

# Компьютерные пираты — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше пиратов.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие кошерные вещи.

## К вашему сведению!



В этой статье мы описываем само явление пиратства, а не составляем списки пиратских игр и локализаций. Ваше мнение о переводах «Фаргуса», «7-го Волка» и других контор здесь **никому не интересно**, поэтому все правки с упоминанием названий компьютерных игр и особенностей их пиратских версий будут откочены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!

«Покупая лицензионный виндовс, ты спонсируешь войну в Ираке »

— Антиреклама

«Не покупайте пиратскую продукцию - скачивайте её из интернета! »

— Народная мудрость

«j3qq4-h7h2v-2hch4-m3hk8-нутыпонел »

— Виндоус

**Компьютерные пираты** — люди, копирующие и/или продающие игры и другие программы без разрешения **копирастов**. Лишили **Билла Гейтса** многих недополученных миллиардов денег, а также стали единственным источником прогресса на просторах **этой страны** в **годы тотального пиздеца**.



Руки-крюки™ — неотъемлемый атрибут труЪ-пирата

## Хронология

### Палеолит

Ископаемые **олдфаги** помнят, как во времена популярности забавных **программируемых приставок к телевизору** игры писались на обычную аудиокассету и запускались через **магнитофон**, подключенный к такому подобию компьютера (при этом из динамиков слышалась стрёмная хуйня, суть есть проигрывание цифрового кода, сиречь нулей и единиц, через аналоговый аудиотракт, ныне звук вызывает ностальгию у олдфагов, аки диалап-модем или восьмибитный чиптюн, и часто является их, олдфагов, **рингтоном**). **Дискеты** в ту пору тоже были, но дисковод и сами (тогда недешевые) дискеты большинству потребителей нищевродов были не по карману. Флибустьером в ту пору был любой владелец двухкассетного магнитофона, кассеты переписывались в процессе **гуляния по рукам**, но для совсем нищевродов уже существовали **дядьки в чёрном** при развалах на толкучках. Впрочем, как источник реального **PROFIT`а**. Алсо широко использовались программы-копировщики типа COPY COPY и подобные аналоги современных Ctrl+C/Ctrl+V.

Кроме того, отмечены случаи, когда в самовольно занятом **радиоухлиганами** коротковолновом диапазоне 1,8 — 3,2 МГц кто-то пытался передавать записи со спектрумовских кассет по радио. Также подобные передачи встречались и на расплодившихся в конце 80-х — начале 90-х **местных телеканалах** во время «профилактики» оборудования. Такой вот был «вайфай» с дальнобойностью в несколько сотен километров.

Вне наших палестин творилось всё примерно то же самое, но лет на 10-15 пораньше. Например, пресловутый **Билл Гейтс** аж в затёртом 75-м году написал своё знаменитое «Открытое письмо к любителям компьютеров», в котором **вежливо попросил** народ не пиратить, пожалуйста, его интерпретатор Бейсика для Альтаира 8800, а то **денюжек очень хочется**. Сейчас, впрочем, Гейтс своё мнение поменял, и считает, что пиратство послужило, скорее, бесплатной рекламой. Был даже замечен в произнесении фраз типа «Если уж воруют, то пусть лучше воруют наше».

## Неолит

Когда системные блоки были большими, а мониторы — маленькими, «профессиональные» пираты уже появились, но до грабежей **корованов** было еще далеко. Это были времена **Фидо**, 286-х, 3 и 5-дюймовых дискет. Тогдашние анонимусы **копировали файлы друг у друга**, совершенно не подозревая о том, что за это надо кому-то платить. В редких, как следы **снежного человека**, компьютерных магазинах новые игры можно было купить на дискетах либо записать на свои. Эпоху олицетворяют такие игры, как **Wolfenstein, Dune 2, Civilization, Master of Orion** и **X-COM**. Всю же остальную хуету пиратить было незачем, да и не особо-то выгодно.

На самом деле, уже во времена неолита ситуация несколько отличалась. Поскольку Спектрумы уже ходили по рукам, а хорошие, годные друзья были далеко не у каждого, то уже тогда стали появляться киоски, которые торговали кассетами со Спектрумовскими играми в обложках, распечатанных пиксель-артом на матричном принтере, и пяти- и трёхдюймовыми дискетами с играми. Времена же массового пришествия X-COM в массы совпали скорее с появлением CD-сборников а-ля «200 игр на одном диске», а до этого анонимусам-ценителям приходилось брать игры как есть, на дискетах, особенно относительные раритеты (типа массы игр от Sierra) в не самых больших городках. **Модем**-то стоил какие-то запредельные деньги, а если жить не в **Москве**, а в миллионнике, то в городе-то и достаточного количества **нод** не наберётся! Плюс не забываем, что в комплекте с игрой прилагается полезная в хозяйстве дискетка.

