

(inoffizielles) Benutzerhandbuch RetroShare

Version vom 12. Dezember 2012

geschrieben von Klaus Eisentraut, Budlack und MarcusLS
im April 2012
Lizenz: cc by-sa

Inhaltsverzeichnis

1	Über dieses Dokument	3
2	Eine kurze Einführung in OpenPGP	4
2.1	asymmetrische Verschlüsselung	4
2.2	Web of Trust	4
3	Installieren von RetroShare	5
3.1	Windows	5
3.1.1	feste Installation	5
3.1.2	RetroShare als portable Version (empfohlen)	5
3.2	Linux	5
3.2.1	(K,Edu,L,X)Ubuntu und Ubuntu-Derivate...	5
3.2.2	andere Linux Distributionen	6
3.3	Unix derivatives	6
3.3.1	MacOS X	6
3.3.2	Free-/ Net-/ OpenBSD	6
3.4	Kompilieren aus dem Quelltext	6
4	Benutzen von RetroShare	7
4.1	Der erste Start	7
4.2	Das erste <i>eigene</i> Netzwerk	8
4.3	Freunde finden	8
4.4	weitere Hinweise zur Benutzung	9
5	Funktionsweise von RetroShare	10
5.1	Verbindung zu Freunden	10
5.1.1	DHT	10
5.1.2	Discovery	11
5.1.3	DynDNS	11
5.2	Chat	11
5.3	Gruppenchat	11
5.4	Nachrichten	12
5.5	Datei Transfer	12
5.5.1	durchsuchbare Freigaben	12
5.5.2	Anonyme Freigaben	12
5.5.3	Swarming	13
5.5.4	RetroShare-Links	13
5.5.5	RetroShare-Kollektionen	13
5.6	Foren	14
5.6.1	AUTHentifizierte Foren	14
5.6.2	Anonyme Foren	14
5.7	Kanäle	15
5.8	Chatlobbies	15
5.8.1	private Chatlobbies	15
5.8.2	öffentliche Chatlobbies	15
5.9	Relays	15
6	Häufig gestellte Fragen (FAQ)	17
6.1	Allgemeines	17
6.1.1	Windows: Was ist der Unterschied zwischen der installierbaren und der portablen Retroshare Version	17
6.1.2	Wie update ich mein Retroshare Portable?	17
6.1.3	Windows: Wie wechsele ich von einer bestehenden Retroshare Installation auf Retroshare Portable?	17
6.1.4	Ist es möglich Retroshare auf mehreren Rechnern mit dem gleichen Identität zu betreiben?	17
6.1.5	Kann man Ordnerfreigaben nur für bestimmte Gruppen / Personen Freigeben?	17
6.1.6	Warum ist RetroShare so träge, besonders nach dem Starten?	17
6.1.7	Wie ist RetroShare lizenziert?	17

6.1.8	Ich muss meinen Computer neu installieren. Wie sichere ich meine RetroShare Installation?	18
6.1.9	Warum benutzt RetroShare soviel Bandbreite, obwohl ich nichts freigegeben habe und auch nichts heruntergelade?	18
6.1.10	Gibt es eine Obergrenze von Freunden?	18
6.1.11	Wie viele Leute benutzen RetroShare?	18
6.1.12	Was sind Cache-Transfers? Was bedeuten die fc-own bzw. grp-*.dist Dateien im Transfer-Fenster?	18
6.1.13	Warum brechen meine Verbindungen mit Freunden ständig ab (Freund geht offline und gleich wieder online)?	18
6.1.14	Warum funktioniert DHT nicht mehr? Warum bleibt DHT rot und NAT nur gelb, obwohl ich meinen Port offen habe?	18
6.1.15	Warum ist der Download so langsam?	19
7	Plugins und sonstige nützliche Dinge	20
7.1	LinksCloud Plugin	20
7.2	VoIP Plugin	20
7.3	rscGenerator	20

1 Über dieses Dokument

Dieses Dokument ist eine inoffizielle Anleitung für das Computer-Programm RetroShare.

Wir haben dieses Handbuch in \LaTeX geschrieben, weil wir RetroShare für ein geniales Projekt mit großem Potenzial halten und es unterstützen möchten. Da die Entwickler keine Spenden annehmen, möchte wir hiermit unseren Beitrag zu RetroShare leisten. Sämtliches Wissen über RetroShare haben wir uns durch Ausprobieren, Lesen von RetroShare-internen Foren und gelegentliches in den Quellcode schauen angeeignet. Wir sind insbesondere keine Entwickler von RetroShare und es ist möglich, dass hier einige Details nicht ganz richtig sind, oder sich im Zuge der Entwicklung mittlerweile geändert haben.

Wenn du also in diesem Dokument inhaltliche Fehler gefunden hast, wäre wir um eine kurze Rückmeldung sehr dankbar. Auch wenn du mithelfen möchtest, dieses Dokument zu verbessern (z.B. vervollständigen, Übersetzung in andere Sprachen, schöneres Deutsch xD ...) und zumindest die Grundlagen von \LaTeX kannst, so nehme bitte mit uns Kontakt auf. Kontaktdaten befinden sich auf Klaus privaten Blog unter der Adresse <http://yet-another-nerd-blog.de/legal-notice/>.

2 Eine kurze Einführung in OpenPGP

Da RetroShare stark auf OpenPGP und dessen Funktionsweise aufbaut, soll hier eine (sehr kurze) Einführung dazu stattfinden. Wer sich damit schon auskennt, kann ohne weiteres zum nächsten Kapitel springen. Über GnuPG und Email-Verschlüsselung findet man im Internet schon Dokumente zuhauf, wir wollen hier nur auf die absoluten Grundlagen eingehen.

2.1 asymmetrische Verschlüsselung

OpenPGP ermöglicht eine asymmetrische Verschlüsselung.

Dies bedeutet, dass jeder Teilnehmer sich sowohl einen *öffentlichen* und einen dazugehörigen *privaten* Schlüssel generiert. Der öffentliche Schlüssel wird an alle deine Freunde verteilt und ermöglicht die Verschlüsselung von geheimen Nachrichten an dich. Einmal mit dem öffentlichen Schlüssel verschlüsselt, könnte diese verschlüsselte Nachricht nach heutigem Wissenstand mit sämtlichen Rechnern der Welt nicht in den nächsten 100 Jahren entschlüsselt werden. Nur mit Kenntnis des privaten Schlüssels ist dies möglich, dieser befindet sich jedoch nur auf deiner Festplatte und wird niemals an dritte weitergegeben.

Man kann mit asymmetrischer Verschlüsselung auch die Echtheit von Nachrichten sicherstellen, indem der Absender diese *signiert*. Das Signieren einer Nachricht, vergleichbar mit einer Unterschrift unter einem Dokument, kann dabei nur mit dem privaten Schlüssel des Schlüssels stattfinden. Die Überprüfung ob eine Signatur in Ordnung ist, kann jeder mit dem öffentlichen Schlüssel durchführen.

2.2 Web of Trust

Ein grundlegendes Problem der *asymmetrischen Verschlüsselung* ist der initiale Schlüsselaustausch. Möchten zwei Personen (Alice und Bob) miteinander sicher kommunizieren, muss zunächst jeder den öffentlichen Schlüssel des anderen kennen. Wird dieser Austausch nun über das Internet erledigt, so könnte nun eine dritte Person diesen manipulieren und sich somit *zwischen*schalten, ein sog. *Man-in-the-Middle*-Angriff.

