte een terrein, waarop steeds weer wat nieuws verschijnt.

"De Commodore 64 is nog wel een vrij complex apparaat, maar je gaat zoeken naar nog meer. Ook omdat je dit toestel natuurlijk een beetje begint te kennen. Hij heeft persoonlijk ook nog iets anders wat hem in het kraken aantrekt. "Je werkt in een relatief kleine routine. Het probleem kan heel complex zijn, maar als je bezig bent heb je gauw resultaten. En dat snelle resultaat geeft hem een kick.

Arjen en Erwin, twee computer fans, die in kraken en kopiëren op niet-commerciële basis, geen misdrijf zien.

Beschermheer

Maar de heer J. G. van Heertum, oprichter en directeur van Prompt Software Nederland en daarnaast voorzitter van de één jaar oude Stichting Bescherming Software, denkt daar anders over. Zijn uitgangspunt en plechtankers vormen de artikelen 31 en 32 van de Wet op Auteursrecht. Daarin wordt degenen, die opzettelijk inbreuk maakt op een anders auteursrecht bedreigd met maximaal 6 maanden gevangenis of f 25.000,- boe-

te. Voor verspreiden of verkoop van een werk waarvan hij weet, dat het door inbreuk op Auteurswet is verkregen, geldt een maximale geldboete van f 10.000,-. De SBS heeft in de laatste tijd van zich laten horen door politie-invalen op bijeenkomsten waar computerfreaks hun gelieve tapes en disks uitwisselen en vergelijken. NIET verhandelen, zeggen de computerjongens zelf. Bij die invalen in forse hoeveelheden software en computerapparatuur in beslag genomen. Als wij de heer van Heertum in zijn bedrijf aan de Prinsengracht in Amsterdam naar de softwarekrakerij vragen, antwoordt hij prompt: "Krakers, die voldoende persoonlijke kennis, eigen vernuft, verstand en doorzettingsvermogen hebben om beveligde programma's van die beveliging te ontdoen, kan ik, wat vakkennis betreft, respecteren. Maar voor copierders, die alleen maar software vermenigvuldigen en doorgeven of verhandelen heb ik weinig respect."

Echte krakers

Volgens de heer van Heertum zijn er in ons land niet meer dan zo'n stuk of 25 echte, vakbekwame krakers, voor wie geen code veilig is. De anderen zijn meestal volgers, die op voorwerk van echte krakers voortborduren. De voorzitter van de SBS geeft toe, dat er ook veel kwalitatief slechte beveiligingen zijn, die erom vragen gekraakt te worden. Maar uit eigen ervaring weet hij ook, dat er formules zijn die al jaren ongekraakt bleven en nu nog op de markt zijn. De SBS onderscheidt drie soorten software: spelsoftware; educatieve software en zakelijke software. "Tot nog toe heeft het kraken hoofdzakelijk plaatsgevonden in de spelsector. De laatste tijd, nu de grote verkopen van spelletjes voorbij zijn, treedt een ver-

schuiving op naar de zakelijke sector. Men gaat de computer vooral gebruiken voor zakelijke en educatieve doelen," meent de SBS-voorzitter.

Hij kan zich de apetrots voorstellen van een kraker, die alle fabrieksexperts te slim af was door het omzeilen van hun software-bescherming. Hij gelooft ook dat er in die gevallen maar enkele malen geldelijk gewin wordt behaald. Het gaat dan meer om verzamelwoede.

In een kort geding, dat leden van de computerclub Waterland tegen de SBS hadden aangespannen wegens belediging van haar leden, verklaarden computerjongens begin november, dat ze "gewoon voor zichzelf copieerden en dat de handel daar niet bij zat".

"Ze hebben het gewoon niet in de gaten," zegt Hans van Heertum. "Op zo'n clubbijeenkomst komen ook zogenaamde verzamelaars binnen. Die zijn vaak bij ons bekend. Ze nemen een doosje lege schijven mee en vragen van de nieuwste software die ze zien een copietje. Met doosjes volle schijven gaan ze naar huis om in het weekeinde zelf te gaan kopiëren. En op maandag liggen dan de nieuwste buitenlandse programma's, die hier officieel nog niet eens zijn ingevoerd, voor afbraakprijzen in winkels." De schade, die aan de handel wordt toegebracht is volgens de SBS zeer groot. De waarde van de illegale software is aanzienlijk, evenals de financiële strop voor de handel.

Miljoenzaak

In 1984 leed de branche naar schatting tussen 18 en 20 miljoen gulden schade. Verwacht wordt, dat het dit jaar niet meer dan 9 miljoen zal zijn.

Niet zonder trots zegt de voorzitter Hans van Heertum: "Dat is aan de SBS te danken. Ik durf te beweren, dat als wij er niet geweest waren, nu een aantal software-ontwikkelaars in

Nederland over de kop zouden zijn. Ons werk is dus dankbaar." Er zijn in Nederland bijna 200 computerclubs. Dat houdt de SBS goed in de gaten.

Publiciteit

Aangepakt worden echter vooral de handelaars.

"Maar optreden tegen clubs, zoals dit jaar 5 of 6 maal gebeurde, krijgt veel meer publiciteit" stelt de heer van Heertum vast.