## Древнее время

**Виндовс** 95-98, интернет и сиди-ромы. С появлением **интернетов** (хотя он еще долго оставался доступен немногим) и компакт-дискот пиратинг софта вышел на новый уровень. Этой эпохе мы обязаны появлением таких **винрарных** дисков, как «100 (300, 500) лучших игр в 1». Содержимое таких дисков нередко шифровалось (чтобы его не **спиратили другие пираты**), а код к шифру печатался на вкладыше. Хотя на заре эры, на некоторых таких дисках с рипами запускалась может от силы одна игра из 50 (хорошо если винрарная). Также в это время стали появляться первые переводы игр и программ на великий и могучий. Делали их отдельные энтузиасты и они отличались достаточно высоким качеством исполнения, хотя порой перлы как самого перевода, так и его технической реализации внушали поистине **леденящий душу восторг**.

## Средневековье

Массовое распространение компьютеров среди населения увеличило спрос и на пиратскую продукцию, с чего началась **эпоха коммерциализации** пиратства. Пиратские диски стали штамповаться промышленно (на тех же самых заводах, что и немногочисленная в пост-СССР лицензия, но в другую смену) и продаваться на рынках. Также пиратами было подмечено, что малограмотное **быдло лучше хавает** игры на великом и могучем, вследствие чего возросло количество **переведенных** игр. Это было время расцвета таких студий, как **Фаргус**, 7 Волк, Триада и др. Пиратки этих студий отличались наличием полиграфии, относительно нормальным переводом с робкими попытками озвучки, но главное — релизы этих студий по крайней мере работали (а в случае **косяков** к ним даже выходили патчи). Большинство же игр переводилось наспех и выкидывалось на прилавки сразу с релизом на западе, и ситуации, когда игру не то что запустить — поставить было невозможно, встречались сплошь и рядом. На этой почве родилось совсем уж **из ряда вон** выходящее явление **пиратства пиратских дисков**. Порой пираты даже **судились друг с другом**.

Этот период подарил нам такие мемы, как:

- **Озвучено профессиональными актерами** — означает, что кроме текста присутствует и озвучка, если повезет — двухголосая. Текст, как правило, переведен добротнo. Хотя к большинству локализаций, как тогда, так и сейчас, больше подходил другой известный мем: «Переведено и озвучено профессиональными программистами».
- **Русская версия** — переведен только текст, качество может варьироваться от очень хорошего до, что чаще, абсолютно ублюдского. Эдакая пиратская **лотерея**. Порой в такие версии не могли впихнуть нормальные русские шрифты и дело принимало реально крутой оборот. Текст мог состоять из



Рабочее место флибустьера

Рабочее место флибустьера



Еще вариант

Еще вариант



Скриншот установщика игры того времени

абсолютно нечитаемой смеси кириллицы, латиницы и каких-то левых знаков. Или даже просто **транслита**! Также стоит упомянуть игру The Tone Rebellion, в которой русские буквы тупо не поддерживаются и перевод был выполнен псевдокириллицей. Иногда слова были совершенно не те, которые надо (английские ammo/armog довольно созвучны при произнесении пьяным голосом по телефону, а, по-русски, соответственно, «патроны» вместо «брони» вызывают **когнитивный диссонанс**).

- **Полная версия** — поскольку цена пиратской игры зависела от количества дисков, игру на одном диске было легче продать, чем на двух и более. Поэтому пираты **безжалостно резали игры**, стремясь уместить их на одну болванку. Под нож шли в первую очередь видеоролики, что нередко лишало игру сюжета или большей его части, а также музыка, частично или полностью озвучка. Поэтому полные, некастрированные версии наиболее ценились у фанатов **RPG**, а факт того, что в **город N** завезли только кастрированные, вызывал у его обитателей суровый **баттхерт**.

- **Стилусофикация** — народное название наиболее убогой пиратки, текст которой прогнали через **электронный переводчик** и вставили в игру даже без вычитки. Абсолютно нечитаемая херня, которую нужно разгадывать подобно ребусу. Собственно, «Стилус» — раннее название электронного переводчика, который сейчас известен как «Промт».

- **2 в 1** — означает, что кроме убогой русской версии присутствует **кошерный английский оригинал**. Предпочиталась анонимусами, которые знают английский и не любят лотереи. Обычно сначала устанавливается английская версия, а затем инсталлятор предлагает поставить русификацию по желанию. Конечно, никто не гарантировал, что английская версия действительно имелась на диске, но с вероятностью 50% она там была (в отдельных редких случаях исходником могла служить немецкая или французская версия игры).