Um dies zu verhindern, bietet GnuPG die Möglichkeit, die Echtheit des ausgetauschten Schlüssels mittels Fingerabdruck zu verifizieren. Dabei sollte dieser Fingerabdruck über ein zweites und sicheres System (SMS, Telefon, Keysigning-Party oder Post) ausgetauscht werden. Wenn man sich davon überzeugt hat, das Schlüssel und Person zusammengehören, **kann** man das Anderen mittels unterschreiben des Schlüssels mitteilen. Damit wird das sogenannte *Web of Trust* aufgebaut.

Für RetroShare sind Unterschriften auf Schlüsseln und die Einstellung *Vertrauen* nicht von Bedeutung, es werden alle Freunde gleich behandelt.

Das war schon alles, was wir wissen müssen, wer mehr wissen will, dem seien die Wikipedia Artikel *Asymmetrische Verschlüsselung* und *Web of Trust* nahegelegt. .

3 Installieren von RetroShare

Zunächst sei hier die offizielle Seite¹ von RetroShare empfohlen. Da RetroShare sich in einem frühen Stadium befindet, ist die Entwicklung teilweise viel weiter als die stabilen Versionen, die auf der offiziellen Webseite zum Herunterladen veröffentlicht werden. Deshalb sind meist mehrere Versionen, eine stabile und ein Entwicklerschnappschuß, im Umlauf. Einsteiger, an die sich diese Anleitung richtet, sollten deshalb zu den offiziellen stabilen Versionen tendieren. Zwischen zwei offiziellen Versionen kann schon durchaus mal ein halbes Jahr ins Land gehen. Wer sich also neue Features schon vorab ansehen möchte, kann die Entwicklerversion benutzen.

3.1 Windows

3.1.1 feste Installation

Zur Installation unter Windows lädt man von der offiziellen Seite die Version die auf *_setup.exe endet herunter.

3.1.2 RetroShare als portable Version (empfohlen)

Um es sich für den Anfang leicht zu halten und/oder um wenig Spuren auf dem Rechner zu hinterlassen, empfiehlt sich die Benutzung der auf der Downloadseite angebotenen „Portablen Version“. Sie ist während des Kompilierungsvorgang statisch gelinkt worden und so ist alles nötige in einem zip-Archiv enthalten. Nach dem Runterladen muß es nur noch an den Bestimmungsort entpackt werden. Ein Klick auf das im Ordner enthaltene *RetroShare.exe* genügt und man kann gleich loslegen. Verknüpfungen in (Schnell-)/Startmenü oder auf Desktop müssen allerdings manuell gesetzt werden da sie von keinem Installationsprogramm gesetzt werden. Vorteile der portablen Version:

- leichteres Backup seines Benutzerprofils
- leichter zu updaten
- Alles in einem Ordner
- keine Windows Registry Einträge

3.2 Linux

3.2.1 (K,Edu,L,X)Ubuntu und Ubuntu-Derivate...

Benutzt man Ubuntu oder ein Derivat wie z.B. *Linux Mint*, so ist die einfachste und empfohlene Methode das Hinzufügen des offiziellen Repository von Cyril Soler, einem der Hauptentwickler von RetroShare. Damit erhält man automatisch Updates von RetroShare. Der Befehl, den man zum Hinzufügen der Quellen ins **Terminal** eingeben muß, lautet:

```
sudo add-apt-repository ppa:csoler-users/retroshare
```

Wenn man mehr Wert auf neue Features legt, was auf Kosten der Stabilität gehen kann, nimmt man das *snapshot-Repository*:

```
sudo add-apt-repository ppa:csoler-users/retroshare-snapshots
```

Ein Auffrischen der verfügbaren Softwarebestände und man kann RetroShare installieren:

```
sudo apt-get update
sudo apt-get install retroshare
```

¹offizielle Downloadseite: <http://retroshare.sourceforge.net/downloads.html>

Hierbei würde ich persönlich die Verwendung der „retroshare-snapshots“ empfehlen, da diese häufiger aktualisiert werden und RetroShare noch ständig weiterentwickelt wird und man schneller an neue Entwicklungen kommt.

Wer die neue Standard Oberfläche “Unity” von RetroShare verwendet, sollte noch beachten, dass Unity das Icon von RetroShare in der „Taskleiste“ standardmäßig versteckt, was es unmöglich macht RetroShare wieder sichtbar zu machen, wenn man das Hauptfenster geschlossen hat. Um dieses Verhalten zu deaktivieren, muss man folgendes tun:

- Das Paket “dconf-tools” installieren: `sudo apt-get install dconf-tools`
- “dconf-editor” starten
- auf Desktop → Unity → Panel gehen und “RetroShare” zur Variable “systray-whitelist” hinzufügen

3.2.2 andere Linux Distributionen

Hier wird die Sache ein bisschen komplizierter, allerdings sollten die meisten User hier selbst wissen was zu tun ist :)

Debian User können einfach das offizielle Paket² herunterladen und installieren.

OpenSuse / Fedora Benutzer finden im openSUSE Build Service³ ein Repository für openSUSE 11.3, 11.4, 12.1 und Fedora 15 & 16. Nach dem Einbinden kann man RetroShare über *YUM* installieren.

Für **Gentoo** existiert auf github.com⁴ ein Overlay.

Für **Arch Linux** stellt ein Community-Mitglied im Arch User Repository (AUR) ein *PKGBUILD*⁵-Script bereit mit dessen Hilfe man RetroShare auf **Arch Linux** installieren kann.

3.3 Unix derivatives

3.3.1 MacOS X

Auf der offiziellen Seite steht ein dmg-Paket⁶ für MacOS X ab 10.5 zum herunterladen und installieren bereit.

3.3.2 Free-/ Net-/ OpenBSD

Für **FreeBSD** gibt es auf freshports.org⁷ eine Portierung. Die letzte Version stammt von 20. Februar 2012 und entspricht der *RetroShare 0.5.3a*.

3.4 Kompilieren aus dem Quelltext

Wenn für das eigene Betriebssystem kein Paket existiert, defekt ist oder man unbedingt das allerneueste von den Entwicklern haben möchte, bleibt als Alternative nur das eigenständige kompilieren des Quelltextes. Anfängern sei davon abgeraten, aber Wagemutige finden dazu im RetroShare-Wiki eine Anleitung.

²http://sf.net/projects/retroshare/files/RetroShare/0.5.3b/RetroShare_0.5.3b.5129_debian_i386.deb

³<http://download.opensuse.org/repositories/home:/AsamK:/RetroShare/>

⁴<http://github.com/leander256/retroshare-overlay>

⁵<https://aur.archlinux.org/packages.php?ID=13161>

⁶http://sf.net/projects/retroshare/files/RetroShare/0.5.3c/Retroshare-v0.5.3c-svn5232_0SX10.5u.dmg

⁷<http://www.freshports.org/net-p2p/retroshare>

4 Benutzen von RetroShare

4.1 Der erste Start

Beim ersten Start wird RetroShare dir die Möglichkeit bieten, einen neuen GnuPG-Schlüsselpaar zu erzeugen. Falls du bereits einen GnuPG-Schlüssel hast, z.B. für Email-Verschlüsselung, kannst du auch diesen verwenden. Dabei muß erwähnt werden das nur *RSA*-Schlüssel verwendbar sind, keine *DSA*-Schlüssel.

