Virtual Private Network

0. Einleitung

In erster Linie dient VPN (Virtual Private Network) dazu, Teilnehmer eines privaten Netzwerks (bspw. Heimnetz) an ein anderes privates Netzwerk zu binden (bspw. Firmennetz). Dadurch wird es möglich, sich Zugang zu einem lokalen Netzwerk zu verschaffen, ohne physisch anwesend sein zu müssen. VPN ist ein reines Softwareprodukt, dessen wichtigste Funktion darin besteht, eine verschlüsselte Verbindung über einen sogenannten Tunnel herzustellen. Dies geschieht über die Erstellung einer virtuellen Netzwerkkarte, welche die Datenpakete direkt an die VPN-Software weiterreicht, die diese verschlüsselt und an die VPN-Gegenstelle sendet. Die Anordnung und Anzahl der verwendeten VPN-Knoten spielt dabei keine Rolle, da VPN als eigenständiges logisches Netz arbeitet.

1. Anwendung

Es folgen einige Anwendungsszenarien, für die VPN unter anderem Verwendung findet:

* Netzwerkzugriff für Außendienstarbeiter (Client-to-LAN)
* Verbindung mehrerer Unternehmensstandorte (LAN-to-LAN)
* Umgehung von Zensur
  + Bspw. bei Standort in China oder Nordkorea
* LAN-Spiele über Internet

2. Funktionsweise | Aufbau einer VPN-Verbindung

1. Internetverbindung über normalen ISP wird hergestellt
2. VPN-Client sendet Verbindungsanfrage an VPN-Server
3. Authentisierung beim VPN-Server
4. IPsec-Tunnel (sicherer VPN-Datentunnel) wird geöffnet

Die Standardkonfiguration sieht vor, dass eine direkte Internetverbindung vom Client ins Internet nicht mehr möglich ist, sobald der Tunnel geöffnet wurde. D.h. der Zugriff auf das Internet erfolgt über die Anbindung des am anderen Ende des Tunnels befindlichen Netzwerks. Ist dies nicht der Fall, besteht ein sogenannter Split-Tunnel und die Sicherheit des Clients/der Daten ist nicht gewährleistet (da der Client über das Internet angesprochen werden kann).

Gleichzeitig bekommt der Client eine private IP-Adresse aus dem Netzwerk (Intranet) zugewiesen. Dies ermöglicht es, das firmenseitige Ende des Tunnels mit einer Firewall zu sichern. Nun ist es dem Client möglich, sich von überall auf der Welt, mit (fast) jedem Verbindungsmedium (bspw. auch Satellit) mit dem Firmennetzwerk zu verbinden.

3. Netztopologien

Es bieten sich mehrere Optionen, eine virtuelle Netzwerkverbindung zu arrangieren. Die Auswahl der Methode hängt vom Verwendungszweck der Anwendung ab.

Point to Point

Es wird eine direkte Verbindung zweier „Points“ (Netzwerkknoten) über sogenannte TUN-Schnittstellen hergestellt. Dadurch können diese zwei Punkte entweder direkt miteinander kommunizieren oder zur Anbindung von Netzwerken mit Hilfe von Routing verwendet werden. Verbinden sich mehrere Clients mit einem VPN-Server, so besteht immer eine P2P-Verbindung zwischen Client und Server. Es entsteht eine Stern-Topologie, welche im Fachjargon als Multipoint bezeichnet wird. TUN und TAP Schnittstellen sind virtuelle Netzwerkkarten, welche die empfangenen Daten an die VPN-Software weiterleiten. TUN arbeitet auf OSI-3 und kommuniziert somit mit IP, während TAP ein Ethernetgerät auf Layer 2 simuliert.

Ethernet

Die TAP-Schnittstelle erlaubt es der Clientsoftware, sich direkt in ein Netzwerk einzubinden. Der VPN-Server fungiert hierbei als Switch, welcher die Clients an ein Netzwerk anbindet. Sind mehrere Clients mit einem Server verbunden, entsteht eine Baumstruktur mit dem VPN-Server als Verteiler.

4. Netzwerkanbindung

Routing

Um mehrere IP-Netze verbinden zu können, wird Routing eingesetzt. Das bedeutet, dass die VPN-Knoten auf IP-Ebene arbeiten. Durch Routing ist es möglich, ein VPN einzurichten, welches es ermöglicht, dass zwei private Netzwerke (bspw. 192.168.1.0/24 und 192.168.178.0/24) sich gegenseitig erreichen können. Erfolgt dies über eine Point-to-Point-Verbindung, wird diese durch ein eigenständiges Netz dargestellt (bspw. 192.168.200.0/25). Es ist auch möglich, eine TAP-Schnittstelle für Routing zu verwenden. Dies kommt in der Praxis jedoch eher selten vor.

Die Einrichtung von Routing über P2P lässt sich relativ unkompliziert durchführen und stellt eine effektive Form der VPN Datenübertragung dar. Allerdings unterstützt diese Methode keine Broadcasts zwischen den Netzen, wodurch sich einige Dienste nicht ohne Weiteres nutzen lassen.

Bridging

Das Betriebssystem stellt Funktionen zur Verbindung der realen Netzwerkkarte mit der virtuellen TAP-Schnittstelle zur Verfügung (Windows: *bridge connections*; Linux: *bridge-utils*). Diese Bridge fungiert als Switch auf OSI-Schicht 2 und übergibt die Netzwerkpakete mit Zielrechner sowie Broadcasts an die TAP-Schnittstelle, welcher sie an den VPN-Counterpart weiterleitet. Dies ermöglicht den Clients, sich so zu verhalten, als wären sie im selben Netzwerk.

Dadurch, dass auch Broadcasts jeden verbundenen Empfänger erreichen, nehmen diese einen großen Teil der Bandbreite in Anspruch, was die VPN-Verbindung verlangsamen kann. Auch ist zu berücksichtigen, nicht mehr als einen DHCP-Server im Netzwerk arbeiten zu lassen, oder ggf. die Adressbereiche zu differenzieren.

Bei der Verwendung einer TAP-Schnittstelle mit Verzicht auf Bridges erhält man ein Netzwerk, welches getrennt von den eigentlichen Netzwerkverbindungen des Servers und der Clients arbeitet und trotzdem die Vorteile des Broadcastings mit sich bringt.

5. Open VPN

OpenVPN ist eine der am weitesten verbreiteten VPN-Lösungen. Lizenziert unter *GNU GPL*  und damit Quelloffen. Durch dessen Plattformunabhängigkeit ist OpenVPN für die breite Masse der netzwerkfähigen Geräte verwendbar.

Es befinden sich 3 mögliche Authentifizierungsvarianten in dessen Repertoire:

**Pre-shared Key:**

**Benutzer/Passwort:**

**Zertifikatsbasiert:**