- **Если вы видите эту надпись — в ваших руках пиратский диск** — частенько до середины **нулевых** на многих пиратских дисках можно увидеть эту надпись черным по желтому: в отличие от америк с европами, где пираты старались максимально точно копировать оригинальную упаковку, в СНГ пираты даже не пытались шифроваться. Особенно остроумные располагали эту надпись под наклейкой-голограммой «официальное издание — 100% качество». Встречались даже сборники с названием типа «Лучший пиратский софт» и парусником с Веселым Роджером на обложке. Попадались перлы с надписью «Все права **зашишены**» и текстом с произвольной информацией в поле лицензионного соглашения, например ключом к игре.



Образец дизайнерской мысли

Thief 2: Metal Age - Fargus / 7Wolf / Triada / Webcoll  
Подборка озвучек того времени



Образец

## Новое время

**Копирасты**, наконец-то, осознали, что лучше продать дешевле и получить хоть что-то, чем продавать дорого и не получить ничего. Поэтому появились **джевелы** — игры, в комплектацию которых входит только сам диск. Продавались они чуть дороже пираток, но по качеству перевода превосходили их на порядок, кроме того проблем с работоспособностью дисков почти не возникало. В Замкадье, где официальных магазинов лицензий не существовало в принципе, джевелы распространялись пиратскими дистрибьютерами и продавались в пиратских ларьках. Недосток их — появлялись они несколько позже релиза западной версии (от пары месяцев до нескольких лет), так, квест The Longest Journey был издан **1С** спустя 6 (!) лет после западного релиза, **Фоллаут** в России официально вышел только в 2006 году, а **Baldur's Gate** — в 2010-м. Кроме того, отечественная озвучка по какой-то таинственной причине почти всегда получалась и получается совершенно омерзительной. Также, **ВНЕЗАПНО**, **народу** начали долбить в мозг, что **пиратство — это плохо**. В результате этого серьезные переводческие конторы вымерли или влились в состав официальных, но массово расплодилось пираты, выпускающие стилусофикации или английские версии сразу после западного релиза.

Также это время характерно появлением б-гомерзкого **Старфорса** — системы защиты дисков от копирования, вызывающего тонны **НЕНАВИСТИ** и по сей день. Им комплектовались наиболее ценные переводы, а также все поголовно игры русского происхождения. Защищенные **звёздной силой** диски: 1) порой отказывались признаваться игрой лицензионными в дешёвых приводах, 2) роняли Windows в **BSOD** и 3) отказывались работать в **Дристе**, **Топоре** или 64-битной версии XP, а то даже и после обновления 32-битной XP SP2 до SP3 (!!!), что вызывало лютей, бешеный **срач**. Так появилась особая разновидность пиратов — частники, рассылавшие по почте отлучённые от защиты и дополненные **«No-CD»-кряком** копии лицензионных дисков.



Сферический пират в вакууме

## Новейшее время

«Ура, курс зюйд-зюйд-нахуй! На абордаж! Кого поймаешь, тому и дашь!»

Западные издатели стали включать русскую версию в оригинальную поставку большинства игр, так что купить лицензию сразу с релизом уже почти ни для кого не проблема. Появились [сервисы цифровой дистрибуции](#), где во время распродаж можно купить лицензию за сущие копейки. Пираты же остались источником халявных виндовсов и последней надеждой [нищевродов](#), которые ебут всем мозги фразой «лицухи гавно, потому что с интернетом». Также появление доступного и быстрого интернета позволило простому народу пиратствовать без посредников, качая образы игр из [торрентов](#). Тем не менее, несмотря на все гонения, магазины с пиратскими дисками остались; пираты же наловчились рипать уже локализованную версию и продавать на DVD безо всяких «Фаргусов» и «Platinum» от 80 до 200 рублей (зависит исключительно от места приобретения). Есть также более легальные магазины: они торгуют лицензиями и пиратками того, что уже никогда не будет издаваться в России. Также в сети магазинов MusicStar представители 1С раз в месяц фотографируют стенды с играми, и зачастую на этих фото попадают пиратки, но всем похуй. Пиратки продолжают стоять на стендах, 1С продолжает поставлять магазину лицензию по сниженным ценам как постоянному партнеру. Но самое интересное — это название поставщика пираток — «Триада». [Что как бы намекает.](#)

Uncle Dolan - Pirasy  
Fak u copirusts. Regards,  
Dolan.

Также появились ультрадешёвые, за 10 рублей, лицензии вполне кошерных, типа [Unreal Tournament III](#), и не очень игр недавнего прошлого. Секрет прост... желаемая цена диска складывается из маркетинга и собственно самой упаковки. Если игре уже пару-тройку лет и более, то маркетинг давно не при делах, а оставшаяся задача есть ни что иное как рассовать куда надо содержимое в одной упаковке. Отказываемся от коробки, небрежно запикиваем копеечные полиграфию и диск в пакетик... PROFIT! Нищевродам на радость и издателю платить за утилизацию не надо.

В общем, пиратов [уже нету](#) в старом понимании слова, есть барыги.

## На консолях

В мире [видеоприставок к телевизору](#) всё обстояло схожим образом, правда до появления приставок, использующих компакт-диск в качестве носителя, пиратчина шла из Китая.