Wenn RetroShare ein PGP-Schlüsselpaar erstellt, benötigt es einen (Nick-)Namen, eine beliebige Email-Adresse (wird nicht auf Gültigkeit geprüft und auch später nicht benötigt), ein Passwort und einen sogenannten „Ort“. Bei der eMail-Adresse steht zwar *optional*, aber RetroShare kann ohne eine Adresse keinen Schlüssel von OpenPGP erstellen lassen. Beachte, dass jeder der deinen öffentlichen Schlüssel hat, diese Email Adresse sehen kann, d.h. deine Freunde und evtl. auch Freundesfreunde. Bei Zweifeln nutze einfach „invalid@example.com“.

Der Ort dient dazu, das Menschen z.B. einen Laptop und einen PC unterscheiden können. Denn „Laptop“ oder „Server“ lassen sich leichter unterscheiden als rein zufällige Zahlenkollonen wie „2ddf5cefd2517fb41fd46b5bbb7ce36d“. RetroShare generiert mit Hilfe des OpenPGP-Key für jede Installation einen neuen SSL-Key, anhand der die einzelnen Installationen unterschieden werden und die Kommunikation verschlüsselt wird. Bei sämtlichen Installationen kann man denselben GnuPG-Key verwenden.

Ein RetroShare-Zertifikat sieht folgendermaßen aus (dieses hier ist kein gültiges): A RetroShare-Certificate looks like this (this is not a valid one!):

```
1  -----BEGIN PGP PUBLIC KEY BLOCK-----
2  Version: GnuPG v1.4.11 (GNU/Linux)
3
4  mQENBE9aG9gBCADAA09oJZJzUSU7n1udB7o34L9orvp5ckZkB0I/yq4V9446mOio
5  rSfaVDQnFjETV0NbrM51RIvenUHP75Jzq4/QXcyFE5B+poMg3pVrVUXAm31HZd2S
6  tRxprxVFpPTplLutNv79WN+NSih8fBFjc8buAKquff6uue9tvX0mj47NNzp6iSR6
7  +Ae1vzEI0IIw+wKxsdsMcZdPjbJXYRD5eaYnxbhjdJcpr3Sx73XTbOONs7DoNyxr
8  gEURfv4PIVUWF/zmZmKgp5Gtko4k4k+LRKaTNHZ7rEvPvDqv8O2lXrAmdXG81kuC
9  XH6K4/ZrLQzltvhqWmzmxgD9OuJunRv2X2bjABEBAAG0M2tsYXVzIChnZW5lcmF0
10 ZWQgYnkgUmV0cm9zaGFyZSkpPGtsYXVzQGV4YW1wbGUuY29tPokBOAQTAAQIAgUC
11 T1ob2AibLwYLCQgHAwIGFyZSkpPGtsYXVzQGV4YW1wbGUuY29tPokBOAQTAAQIAgUC
12 ZZZPni5VYKWKaN+j5rIkjWoDtySeE3iCOCAJtyjiXVGsRWKaSFPZSiL+8VZl6OPY
13 N6oAJnWjyDDf2Ql/QUJKfKpcqpe0SowxMGuDiOHkwCp+Ac6g1tWAi+zRPwP93Af1
14 nI7dNa1TZGmjVJSIvU90JTUM7gCx7vpJf59UZqDatggLxzaeNo2ryXjD+/npRCqe
15 F/kKRpp3/Oac1IIsYU8JK37uzIQJv3Nv3yBkP73OoZHEq7+g2tw9xsFfZn8skbPr
16 eXutwvuVFJbGGJLCWikN/DgG121RaobeiFt109T6LMbsBkIHq9paPVbu7yTgL2TU
17 iLka9sOAwIjZX0tM5DpzIg==
18 =7I5x
19  -----END PGP PUBLIC KEY BLOCK-----
20  --SSLID--2ddf5cefd2517fb41fd46b5bbb7ce36d;--LOCATION--laptop;
21  --LOCAL--192.168.2.103:23822;--EXT--93.61.21.14:7812;
22  --DYNDNS--<subdomain>.<domain>.com;
```

Es gibt mittlerweile ein neues, für den Computer leichter zu lesenden Zertifikats-Format, dass dann etwa so aussieht:

```
1 Af8AZXVbxsBNBFBq+SABCADfBXgKPDcC4Q6gnOaywnx9XTRcdQQYGvbWAOcygGDx
2 P7UC9FJ2v8LxtXd6QOjxsexXjGCrey78pPxDgm+iRCG0FGBeLpGBTouamvwQ7uUz
3 hLY8IGyjy4oDxwXgvVF/0x0WBil/haYJi8qXk9/Ll9cDXTSBKfqH2ACFzWum4mt
4 7klubMhsL80QZVeAeaeI2r6zbgYqaw7Xc1kNhYQDbfUU2m1urzaJ9gOT+MzVi97h
5 ukjUrE9SuIfrEoqIyL67sflfQyBwY EJm+X2N7pW4CwcnJWsHPI+Fe4POLgrH17bM
6 dZkIFdN5EJl/1MT3FYLj/zx5c4Fgocmhi3s1xUWz5mbJABEBAAHNj3Rlc3QxIChH
7 ZW5lcmF0ZWQgYnkgUmV0cm9zaGFyZSkpPHRlc3QxPsLAXwQTAQIAEwUCUGr5IAkQ
8 4XzDoqr5prgCGQEAAJ7HCADeRHF2AIUpT0w9/W6+r3e8HiCHaXNsFMcUgrarW17h
9 MS0HfmLgVtaku2q17zcj+yS6QbDBGP2j/3+/OpJyQ19ZTBnvhEE3pbUm8Aoe4ZjI
```



```
10 jZofcyGA8fR9ICsCVXGqZE7IiNLuklNcwzIbpWt4+tmgQDO5x9D27ch2QEYisbT9
11 WZHAxfgW4QPzdKTJiqLxW3xIJqI/tP/y6XByOX/NR57HTXSYcCwE2JTDfuaO2Ki8
12 RROqu8XXQj/0xPf8QI8osx12rH3LRx/c2CooPIQIcX64vqaVaol4P7FnTC7czUq+
13 xd1S/d9gBPkqsbl0j16P56wBmu02NfEBQlxEgwAXiJHKAgZP0FxzBP4DBsCoAncE
14 /gQABgh0ZXXN0MWxvYwUQCCw1pLwJuX1PTasINX94pQ==
```

Beide Formate sind exakt identisch und enthalten dieselbe Information, insbesondere enthält auch das neue Format die IP.

Der erste Teil, zwischen den Zeilen 1 und 19, ist einfach ein öffentlicher PGP-Schlüssel. Der zweite Teil, ab Zeile 20, enthält spezifische Zusatzinformationen für RetroShare. Enthalten sein muss die *SSLID* an Hand derer RetroShare die Installation findet und *LOCATION* die die für Menschen lesbare Form der Installation darstellt. Informationen wie die internen/externen IP- bzw. DynDNS-Adresse muss nicht unbedingt enthalten sein. Die externe IP-Adresse ist nur eine Hilfe wenn sie noch gültig ist. In den meisten Fällen alle 24 Stunden eine neue IP-Adresse zugewiesen und RetroShare wird diese auch selbst herausfinden. Siehe dazu Abschnitt 5.1. Wenn man das Ganze in eine Textdatei mit der Endung *.rsc* speichert, kann man es als Datei per eMail, Stick oder sonstiges versenden und von RetroShare importieren.

