

Piratas informáticos robaron una miles de datos de EA, más un valioso código fuente

El editor de videojuegos confirmó la violación, que podría ser una bendición para el sombrío mundo de los tramposos.

ELECTRONIC ARTS confirmó que los piratas informáticos robaron una gran cantidad de datos del editor de videojuegos. Un póster de un foro de la web oscura afirmó haber obtenido 780 gigabytes de datos en el ataque, incluido el código fuente de FIFA 21 y el motor de juego Frostbite de EA, utilizado por FIFA , Madden , Battlefield , Star Wars: Squadrons y Anthem.

«Estamos investigando un incidente reciente de intrusión en nuestra red donde se robaron una cantidad limitada de código fuente del juego y herramientas relacionadas», dijo un representante de EA en un comunicado. El representante agregó que «no se accedió a los datos de los jugadores y no tenemos ninguna razón para creer que existe algún riesgo para la privacidad del jugador». EA ha confirmado con WIRED que no involucró ransomware.

El hackeo de EA es el último de una serie de filtraciones de código fuente de videojuegos de alto perfil. El año pasado, Valve , Capcom, Nintendo y Ubisoft sufrieron violaciones de datos similares. Y a principios de este año, un ataque de ransomware afectó al creador de Cyberpunk 2077 , CD Projekt Red . (El desarrollador dijo el jueves que tiene motivos para creer que los datos llegaron a Internet). El código fuente es un objetivo atractivo para los piratas informáticos porque describe exactamente cómo se hace la salchicha: por qué presionar este botón desactiva esa trampa, o exactamente dónde en la cabeza de un oponente, tu bala debe aterrizar para un daño óptimo. Cuando cae en las manos equivocadas, el código fuente tiene el potencial de amenazar la integridad de los videojuegos en línea, sus servidores e incluso la seguridad de los jugadores.

«Los hackers definitivamente están apuntando a más juegos y empresas de alto perfil en los últimos años que antes», dice Overkillllabs, que solía ejecutar el subreddit CrackWatch centrado en la piratería de juegos, «ya sea por reputación o para demostrar a las grandes empresas que su seguridad tiene fallas, o simplemente para ganar dinero con ellos «.

Si bien el ransomware ha sido el tema dominante de los ataques recientes de alto perfil, el código fuente de los videojuegos es un producto de gran valor en sí mismo, especialmente para los que hacen trampa. Los trucos populares a menudo se diseñan inyectando fragmentos del código fuente del juego original en otra pieza de software. Parte de la razón por la que las empresas de videojuegos demandan a los tramposos se debe a que están utilizando aspectos del código del juego en sus productos ilegales. (Esas demandas a menudo citan la infracción de derechos de autor , o más específicamente, el uso de código con derechos de autor sin permiso oficial).

“Cuando tienen acceso al código fuente, pueden ver fácilmente qué hace que el juego funcione y cómo pueden adaptar sus trampas al juego”, dice Overkillllabs. «Si el juego tuviera anti-trampas, por ejemplo, podrían ver fácilmente una forma de evitarlo».

Un miembro de la escena de filtración de juegos al que llamaremos Ridley dice que los juegos de disparos como Battlefield de EA son objetivos populares para los tramposos y, por lo tanto, los piratas informáticos de código fuente. En estos juegos, dice, «los trucos son mucho más significativos», ya que habilitan superpoderes como el objetivo automático y la capacidad de ver a través de las paredes.

Otro uso de este código fuente es modding. Diseñar herramientas y contenido creado por fans es más fácil cuando los fans no tienen que aplicar ingeniería inversa al código de los juegos.

Con información de Caraota Digital