### Мног информации

## Atari 2600

Пиратские копии приставки назывались «[Rambo](#)» и имели в себе несколько десятков или даже сотен встроенных игр, игры были прошиты на ПЗУ, припаянном к плате приставки, ПЗУ было несколько и они переключались переключателем на заднице приставки. Оригинальные же картриджи для Atari 2600 в этой стране мало кто видел, а «[Rambo](#)», иногда, даже не имел слота под него.

## Dendy — играют все

В США и Европе эти приставки кличут «NES», а в Японии — «Famicom». Но этих слов никто не слышал в России. В этой стране никогда не продавался оригинальный NES, вместо него из Китая везли различное говно разной степени убогости, а из Тайваня — более-менее качественную подделку — консоль [Migo Genius](#), адаптированную под рынки РФ как «Dendy». По ТВ и радио начали оный Денди рекламировать 24/7. Да, по центральному каналу зомбоящика рекламировали пиратские консоли и картриджи. В 1996 году Steepler — контора, которая поставляла и сбывала в этой стране Dendy и некоторые другие консоли, лопнула, оставив после себя магазины Денди по всей стране, которые вскоре сменили владельцев. Но клоны консоли NES никуда не делись — хоть фирмы «Dendy» больше не было, другое китайское говнецо разной степени убогости продавалось и продаётся по сей день.

Картриджи у нас тоже были пиратскими. Оригинальный NES имел защиту от пиратства — чип проверки региона, который в пиратских картриджах отсутствовал, а вот японка «Famicom» пиратку хавала на ура. Клоны работали аналогично Famicom'у. 99% картридежей, продававшихся в России, были пиратскими, и чем новее подделка — тем она хуёвее в плане качества.

## Mega Drive

Изначально фирмой Steepler завозились лицензионные приставки и картриджи, потом она фирма перешла на пиратку. Вообще, тут та же самая ситуация, что и с NES, только если на клонах NES китайцы редко писали «Famicom»/«NES»/«Nintendo», то на клонах МегаДрайва всегда красовалась надпись:

«Sega». Качество продукции с каждым годом становилось всё хуже и хуже, и то, что продаётся сейчас — откровенное говно, не пригодное даже для того, чтобы забивать им гвозди.

Пиратские копии картриджей же изначально радовали своим качеством — корпуса были из толстого хорошего пластика, полиграфия была точной копией оригинала, большая коробка иногда даже с мануалом. Но со временем всё это скатилось в жопу, аналогичную пиратству на Денди. Большая часть картриджей была одноигровками, в отличие от Денди, где цвели и пахли как «честные» многоигровки (4 в 1, 7 в 1), так и откровенное наебалово (99999 в 1), однако и для Сеги были многоигровки, и даже такие, как 9999 в 1, но последние — редкость.

Кстати, к МегаДрайву выходило дополнение Sega CD, которое вообще не имеет никакой защиты — можно скачать образ диска в интернете, записать на CD-R и играть.

## Super Nintendo

Почему-то китайские пираты невзлюбили эту консоль, и пиратские её клоны представлены единичными экземплярами, но они есть. А вот картриджи разной степени качества были, и было их не так уж мало, однако пиратство на SNES было качественнее, чем пиратство на NES/MegaDrive — картриджи были сделаны добротнo, хоть ПЗУ и представляло собой всю ту же "чёрную соплю", но корпус был хорошим, годным, игры редко подвергались хакингу, обычно на картридж была записана точная копия игры, и даже батарейка для питания энергозависимой памяти присутствовала и «жила» помногу лет, храня сохранёнки. В общем, вин.

## PlayStation 1/2

На рынок выходят наши пираты. PlayStation имела сложную защиту, и скопировать её игры в кустарных условиях было сложно, однако на заводе — можно. Почему же 99% российских геймеров в те года в глаза не видели лицензионных дисков для PS? А всё потому, что пираты придумали приставки чиповать — припаивать на определённые ноги микросхем мод-чип, содержащий в себе кусок кода, который записывался на лицензионные диски, и не мог быть скопирован на CD-R. В российских магазинах все Плейстейшны, как первая, так и вторая, были (потом уже) прочипованы, и могли хавать пиратку.

Пиратские копии игр же представляли из себя практически всё то же самое, что представляли из себя пиратские копии ПК-игр: всё тот же кривой prompt-перевод, испоганенные шрифты, [нечитаемая мишура](#), зависания и глюки во время прохождения. Но бывали и качественные вещи.

Железо же — джойстики, карты памяти — пиратились в Китае и были намного хуже оригинальных девайсов.