4.2 Das erste *eigene* Netzwerk

Als nächstes solltest du nun Freunde hinzufügen, da ein „friend to friend“-Netzwerk ohne Freunde keinen Sinn macht. Ich persönlich nutze immer die Methode des „manuellen Austauschs der Zertifikate“.

Du und dein Freund müssen nun ein einziges Mal eure Zertifikate austauschen, z.B. per eMail, USB-Stick oder sonstiges. Jeder muß das Zertifikat des anderen hinzufügen, ansonsten könnt ihr euch nicht verbinden. Bei der *manuellen Eingabe* des Zertifikats kann die Meldung „Zertifikat korrupt“ erscheinen. Dies bedeutet, dass beim Kopieren des Zertifikats etwas schief gegangen ist, z.B. mit zusätzlichen Leerzeichen oder Zeilenumbrüchen und/oder einer falschen Kodierung. Rechts neben dem Feld wo man das Zertifikat des Freundes hineinkopiert hat, leuchtet ein grüner Haken. Wenn er gedrückt wird, versucht RetroShare die Kodierung anzupassen und falsche Whitespaces zu entfernen. Falls danach das Zertifikat immernoch als korrupt gemeldet wird, sollte man es als Dateien austauschen.

Weiter solltest ihr im Optionenmenü die maximale Up- und Download-Geschwindigkeit einstellen, die ihr RetroShare erlauben wollt. Voreingestellt sind 200KB/s down und 50KB/s up. Wie schnell der eigene Internetanschluss ist, kann man durch einen Speedtest z.B. bei <http://wieistmeineip.de> herausfinden. Wenn du zuviel Upload einstellst, sodass dein Upload komplett ausgelastet ist, wird sich z.B. das Surfen deutlich verlangsamen. Stellt man zu wenig ein, können Freunde nur unnötig langsam von dir herunterladen.

Ich persönlich habe laut Speedtest einen Upload von 150KB/s und habe RetroShare 120KB/s gegeben, sodass ich noch genug Reserve habe und RetroShare immer laufen lassen kann, solange mein Laptop läuft. Am besten ist es wohl, einfach etwas herumexperimentieren. Meine Download-Geschwindigkeit habe ich frei Schnauze auf 1000KB/s gesetzt, da ich so schnell wie möglich downloaden möchte.

Weiter solltest du deinen Router konfigurieren. Am einfachsten ist es, UPnP zu aktivieren und in RetroShare diese Option zu verwenden. Die beste Performance von RetroShare erhält man jedoch, indem man explizit einen Port (z.B. den voreingestellten Port 7812) weiterleitet. Eine Anleitung dafür kann ich hier nicht geben, da diese von Router zu Router unterschiedlich ist. Eine Suche im Internet sollte hier weiterhelfen. Es muss sowohl TCP als auch UDP weitergeleitet werden. Überprüfen kann man den Erfolg der Port-Weiterleitung mithilfe der Seite <http://canyouseeme.org>. Der Computer auf dem RetroShare laufen soll muss dazu natürlich angeschalten sein.

Nachdem ihr alle diese Sachen beherzigt habt, solltet ihr euch nun nach einiger Zeit verbunden haben. Viel Spass beim Benutzen von RetroShare!

4.3 Freunde finden

Wenn du RetroShare testen willst, allerdings privat niemanden kennst, den du überzeugen kannst bzw. nicht genug, so gibt es im Internet einige Möglichkeiten, mit Fremden Schlüssel auszutauschen. Die Gefahr dabei ist natürlich, dass man eventuell Leute hinzufügt, die man nicht möchte.

Die mir bekannten Seiten dazu seien hier genannt:

- <http://retroshare.sourceforge.net/forum/>: Das offizielle Forum von RetroShare hat auch einen Schlüsselaustausch-Thread, allerdings müssen Forenposts dort erst manuell freigegeben werden, was bis zu einer Woche dauern kann, da das Forum für die Entwickler keine Priorität hat.
- <http://f2f-fr.net/w2c>: Eine französische Seite, in der man seinen Schlüssel an einen sogenannten “Einführungsserver” schicken kann, der einen dann automatisch als Freund bestätigt. Danach kann man über Chat Lobbys mit anderen Neulingen dort reden und sich bei gegenseitigem Interesse gegenseitig als Freunde hinzufügen.

Wie viele Freunde man auf diese Art hinzufügen möchte, muss jedoch jeder Nutzer für sich selbst entscheiden.

4.4 weitere Hinweise zur Benutzung

Die Oberfläche von RetroShare sollte eigentlich weitestgehend selbsterklärend sein, zumindest, wenn man dieses Handbuch durchgelesen hat. Leider ist sie meiner Meinung nach etwas kompliziert, und einige “Tricks” sollen hier extra erwähnt werden:

- Freunde empfehlen: Will man RetroShare-intern einen Freund einem anderen empfehlen, so ist es am einfachsten, die eingebaute Empfehlung zu verwenden (Rechtsklick auf den Freund) oder den zugehörigen “Zertifikatslink” (Rechtsklick auf die einen Ort eines Freundes) zu schicken. Ein Zertifikatslink hat die Form

`retroshare://certificate?sslid=aa61180732ee9051aa61180732ee9051&gpgid=A1047F82&gpgbase64=mQENBE9aG9,
locipp=192.168.0.199:39270;&extipp=123.142.101.16:39270;`

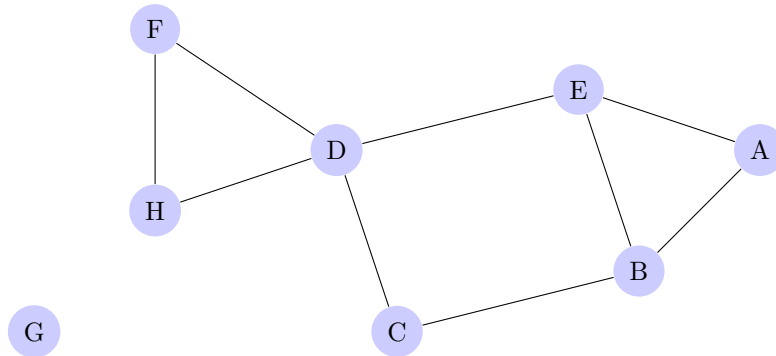
In diesem langen Link steckt das u.a. das gesamte **Zertifikat** und die aktuelle **IP-Adresse**, dadurch wird der Schlüsselaustausch zu einem einzigen Klick.

- rscollection: Dies ist im Prinzip nichts anderes als eine kleine XML Datei, die eine Liste von Ordnern und/oder Dateien enthält. Diese Datei kann in RetroShare im Fenster “Transfers” mit dem Button “Öffne Kollektion” geöffnet werden und die eigentlichen Dateien können ausgewählt und heruntergeladen werden. Siehe dazu auch den Abschnitt 5.5.5.

more tips

5 Funktionsweise von RetroShare

In diesem Kapitel sollen alle verschiedenen Möglichkeiten der Kommunikation in RetroShare aufgelistet werden und erklärt werden. Dazu soll dieses fiktive RetroShare Netzwerk betrachtet werden mit 8 Teilnehmern. Ein Strich zwischen zwei Teilnehmern soll bedeuten, dass sich beide gegenseitig als Freunde hinzugefügt haben. Zur Vereinfachung sei nun auch angenommen, dass alle Teilnehmer zur Zeit online sind.