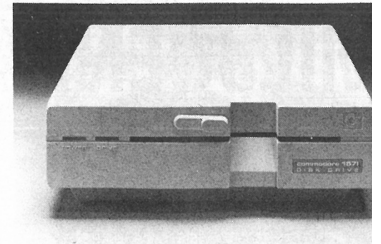
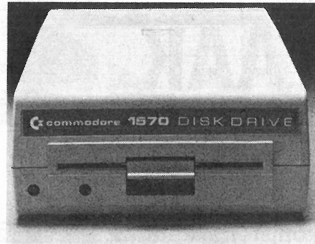
"Dan gaat het om een groep aardige jongens, die iets doen, wat voor hen op het niveau ligt van door het rode licht wandelen. Maar die jongens zien niet dat de handel zich ertussen begeeft om inkopen te doen zonder daar iets voor te hoeven betalen. Dat is heel gevaarlijk voor de legale handel," waarschuwt de SBS-voorzitter.

Een gevaar noemt hij het ook, dat door het kopiëren op den duur niemand meer bereid zou zijn de kosten van nieuwe ontwikkelingen op softwaregebied te dragen. "En zonder software heb je weinig meer aan een computer," constateert hij.

"Ik heb een warm hart voor computers. Zelf zit ik 16 jaar in het vak en ik ben ook een verschrikkelijke freak, een fanaat. En dan zie ik met plezier, dat andere mensen dat ook zijn. Alleen, er moet een grens zijn. Men moet zich niet schuldig maken aan broodroof. De meeste van die knapen zouden, als ze goed beseffen wat er aan de gang is, er gauw mee ophouden.

We gaan dan ook binnenkort een bijeenkomst beleggen waarvoor alle besturen van clubs in Nederland worden uitgenodigd om bij een drankje en een hapje eens wat voorlichting te krijgen over de gevaren van kopiëren, wat men er tegen kan doen, hoe men het herkent en dat soort dingen. Op die manier hoopt de SBS meer begrip te krijgen bij krakers en copierders."

vervolg van pag. 15



hoeft te doen. Dit maakt de Superbase/Superscript combinatie ideaal voor mensen die veel tekstverwerking doen en regelmatig gegevens moeten opzoeken. Zij hoeven niet steeds het ene programma te verlaten en een ander programma in te lezen.

Maar ook voor mensen die regelmatig een mailing verrichten is deze combinatie ideaal. U heeft dan de opslag en selectiemogelijkheden van Superbase en de tekstverwerkingsmogelijkheden van Superscript III.

Superbase wordt geleverd met Nederlandse helpschermen en een Nederlandstalige handleiding. Zodra de registratiekaart is opgestuurd, kan tevens gebruik gemaakt worden van gratis telefonische ondersteuning.

Nieuw is ook de verpakking. Superbase wordt nu in een binder geleverd die tevens als een soort lessenaar dienst doet.

SUPERSCRIPT III 128 - VERBAZINGWEKKEND

Door de mogelijkheid om Superbase en Superscript gelijktijdig in het geheugen aanwezig te hebben, waren wij zeer geïnteresseerd in dit programma.

Het Superscript III programma lijkt qua werking erg veel en geheel niet op Easy Script. Dit lijkt tegenstrijdig maar is toch waar. Net als in Easy Script, werkt u met een gescheiden edit mode en een mode om het resultaat van de tekst te bekijken. Nieuw zijn echter de Lotus 1 2 3 stijl menu's die het werken met Superscript uiterst prettig maken; ook als u niet dagelijks met het programma werkt (geen commando's meer opzoeken voor gebruik).

Tot nu toe waren wij steeds Engelstalige producten van Precision Software gewend,

maar Superscript is het eerste, volledig Nederlandstalige product.

Helaas kunnen wij hier geen complete beschrijving geven van het programma, daarom volstaan wij hier met het noemen van de belangrijkste punten.

- Geheel menu gestuurd (Lotus 1 2 3 stijl) met voor elke menu optie een verklarende helpregel. Selectie van commando's d.m.v. de cursor of de eerste letter van het commando.
- U kunt zelf commando's toevoegen aan de bestaande commando's en standaardtekst programmeren.
- D.m.v. printer file's is nagevoeg elke printer aan te sturen met Superscript (ook RS232).
- Alle standaard tekstverwerkingsfuncties zoals invoegen, verwijderen, kopiëren en verplaatsen van stukken tekst.
- Uitgebreide tekstverwerkingsfaciliteiten zoals kopjes boven en voetjes onderaan de tekst, automatische pagina nummering en spellingscontrole.
- Uitgebreide mailing faciliteiten met o.a. selectiemogelijkheden.
- Zowel 40 als 80 kolomscherm mode!
- Uitgebreide rekenfuncties voor het rekenen als deskcalculator of met de getallen in de tekst om b.v. kolommen op te tellen met slechts één commando!
- Tot maximaal 240 kolommen, voor zeer brede tabellen of teksten.

Ook de Superscript handleiding is natuurlijk Nederlandstalig, wat het hele Superscript programma geheel Nederlandstalig maakt. Ook hier wordt de nieuwe binder gebruikt voor de verpakking en kan na registratie gebruik worden gemaakt van gratis telefonische ondersteuning. Beide programma's zijn binnenkort leverbaar.