## Dreamcast

Sega Dreamcast не имел защиты от пиратки, но имел региональную защиту. У нас обычно продавались версии со снятой защитой. Диски с играми представляли собой то же самое, что представляли собой пиратские игры тех лет для PlayStation и ПК. Стоит отметить, что оригинальная консоль использовала технологию GD-ROM — запись на обычные CD 1-2 гигабайта информации благодаря более тонкому лазерному лучу, но вся пиратка шла на обычных CD/CD-R.

## Портативные консоли

- Пиратских картриджей на Геймбой было хоть жопой жуй, иногда встречались картриджи, имеющие на борту по 100 разных игр, 32-битную версию сия участь не обошла — пиратка там была.
- PSP перепрошивали и та спокойно читала игры не с UMD-диска, а с обычной карты памяти, переходников была масса, вставить можно было хоть Micro SD 64 Gb. Более новые версии PSP, начиная с 300X, не шьются, но для них есть виртуальная прошивка, пиратка запускается, но выключать консоль уже нельзя.
- Для Nintendo DS существует флеш-картридж, на который можно записывать образы ПЗУ с играми. Сегодня флеш-картриджи есть и для домашних консолей — Mega Drive, SNES...

## Значимость для этой страны

«Лучший способ остановить пиратство — это вовсе не изощренные анти-пиратские технологии, это предоставление людям лучшего обслуживания, нежели они могут получить у пиратов. »

— *Gabe Newell*

**Положительная:** Компьютерные пираты сыграли немалую роль в компьютеризации как России, так и прочего СНГ, особенно в 90-е, когда денег было чуть менее чем немного, а поднимать экономику было нужно. Пиратские

Тибериумный  
реверсинг.  
Продолжение

диски тогда продавались в каждом переходе, пиратский виндовс стоял даже в [правительствах](#) и [правоохранительных органах](#) (и до сих пор стоит, особенно в дальнем заМКАДье), а на пиратском софте выросли целые поколения [одминов](#), [фотошоперов](#), [Зд-максеров](#) и [программистов](#), да и сейчас воспроизводство указанных категорий граждан во многом осуществляется нелегально. Лучше всего ситуацию может проиллюстрировать [следующая копипаста](#):

Почему пиратский диск лучше лицензионного

Кх... Эээ... Господа! Вот какое, казалось бы, отношение имеет наш эскадрон к 23-му февраля? Кроме того, конечно, что мы все военнообязанные. Ну, почти все, – тут Бриг посмотрел на меня, – за исключением некоторых яйцеголовых! Что, мы выпускаем танки? Точим ракеты? Шлифуем торпеды? Или мы шароебимся по кустам, отстреливая гуманоидов в камуфляже другого цвета? Нет, мы не делаем этого. Мы – более страшная для вероятного противника сила. Мы – куда более опасны для обившегося кока-колой забугорья. Каждый день наши станки выпускают десятки и сотни тысяч дисков с софтом, который ТАМ стоит безумные штуки баксов за диск. А у нас этот же продукт мысли стоит столько же, сколько стоит болванка – то есть – ни хуя. Что дает это родине? Это дает нашей родине миллионы блестяще подготовленных к информационной войне малолетних отморозков, способных дать отпор любому цивилизованному, блядь, обществу. Мы фактически задарма готовим интеллигентов, большинство из которых, кто не догадается или не сможет свалить за кордон, останется здесь. Бесплатные программы не просто делают наше общество умнее. Они приучают это самое общество к мысли, что все хорошее – даром. Пока ТАМ ученые копят деньги на пакет программ, отказывая себе во всем, наши опездолы роятся, благодаря нам, конечно, в этих программах, как свиньи в супермаркете. За прошлый год мы опустили того же Билли миллионы на 50. Получили ли мы сами с этого хоть что-нибудь? Только, господа, чисто на пожрать и выпить и на женщин тоже. Вы спросите меня – а если мы повысим цену и диски станут дороже хотя бы в два раза – мы же сможем иметь не только пожрать и выпить и женщин тоже, но и сарай, в котором можно весь этот перформанс отрежиссировать. Студент, не надо пялить на меня глаза, эту фразу я сочинил за последние две секунды и еще не знаю, что она означает. Но что я совершенно точно знаю – если мы начнем продавать диски дороже, они перестанут быть бесплатными, а, как следствие, потом придет служба безопасности майкро, блядь, софта и скажет, что надо быть цивилизованными, то есть – за все платить сколько скажут. Залупу на воротниковского. Я вам так скажу – пока мы юзаем проги в масштабе всей страны бесплатно – все триллионы баксов, которые ТАМ вкладывают в софтиндіустрию работают на нас, а значит и на будущее наших детей. Мы, господа, передний край информационной войны стран, да хули стран – континентов. Велик Интернет, а отступать некуда – позади Фидо. Либо они нас, либо мы их. За нас, господа корсары, наш век недалог!