Person G hat gerade RetroShare installiert und noch keinen Freund. Person E ist mit A, B und D befreundet u.s.w.

Im folgenden sei ein Freund jeweils eine direkt mit dir befreundete Person, ein Freundesfreund ein Freund einer deiner Freunde, mit dem du nicht befreundet bist. Wenn du z.B. die Person A wärst, wären deine Freunde E und B, deine Freundesfreunde C und D, und F bzw. H wären dann Freunde dritter Stufe.

RetroShare verbindet sich ausschließlich mit direkten Freunden, nicht mit Freundesfreunden. Daher ist die Nutzung von RetroShare zu 100% sicher, wenn man seinen Freunden vertrauen kann. Eine kleine Ausnahme davon ist - falls eingeschaltet - das DHT, dazu im nächsten Abschnitt mehr.

Person G kann RetroShare nicht benutzen, da er keine Freunde hat. Würde nun D offline gehen, so würde sich dieses Netzwerk in zwei Unternetzwerke aufteilen, und somit wäre z.B. ein Dateitransfer zwischen H und A unmöglich.

5.1 Verbindung zu Freunden

Die meisten Personen haben privat daheim keine statische IP Adresse, sondern eine sogenannte dynamische, die sich regelmäßig (meist alle 24h) ändert. Das Problem dabei ist, dass RetroShare auch in der Lage sein muss, sich zu verbinden, wenn du und dein Freund beide für länger als 24h offline wart. Dazu verwendet RetroShare je nach Einstellung bis zu drei verschiedene Methoden, die in den folgenden Unterkapiteln erklärt werden sollen.

Ich persönlich habe immer DHT und Discovery an, beides auszuschalten ist nur nötig, wenn die Benutzung von RetroShare selbst illegal wäre, wie vermutlich z.B. in China.

5.1.1 DHT

Das "Distributed Hash Table" ist die einfachste und bequemste Methode. Dabei nutzt RetroShare momentan noch das "Bittorrent-DHT", das wohl größte weltweit. Beachte, dass sich RetroShare hier ausnahmsweise auch mit dritten verbindet, allerdings nur um die IP-Adressen deiner Freunde nachzuschlagen.

RetroShare wird dort in diesem verteilten Netzwerk einen Eintrag der Form (SSL-ID, IP-Adresse) erzeugen. Damit kann dann jeder, der deine SSL-ID kennt (deine Freunde und wenn du Discovery aktiviert hast, deine Freundesfreunde), deine IP Adresse bestimmen. Wer deine SSL-ID nicht kennt, weiß nur, dass hinter deiner IP-Adresse ein RetroShare Nutzer steckt, mehr aber auch nicht, insbesondere nicht deinen RetroShare-Namen.

Wer das DHT nicht aktiviert, dem sei dringend die Einrichtung einer dynamischen DNS empfohlen, siehe weiter unten.

Das DHT stellt mit vielen Personen gleichzeitig eine Verbindung her, was manche Router nicht vertragen zu scheinen. Dies äußert sich in ständigen Verbindungsabbrüchen zu deinen Freunden.

5.1.2 Discovery

Bei Discovery erlaubst du deinen Freunden, deinen Schlüssel und deine IP an deren Freunde weiterzugeben, d.h. an deine Freunde zweiter Stufe. Zudem teilst du allen deinen Freunden mit, mit wem du befreundet bist. Dies hat zwei Folgen:

- *Zu dir kann leichter verbunden werden.* Stell dir vor, du bist im obigen Netzwerk F und du bist mit D verbunden bist, H ist offline. Nun kommt H online, weiss aber zunächst nur die IP von D und verbindet sich mit diesem. Wenn du Discovery an hast, wird nun D deine IP an H schicken, und H kann sich zu dir verbinden.
- *Es ist einfacher, mit dir Freund zu werden.* Angenommen, du bist wieder F und du und E möchten nun Freunde werden. Wenn du Discovery an hast, hat E nun schon deinen Schlüssel von deinem Freund D geschickt bekommen, und somit ist das Adden nun nur noch ein Mausklick. Der umständliche Austausch von Zertifikaten ist nun nicht mehr nötig.

5.1.3 DynDNS

Die wohl beste Methode ist es, dass du selbst eine sogenannte “dynamische DNS” einrichtest. Dazu kannst du z.B. auf der Seite <http://no-ip.org> oder diversen anderen eine dynamische DNS der Form “irgendwas.no-ip.org” registrieren und diese von deinem PC oder am besten sogar deinem Router direkt aktualisieren lassen, falls sie sich geändert hat.

Das Einrichten einer dynamischen DNS soll hier nicht weiter erklärt werden, da es den Rahmen sprengt.

Deine Freunde bzw. deren RetroShare kann dann einfach die DNS “irgendwas.no-ip.org” nachschlagen und kann deine IP-Adresse sofort ermitteln.

Mit einer funktionierenden DynDNS Einrichtung kann DHT und Discovery ausgeschaltet werden.

5.2 Chat

RetroShare unterstützt Instant-Messaging mit direkten Freunden. Einfach in der Freundesliste auf den Namen doppelt klicken und das Chatfenster öffnet sich.

Nachrichten, die du deinem Freund schreibst, während er offline ist, werden erst zugestellt, wenn du und dein Freund wieder miteinander verbunden sind! Sie werden ja nicht wie üblich auf einem Server zwischengespeichert.

5.3 Gruppenchat

Im Gruppenchat können Nachrichten an alle Freunde, die online sind gesendet werden. Freunde, die gerade offline sind, erhalten diese nicht.

Das führt dazu, dass man im Gruppenchat nur “Gespenst”-Chats mitlesen kann, d.h. nur die Nachrichten von einer Person. Denn unterhalten sich z.B. E und D im Gruppenchat, so kann die komplette Konversation nur von E und D mitgelesen werden, hingegen erhalten A und B nur die Nachrichten von E, und C,F,H können nur die Nachrichten von D lesen.

Der Gruppenchat ist meiner Meinung nach nur für Meldungen wie z.B. “Ich bin die nächsten 4 Tage offline.” etc. nützlich.

5.4 Nachrichten

Ähnlich wie der Chat funktioniert auch das Versenden von Nachrichten. Diese können nur zugestellt werden, wenn der Empfänger zur selben Zeit wie du online ist. Falls also A an B eine Nachricht schreibt, aber A immer nur von 8 bis 12 Uhr online ist, B hingegen nur von 13-18 Uhr, so wird diese Nachricht niemals zugestellt werden.

5.5 Datei Transfer

Das fortgeschrittenste Feature an RetroShare ist wohl der Austausch von Dateien. Bei der Freigabe von Dateien gibt es drei Möglichkeiten, wie die Dateien freigegeben werden sollen, nämlich

- netzwerkweit
- durchsuchbar von Freunden
- durchsuchbar von ein oder mehreren Gruppen von Freunden

Es macht natürlich keinen Sinn, in RetroShare Dateien freizugeben ohne mindestens eine der drei Freigabetypen auszuwählen, da die Dateien sonst gar nicht wirklich freigegeben werden. Was genau die beiden Freigabetypen bedeuten, soll in den beiden folgenden Unterkapiteln behandelt werden.