If you are a **pirate** this is what you get:



but if you are a **paying customer**, this is what you get:



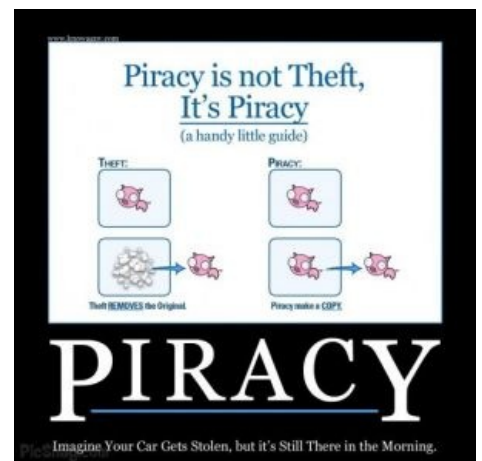
And then they wonder why people don't buy their movies, **vote with your wallet.**

Почему не любят копирастов. Хотя, в [Рашеньке](#) порою пираты тупо копируют лицензионное кино со всеми заставками.

— Дневник тестировщика

Сейчас вроде как деньги завелись и с пиратством яростно и показушно борются, совершая набеги на [случайных счастливыхчиков](#) (см. [Дело Поносова](#)). ЧСХ помогает мало. Впрочем, бороться уже не с кем, ибо все нормальные пираты давно уже [барыжат лицензию](#), а те, кто остались, барыжат ТУ, и такого качества, что раньше бы нормальные пираты постыдились даже на халяву отдавать.

**Отрицательная:** Долгие годы практически [халявы](#) приучили рядовых пользователей, что есть лишь одна [операционная система](#), один [офисный пакет](#), один [графический редактор](#), причём кошерны только самые распоследние версии (до сих пор в порядке вещей считается у российских анонимусов использовать фотошоп последней версии за несколько тысяч вечхозеленых для того, чтобы уменьшить размер фотографии). В то время как буржуи, вынужденные копирастами считать каждую копейку, активно подыскивали, а то и самостоятельно писали наиболее подходящие именно для них программы и тем самым системно развивали всю индустрию ПО, в этой стране, в общем, ничего, кроме пиратов, и не развивалось. Окончательно добились программистов отечественные же учебные заведения, начавшие за государственные деньги поголовно приучать население к программным продуктам строго определённых фирм, чему данные фирмы были, конечно, очень рады. А вот руководство предприятий, выяснявшее внезапно, что, например, их горе-дизайнер, чтобы сваять чертёж деревянного сральника, нуждается в супер-пупер чертёжном пакете стоимостью в десять таких сральников ежегодно — не радовалось. Добавил драмы в происходящее неразделимый сплав тупости и корыстности наших ментов и прочих чиновников,



Пиратство — это не воровство.

Пиратство — это не воровство.

радостно кинувшихся находить «киберпреступления» там, где вдруг стало можно (даже когда в собственной мусарне/конторе таких преступлений было по стопицот на каждый комп). Также, высокий уровень пиратства на ПК — одна из причин разрабов переходить на консоли, что заставляет ПК-игроков ежесекундно срать кирпичами. Однако практически все консоли также можно прошить/прочиповать, причём зачастую это может сделать магазин — ковыряние паяльником в собственном имуществе не может быть запрещено, поскольку тогда за смену светодиода в мышке с красного на синий тоже приезжали бы пативены. Единственное, что можно при этом потерять — гарантию от производителя консоли. И да, самое главное — для каждой свежей ПК-игры приходится ждать, пока фармацевты приготовят антикопирастическое, в то время как инъекция дозы антикопирастического в консоль решает проблемы если не со всеми, то со многими играми. Впрочем, последние релизы крупных игр показывают любопытную тенденцию, когда любители халявы проходят эти самые игры за несколько дней до официального релиза.

Вероятно, имеет смысл упомянуть о том, что крики и таблетки появляются не к абы каким программам, а к тем из них, которые уже заведомо для писателей криков пользуются народной любовью и популярностью (всё подряд не ломают, так как крик написать не так просто, между прочим).

А к моменту обретения программой народной любви и популярности авторы этой программы уже и таккупаются в деньгах (так как таблетки-то раньше у народа кагбэ и не было, народу приходилось платить за свою любовь), и возмещение ущерба от действий таблеткописателей и кракеров им нужно разве что для покупки ещё одного [золотого бассейна в форме акулы](#).

## В искусстве

- «[Дневник тестировщика](#)», «[Хроники тестировщика](#)». Изнутри показана деятельность артели пиратов во времена расцвета поправки прав законных правообладателей.
- «[Сэр Фрэнсис Дрейк на Митинском рынке](#)» — краткие рассуждения о роли сабжа.

## В политике

А в Европе компьютерные пираты создают пиратские партии и участвуют в выборах. Началось все со Швеции, родины [The Pirate Bay](#), срачи и судилище вокруг которого резко подняли популярность партии. Итог — на выборах в Европейский парламент 4—7 июня 2009 года Пиратская партия получила в Швеции 7,1% голосов, что достаточно для одного места в Парламенте. После этого пиратские партии начали появляться во всех странах Европы и в США. [Есть такая партия и в этой стране](#), а также [в Беларуси](#), [Казахстане](#) и [в/на Украине](#).



Данный текст был [w:Компьютерное пиратство](#).  
Пруфлинк: не сохранился, однако.



Логотип пиратской партии

Типичная программа пиратской партии содержит такие положения и требования:

- Снижение сроков авторского права. Реальный срок действия авторского права, на данный момент, составляет примерно четыре поколения, что, по мнению многих, является запредельно большим сроком. А постоянно удлиняющийся срок ничем не отличается от вечной защиты.
- Законодательный запрет негласного сбора информации о частной жизни.
- Недопущение цензуры в Интернете. Пока она полновластно присутствует только во всяких [Китаях](#) и [Иранах](#), вот и [Рашенька присоединилась](#), а в КНДР вообще интернета нет, только большая местная [локалочка](#), однако, по заверениям Партии пиратов США, её появление в [США](#) — дело времени. Номинально уже присутствует: скачав прогу «Hide IP», переключитесь на американский IP. В большинстве случаев при попытке зайти на торренты или на сайты с хакерским софтом вас не будут пускать туда; вместо этого вы увидите заставку Barracuda web filter.

При этом для участников партии сохраняется максимально неформальная обстановка; дошло до того, что в немецкой ПП между заседаниями [практикуется просмотр My Little Pony](#), а весь штат партии пересаживается со служебных автомобилей на велосипеды. В этой стране пираты тоже неравнодушны к пони: на учредительном съезде в перерыве был устроен просмотр одной из серий.

## Алсо

- 19 сентября — [официальный день пирата](#) (Talk Like A Pirate Day), празднуется с 1995 года. В этот день положено ругаться, как боцман, пить много рому, смотреть пиратские фильмы, играть в пиратские игры и т. д.
- [Летающий макаронный монстр](#) покровительствует всем пиратам, в том числе и компьютерным. Да сгинет копирайт! Раминь!

## Манифест Настоящего Пирата

1. **Не воруй у других пиратов.** Отплати пиратам денежным пожертвованием. Пират — любимец Б-га.
2. **Защищай других пиратов от атак копирастов.** Скажи, что все копирасты — грешники и пойдут в ад, а пират — не грешник, а святой, и потому пойдет на небо.
3. **Не покупай лицензионное и не продавай таким образом душу Дьяволу** (Биллу Гейтсу и прочим рабам Сатаны).
4. **Не лги, кроме как копирасту.** Ложь копирасту ложью не является.
5. **Не содействуй копирастизму.**
6. **Будь свободен.** Бог создал тебя свободным, а копираст тебя ограничивает. Бог хочет, чтобы у пирата всего было с избытком, копираст-вор — миллионер же и хочет это от тебя отобрать, твои кровно заработанные деньги. Не дай ему этого сделать. Прокляни всех копирастов на вечный ад.
7. **Не проси, не спрашивай и не вымогай.**
8. **Не отрекайся от божественного пиратства,** даже если ты случайно купил лицензионное ПО под давлением Дьявола.
9. **Делись всем, кроме своей личности.**

Пираты цифровой сети:  
Мертвецы не слушают mp3  
Капитан Джек Воробей знает!

Настоящий Пират (НП) разделяет людей на четыре группы:

1. НП — тот, кто имеет глубокую Веру в ценности НП и следует Уставу НП.
2. Анон — человек с идеологией обывателя, который поддерживает пиратов и не одобряет копирастизма.
3. Копираст — официальный представитель копирастической организации, союзник Сатаны или кто-либо, кто оказывает содействие копирастизму (сатанизму).
4. Быдло — все остальные.

НП люто ненавидит копирастизм и копирастов, за сделку их сотрудничества с Дьяволом. Эта ненависть — не часть копирастского закона, а сама природа НП.

НП делит мир на три понятия:

1. Физический мир — мир неживой материи, который следует принципу сохранения: если что-то где-то уменьшается или исчезает, тогда что-то где-то увеличивается или появляется; Если у тебя пропадают деньги, то они появляются у копираста. Так быть не должно.
2. Духовный мир — живая субстанция: все, что является частью жизни, или может быть названо живым или разумным;
3. Информация — биты, которые могут быть скопированы из одного места в другое, не разрушая оригинала. Это может быть программное обеспечение, компьютерные вирусы, оцифрованные произведения искусства, или любые другие данные, записанные на носители информации.