5.5.1 durchsuchbare Freigaben

Diese Art von Freigabe eignet sich am besten für private Dateien, wie z.B. Urlaubsfotos. Alle direkten Freunde von dir sehen diese Dateien in ihrem "Dateien" Fenster und können dort das Herunterladen in Auftrag geben.

Sobald sie dies tun, wirst du diese Dateien in deinem Upload Fenster sehen und dort auch den Namen des Freundes, der diese herunterlädt. Auch der Freund sieht deinen Namen als Quelle der Datei, die er herunterlädt.

Insbesondere weiß jeder deiner Freunde, dass du diese Datei freigegeben hast.

5.5.2 Anonyme Freigaben

Diese Art von Freigabe eignet sich dazu, dass nicht einmal Freunde sicher wissen können, was du freigegeben hast.

In diesem Abschnitt seist du Person A aus obigem Graph, und du hast einen Ordner "Test" mit der Datei "Testdatei" nur anonym, nicht aber durchsuchbar freigegeben. Insbesondere taucht dieser Testordner nicht im Tab Dateien auf und kann nur über die Suche gefunden werden.

Angenommen F sucht nun nach dem Begriff "Testdatei". F schickt seine Suchanfrage nach D, D leitet die Suchanfrage weiter an E und C, usw. und irgendwann landet die Suchanfrage bei dir und du meldest einen Treffer. Jeder Knoten hat sich nun kurzzeitig gemerkt von wem er an wen die Suchanfrage weitergeleitet hat (z.B. merkt sich E: "Ich habe die Suchanfrage nach "Testdatei" und der ID 128931 von D nach A weitergeleitet."). So ist es möglich, dass du deinen Treffer an F zurücksenden kannst, ohne dass irgendein Knoten sichere Information hat, wer gesucht und wer den Treffer hat.

So können "Anonyme F2F Tunnel" über maximal 6 Knoten aufgebaut werden und man kann auch Dateien netzwerkweit tauschen, ohne jemals Dateien an andere außer deinen Freunden zu senden.

Betrachten wir nun, was jeder Teilnehmer eines solchen "Anonymer F2F-Tunnel" weiß, am Beispiel des obigen Tunnels $A \leftrightarrow E \leftrightarrow D \leftrightarrow F$:

- A weiß, dass er die Datei "Testdatei" an seinen Freund E hochlädt. (In der GUI wird im Upload Fenster nur "Anonymer F2F-Tunnel" angezeigt). Er weiß nicht, ob E diese Datei angefordert hat, oder E sie nur weiterleitet.

- E weiß nur, dass er eine Datei von A nach D weiterleitet. Er kann den Inhalt der Datei einsehen, weiß aber nicht, ob A sie hochlädt, oder E sie herunterlädt.
- Analog weiß D nur, dass er eine Datei von E nach F weiterleitet, könnte jedoch den Inhalt des weitergeleiteten anschauen.
- F weiß nur, dass er die Datei "Testdatei" von D herunterlädt. Er weiß nicht, ob D sie hochlädt oder nur weiterleitet.

Natürlich wird die Downloadgeschwindigkeit bei längeren Tunneln meist recht langsam sein, hängt sie doch vom "schwächsten" Glied der Kette ab. Hat z.B. E nur einen sehr langsamen Internetanschluss, so wird die Verbindung zwischen F und A auch sehr langsam sein.

Die Nachteile an anonymen Freigaben sind, dass diese nur über die Suche gefunden werden können und zudem nicht das Tauschen in Ordnerstrukturen erlauben. Möchte man nun trotzdem einen kompletten Ordner dem gesamten RetroShare Netzwerk komfortabel zum Download anbieten, so ist die beste Methode, für diesen Ordner eine Kollektion (siehe 5.5.5) zu erstellen und anschließend den RetroShare-Link zu dieser ".rscollection"-Datei in einem Forum zu posten.

Genauere technische Details gibt es in der offiziellen Dokumentation <http://retroshare.sourceforge.net/wiki/index>

5.5.3 Swarming

RetroShare unterstützt das Torrent-Prinzip, d.h. jeder, der eine Datei herunterlädt, kann diese im selben Moment schon wieder hochladen. Auch der Download von mehreren Quellen gleichzeitig ist möglich.

Jede Datei wird dazu in Blöcke von 1MB geteilt und ausschließlich über den Hash der Datei identifiziert, d.h. haben zwei User dieselbe Datei mit anderem Namen, so kann ein dritter User trotzdem von beiden diese Datei herunterladen.

5.5.4 RetroShare-Links

RetroShare-intern können Links zu Dateien verbreitet werden. Ein Beispiel-Link wäre

`retroshare://file?name=RSCounterFile.txt&size=200&hash=d89f3b4f3fe842ac9164fb19b8d1ab6b2e238d61`

Man sieht, dass dieser nur aus den folgenden Komponenten besteht:

- **Dateinamen:** Dieser teilt RetroShare mit, unter welchem Namen es die Datei nach dem Download abspeichern soll. Dieser kann beliebig verändert werden, der Link funktioniert trotzdem noch.
- **Dateigröße:** RetroShare muss die Größe der Datei wissen.
- **Hash:** Über den Hash identifiziert RetroShare, welche Datei es herunterladen soll. Es ist dabei sehr, sehr unwahrscheinlich, dass zwei Dateien weltweit denselben Hash haben.

5.5.5 RetroShare-Kollektionen

Mittels ".rscollection"-Dateien können auch komplette Ordner samt Unterordner und allen enthaltenen Dateien bequem heruntergeladen werden. Eine RSCollection ist dabei nur eine Datei mit der Endung ".rscollection". Es handelt sich dabei um eine XML-Datei, sie enthält eine Ordnerhierarchie und die dazugehörigen Hashs. Ein Beispiel für den Inhalt einer Collection-Datei wäre:

```

1 <!DOCTYPE RsCollection>
2 <RsCollection>
3   <Directory name="Mainfolder">
4     <File size="100" sha1="23f744d9b68841f31e4fe24473066a794898a5bc" name="
       file1.txt"/>
5     <File size="100" sha1="5f695778740e9f7f63022083f62a09ecc07aaa35" name="
       file2.txt"/>

```

```

6 <Directory name="Subfolder">
7   <File size="200" sha1="2cc55a96942996e1cf870ee43bb269a5cd57d342" name="
   file3.txt"/>
8   <File size="200" sha1="e84e958c18b2fa3e2014c347f7e974e2b797523f" name="
   file4.txt"/>
9 </Directory>
10 </Directory>
11 </RsCollection>

```

Diese 4 Dateien in dieser RSCollection könnten nun heruntergeladen werden, indem diese Kollektion mittels des Buttons “Öffne Kollektion” im Transfers-Fenster geöffnet wird. Dadurch wird zuerst im eingehenden Ordner zuerst die richtige Ordnerstruktur erstellt (im Beispiel die Ordner “incoming/Hauptordner” und “incoming/Hauptordner/Unterschied”) und anschließend alle ausgewählten Dateien zum Download in Auftrag gegeben. Nachdem der Download einer Datei abgeschlossen ist, wird diese automatisch in den passenden Unterschiedner kopiert.

5.6 Foren

Foren erlauben den dezentralen Austausch von Nachrichten mit beliebig weit entfernten Teilnehmern des Netzwerkes. Jeder Teilnehmer kann ein Forum erstellen, dieses Forum sehen dann zunächst alle Freunde des Erstellers.

Foren verbreiten sich nur weiter, indem jemand sie abonniert. Dies dient dazu, dass Spam verhindert wird. Jeder, der ein Forum abonniert, verbreitet dieses an alle seine Freunde weiter. So gesehen ist das Abonnieren eines Forums auch eine Empfehlung dieses Forums an deine Freunde. Das Schreiben von Artikeln in Foren ist nur möglich, falls man dieses Forum abonniert hat.

Foren können nur gelöscht werden, indem jede Person das Abonnement kündigt. Solange noch eine Person das Forum abonniert hat, ist dieses auch noch im Netzwerk verfügbar. Du kannst also auch bei selbsterstellten Foren das Abonnement kündigen.

Im Beispiel funktioniert das so: Erstellt A ein Forum, so können es also A, B, D sehen. Abonniert B noch zusätzlich dieses Forum, so können es nun A, B, C, E sehen. Möchte A nun das Forum löschen, so kann er diesem das Abonnement kündigen, jedoch wird das Forum trotzdem noch für B und dessen Freunde sichtbar bleiben (also A, B, C, E), bis auch B sich austrägt und das Forum endgültig nicht weiter verteilt wird. Bei allen Leuten, die dieses Forum jedoch einmal gesehen haben (hier A,B,C,E), bleiben die Nachrichten momentan im Cache und somit für alle Zeit erhalten.

In der momentanen Implementation verschwinden Foreneinträge nach gut einem Jahr.

5.6.1 AUTHentifizierte Foren

Bei authentifizierten Foren wird für jede Nachricht eine gültige Unterschrift verlangt. Somit ist einsehbar, welcher Person (genauer welcher PGP Schlüssel) diese Nachricht erstellt hat.

Falls die Unterschrift nicht verifiziert werden kann, da der PGP-Schlüssel mit der passenden ID nicht bekannt ist (z.B. Nachricht von jemanden, der weder Freund noch Freundesfreund von dir ist), so wird hier eine “Fehlende Nachricht” angezeigt. Somit sind von dir geschriebene Nachrichten auch maximal von Freundesfreunden lesbar und Nachrichten verbreiten sich nicht beliebig weit im RetroShare-Netzwerk.

5.6.2 Anonyme Foren

Bei authentifizierten Nachrichten ist keine Unterschrift erforderlich und somit kann jeder anonym schreiben. Nachrichten verbreiten sich beliebig weit, und niemand weiß, wer eine Nachricht geschrieben hat.

Optional kann man seine Nachrichten trotzdem unterschreiben, damit den anderen klar wird, dass die Nachricht in dem anonymen Forum auch wirklich von dir stammt. Somit kann auch in anonymen Foren ein Nachweis erbracht werden, wer die Nachricht geschrieben hat.

5.7 Kanäle

Ein Kanal ermöglicht es einer Person neue Nachrichten bzw. Dateien RetroShare-intern zu veröffentlichen. Ich sehe in meiner Liste z.B. einen Kanal mit aktuellen Versionen von RetroShare als auch einen Kanal mit IT-News.

Die Sichtbarkeit von Kanälen ist dabei genauso wie die Sichtbarkeit von Foren, für Details siehe dazu das Kapitel 5.6.

Für jeden Kanal wird ein GnuPG-Schlüssel erzeugt. Jeder der den privaten Schlüssel dieses Kanals besitzt kann dort neue Nachrichten schreiben. Bei der Erstellung kann man auswählen, ob nur man selbst oder einige ausgewählte Personen diesen privaten Schlüssel erhalten und somit veröffentlichen können (Regelfall) oder jede Person (nicht besonders nützlich meiner Meinung nach).

Das Abonnieren eines Kanals führt dazu, dass dort veröffentlichte Dateien automatisch heruntergeladen werden, dies kann jedoch auch deaktiviert werden.

5.8 Chatlobbies

Chatlobbies ermöglichen es auch mit nicht befreundeten Personen dezentral zu chatten. Im Beispiel oben könnten somit F, D, E und A miteinander chatten.

Bei Chatlobbies findet niemals eine Authentifizierung statt, jeder kann sich mit einem beliebigen Namen in der Chatlobby anmelden! Seinen Nicknamen kann man in den Optionen im Unterpunkt "Chat" ändern. Insbesondere könnte Person A als Nicknamen auch "Person B" wählen und somit sich als jemand anderes ausgeben!

Es gibt sowohl öffentliche Chatlobbies, die jeder Nutzer sieht, als auch private, die man nur nach Einladung eines Mitglieds sieht.

Genaue technische Details findet man auf der offiziellen Dokumentationsseite <http://retroshare.sourceforge.net/wiki>

5.8.1 private Chatlobbies

Private Chatlobbies sieht man nur, indem man eine Einladung dazu erhält. Leider sind private Chatlobbies zur Zeit etwas benutzerunfreundlich, denn started man RetroShare neu, so muss man von einem Mitglied, dass noch in der privaten Chatlobby ist, wieder neu eingeladen werden.

5.8.2 öffentliche Chatlobbies

Ist mindestens ein Freund von dir in einer öffentlichen Chatlobby eingeloggt, so siehst du diese auch und kannst ebenfalls beitreten. Die Sichtbarkeit ist also wieder wie bei den Foren, vgl. Abschnitt 5.6.

5.9 Relays

RetroShare stellt eine Methode bereit, mit dem ein technisch versierterer Freund anderen Nutzern die Verbindung ins RetroSharenetz ermöglicht, sofern diese keinerlei Einfluss auf ihre Netzwerkgebenheiten haben.

Bei manchen Internetanbindungen ermöglichen äußere Umstände keine Benutzung des DHT. Ein anderer RetroShare-Benutzer kann mittels der Relay Optionen jeweils für Freunde, Freundesfreunde oder sonstige Bandbreite reservieren, durch den der DHT Traffic geleitet werden kann. Somit ist auch für Leute hinter einer Firewall eine Benutzung des DHTs möglich.

Um Missverständnissen zu vermeiden: Relays sind nicht dazu gedacht, den Upload für seine Freunde und Freundesfreunde zu steuern! Vielmehr bieten Relays die Möglichkeit auch in geschlossenen Systemen (Firmennetzwerk, vom ISP geblocktes DHT (z.b. in China)), über eine oder mehrere Relay-Verbindung zu Freunden eine Verbindung zum RetroSharenetzwerk zu erhalten.

Stellt man selbst eine Relay-Verbindung zur Verfügung und reserviert Bandbreite für diese, so sollte man beachten, dass diese Bandbreite vom Download und vom Upload gleichermaßen abgezogen wird. Sofern man selbst keine Relay-Verbindung benötigt und Freunde nicht auf diese angewiesen sind, kann Relay in den Optionen standartmäßig deaktiviert werden.