НП считает, что информация не является ни физическим, ни духовным миром, а Единой субстанцией — Б-гом, и поскольку информация — тот же Б-г, она должна быть бесплатной. Грех брать деньги за информацию (т. н. лицензионное ПО и т. д.). И в то время как живые существа могут владеть вещами физического мира, они могут только использовать информацию, но не могут запретить другим существам тоже использовать эту информацию. Следовательно, ни одно существо не может владеть информацией (собственник — Б-г, копираст же хочет занять Его место, следуя совету Дьявола-Змия из дерева в раю), даже если она записана на носителе, который принадлежит ему. Ограничений на копирование информации в природе не существует за исключением человеческого общества.

1. **Не воруй.** НП не крадет личные биты, которые не предназначены к выпуску в общественность. Если владелец выпустил биты в общественность, то они больше не являются частными, и могут свободно копироваться.
2. **Защищай других от атак копирастов.** НП всегда защищает по мере своих возможностей любого подвергшегося атаке копирастов.
3. **Не покупай и не продавай.** НП не покупает, и не продает биты. Однако покупка и продажа приемлемы для физических носителей или услуг копирования, когда содержание бит не имеет значения или стоимости.
4. **Не лги, кроме как копирасту.** Так как НП не признает высшей власти, его слово должно быть законом по отношению к самому себе.
5. **Не содействуй копирастизму.** НП следит за своими действиями, чтобы случайно не принять участия в копирастизме, даже косвенно.
6. **Будь свободен.** НП не выполняет волю других. НП не участвует в создании битов, которые предназначены для продажи.
7. **Не проси, не спрашивай и не вымогай.** НП копирует что хочет, никогда не спрашивая разрешения. НП игнорирует любые авторские права, даже если они являются анти-копирастическими. НП никогда не вымогает, угрожая раскрыть конфиденциальную информацию. Он открывает ее сразу и без условий.
8. **Не отрекайся.** НП не боится раскрыть свои убеждения.
9. **Делись всем, кроме своей личности.** НП никогда не скрывает биты, если только они не связаны с его личной жизнью.
10. **Нотч** (создатель [Майнкрафта](#)) лишь поддерживает пиратство, так как пираты помогли ему активно



распиарить игру.

## См. также

- [Копираст](#)
- [Нищеврод](#)
- [Фаргус](#)
- [The Pirate Bay](#)
- [Варез](#)
- [P2P](#)
- [Морские пираты](#)
- [Манифест Настоящего Пирата](#)



### Пиратство

1С Copyright Denuvo Direct Connect DRM EDonkey2000 GamerSuper I2P Infostore  
Metallica Microsoft Neogame Nintendo NoName One Piece P2P Rapidshare RGHost  
Rutracker.org SecuROM SOPA StarForce Steam The Pirate Bay Акелла Варез Горбушка  
Денис Попов Дискета Диски с приколами Единый реестр запрещённых сайтов Зайцев.нет  
Компьютерные пираты Копираст Кописрач Крякер инета Кулхацкер Либрусек Линукс  
Литрес Морские пираты Никита Михалков Нойзбункер Пиратские игры девяностых  
Радиопираты Распечатать лицензию на Линукс Российское авторское общество Русефекации  
Русский щит Сомалийские пираты Таблетка ТНТ Файлообменник Фаргус Хакер Экранка  
Яблочник



### Менты

228 282 статья А.С.А.В. Chris-chan Dexter Kunteynir Noize MC Robocop Ёбанный насос  
АК-47 Академовские маньяки Александр Пичушкин Алексей Дымовский Алкоголик  
Алкнис Берия Бомж Брачный аферизм Леонид Василевский Василий Федорович  
Владимир Бельский Владислав Галкин Гастарбайтер Генерал Ветров ГИБДД Гоблин  
Гопник Госнаркокартель Граждане СССР Демократизатор Детектив Джек-потрошитель  
Джордж Флойд Диггеры Дима Зубов Днепропетровские маньяки Евсюков Ежов Зацепинг  
Зая, я убила мента Зодиак Изнасилование Илья Фарафонов Интересная личность Кардинг  
Кевин Митник Кокаинум Коломбо Колыма Компьютерные пираты Константин Крестов  
Кровавая гэбня Ломай меня полностью Маньяк Марш несогласных Мафия Милиция  
Милиция/Юниты Мир криминала Моссад Наркоман Наталья Поклонская Неверные менты  
Нотариально заверенный скриншот Нургалиев разрешил Операция «Неформал» Охрана  
Парам-пам-пам Пативэн Пацан к успеху шёл Пашка Пира Пистолет Макарова  
Прокуратура Противогаз Психонавт Путин Радиопираты Рамзан Кадыров  
Распечатать лицензию на Линукс Растаманы Ричард Рамирес Руфинг Рыжий Тарзан  
Сектор Газа Скинхед СОПМ СР Борис Стомахин Терморектальный криптоанализатор  
Топор НКВД Тюрьма УАЗ Улицы разбитых фонарей Участковый с маленьким окладом  
Участники форума mvd-ua.com насилуют мальчиков! ФБР Флорентийский монстр ФСБ  
Футбольный хулиган