6 Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Die offizielle FAQ auf englisch befindet sich unter [http://retroshare.sourceforge.net/wiki/index.php/Frequently_](http://retroshare.sourceforge.net/wiki/index.php/Frequently_Asked_Questions)
Einige häufig gestellten Fragen möchten wir auch hier beantworten.

6.1 Allgemeines

6.1.1 Windows: Was ist der Unterschied zwischen der installierbaren und der portablen Retroshare Version

Die installierbare Version kommt mit einem Installer und speichert die Profile in %appdata%/RetroShare. Die portable Version besteht aus einer einzigen Datei RetroShare.exe, und speichert sämtliche Dateien in einem Ordner. Empfehlenswert ist es die portable Version zu verwenden, da sich diese einfacher updaten lässt.

6.1.2 Wie update ich mein Retroshare Portable?

write

6.1.3 Windows: Wie wechsele ich von einer bestehenden Retroshare Installation auf Retroshare Portable?

write

6.1.4 Ist es möglich Retroshare auf mehreren Rechnern mit dem gleichen Identität zu betreiben?

Ja, dafür sind die sogenannten Locations vorgesehen. 1) ProfilManger aufrufen: Freunde -> Profil -> Profilmanager 2) Eigene Identität exportieren 3) Auf anderem Rechner die frische RS Portable starten und das bei 2) erstellte Identität importieren 4) Jetzt sollte man erstmal die beiden Identitäten miteinander befreunden (wie gewohnt keys tauschen) 5) Da man mit der neuen Identität noch nicht automatisch seine Freundesliste bekommt, empfiehlt es sich momentan noch von der alten Identität eine Freundesempfehlung mit allen Freunden an die neue Identität zu schicken.

6.1.5 Kann man Ordnerfreigaben nur für bestimmte Gruppen / Personen Freigeben?

write: yes, and soon even for anonymous shares

6.1.6 Warum ist RetroShare so träge, besonders nach dem Starten?

Die aktuelle Version von RetroShare überprüft beim Start jedesmal alle Signaturen von Forennachrichten, Channelnachrichten u.v.m. Dies dauert je nach Größe deines Netzwerkes bis zu 15min mit hoher CPU-Last und sehr tragem Verhalten von RetroShare. Danach läuft es jedoch sehr stabil und mit geringer CPU-Last. Dieses unsinnige Verhalten wird wohl von den Entwicklern in einer späteren Version behoben werden.

6.1.7 Wie ist RetroShare lizenziert?

RetroShare ist Open Source, d.h. jeder weltweit kann den Quelltext herunterladen und nachvollziehen, wie RetroShare funktioniert. Die einzelnen Teile von RetroShare sind dabei laut Angabe der Entwickler folgendermaßen lizenziert:

- openssl: BSD style

- KadC: GPL + exception (asked author for exception)
- threads: LGPL
- RetroShare Library: LGPL
- RetroShare GUI + QT: GPL + exception

6.1.8 Ich muss meinen Computer neu installieren. Wie sichere ich meine RetroShare Installation?

Es müssen zwei Dinge gesichert werden, die Daten von GnuPG und die von RetroShare. Unter Linux genügt es, im Home-Ordner die versteckten Ordner “.pgp” und “.retroshare” zu sichern und diese nach der Neuinstallation zurückzukopieren.

Windows

6.1.9 Warum benutzt RetroShare soviel Bandbreite, obwohl ich nichts freigegeben habe und auch nichts herunterlade?

Wahrscheinlich hast du gerade viel “F2F-Transfer”, d.h. du leitest Dateien von einem Freund zum anderen weiter. Für Details siehe dazu auch den Abschnitt ??.

6.1.10 Gibt es eine Obergrenze von Freunden?

Einge User beklagen, dass RetroShare bei extrem vielen Freunden (so um die 150 Stück) zu Verbindungsabbrüchen neigt. Man sollte es also (noch) nicht übertreiben. Die Obergrenze hängt u.a. auch von des verwendeten Router und der verfügbaren Internet-Bandbreite ab. Je schneller die Verbindung desdo mehr Freunde sind momentan möglich. Es ist zu erwarten, dass die Obergrenze mit der Einführung des neuen Cache-Systems weiter steigt.

6.1.11 Wie viele Leute benutzen RetroShare?

Das kann nicht mit Sicherheit gesagt werden, da RetroShare im “Darknet”-Modus keinerlei Spuren im Internet hinterlässt. Nach (unzuverlässigen) Schätzungen, die auf dem DHT beruhen, sind wohl weltweit immer um die 1000 User gleichzeitig online. Ob diese alle im selben Netzwerk sind, kann jedoch nicht gesagt werden.

6.1.12 Was sind Cache-Transfers? Was bedeuten die fc-own bzw. grp-*.dist Dateien im Transfer-Fenster?

In Cache-Transfers sind die Foren und Channel Nachrichten (grp-*.dist) als auch die Listen von durchsuchbar freigegebenen Dateien (fc-own.rsfb) enthalten.

6.1.13 Warum brechen meine Verbindungen mit Freunden ständig ab (Freund geht offline und gleich wieder online)?

Stelle sicher, dass dein Port weitergeleitet ist, z.B. mithilfe der Seite <http://canyouseeme.org>. Falls der Port weitergeleitet ist, könnte es auch daran liegen, dass dein Router die vielen gleichzeitigen Verbindungen des DHT (Abschnitt 5.1.1) nicht verträgt. Unter Optionen->server->netzwerkconfiguration kann DHT ausgeschaltet werden. Zudem koennte es daran liegen, dass die CPU Auslastung zu hoch ist und daher die Verbindungen abbrechen.

6.1.14 Warum funktioniert DHT nicht mehr? Warum bleibt DHT rot und NAT nur gelb, obwohl ich meinen Port definitiv weitergeleitet habe?

Dies liegt meist an einem der folgenden Gründe:

- Port von RetroShare ist nicht weitergeleitet. Überprüfe dies z.B. mit <http://www.canyouseeme.org>.
- RetroShare wird durch die Firewall des Rechners blockiert.
- Durch einen Crash von RetroShare wurde die Datei `bdboot.txt` im Konfigurationsverzeichnis beschädigt (meist leer). Sie enthält die Startknoten für das DHT (siehe 5.1.1) und darf nicht leer sein. Abhilfe schafft meist ein simples Löschen dieser Datei, dann wird RetroShare diese beim nächsten Start mit einer mitgelieferten Standard Version überschreiben.

6.1.15 Warum ist der Download so langsam?

Das liegt wahrscheinlich daran, dass du von einer zu weit entfernten Quelle lädst. Der Download bei F2F Tunneln wird ja durch das langsamste Glied in der Kette beschränkt.

7 Plugins und sonstige nuetzliche Dinge

7.1 LinksCloud Plugin

Dieses Kapitel hat noch keinen Inhalt.

7.2 VoIP Plugin

Dieses Kapitel hat noch keinen Inhalt.

7.3 rscGenerator

Wenn man viele RetroShare-Collections auf einmal erzeugen möchte (z.B. für jedes Musikalbum, das man hat), ist der interne Dialog von RetroShare nicht gut geeignet. Es gibt aber Tools von dritten die dies erledigen.

- Java Programm mit GUI, plattformunabhängig: <https://github.com/Amarandus/rscGenerator>
- bash-Skript für CygWin/Linux: <http://yet-another-nerd-blog.de/create-retroshare-collections-with-a>