

Чэнь Мо легонько постучал по столу.

- Во-первых, учетные записи с ненормальной статистикой попаданий в голову, точностью стрельбы и слишком высоким показателем урона - заморозьте их.

- Так как в нашей игре реализованы повторы смерти, а также повтор лучшего момента матча, пусть спорные учетные записи будут проверяться лично нашей службой поддержки. Если найдете ненормальных игроков — замораживайте их аккаунты.

Су Цзинью кивнула. - Хорошо, я передам.

Чжэн Хунси спросил: - Замораживаем навсегда?

Чэнь Мо покачал головой. - Нет, на время. Блокировать будем уже после некоторого времени, когда все прояснится. Также временно отключаем регистрацию для игры. По крайней мере на эти три дня.

Цянь Кун сказал: - Босс, но все учетные записи нашей платформы привязаны к настоящим удостоверениям личности.

Чэнь Мо улыбнулся и сказал: - В наше время можно купить все, что уж говорить об удостоверении личности другого человека.

- Понял, - Цянь Кун кивнул. - Но босс, нам нужно что-то придумать, ибо такие меры не могут действовать всегда.

Чэнь Мо кивнул. - Я понимаю это. Я уже обратился в комитет по надзору за играми, они сказали, что на данный момент расследуют это дело. На это время мы должны удержать нынешних игроков и убрать всех этих нечестных игроков.

После короткого совещания все приступили к работе.

Такое событие очень сильно удивило Чэнь Мо.

Хоть шутеры и были популярны в этом мире, особенно «Волчья душа» и «Тяжелый штурм», которые спокойно существовали себе на рынке уже несколько лет, Чэнь Мо никогда не слышал о чем-то подобном.

Этот мир отличается от предыдущего мира Чэнь Мо. Поскольку технологии были более развиты в этом мире и существовал комитет по надзору за играми, читеры как явление были редкостью, а те, что иногда появлялись в играх, быстро вылавливались комитетом.

И хоть в этом мире технологии шагнули далеко вперед, подделать исходящие данные все таки было возможно.

Виртуальные игры же можно было взломать двумя способами.

Первый метод подразумевал взлом самой игры с помощью специальных программ, и в дальнейшем с помощью образовавшегося окна запускались программы, которые помогали нечестному игроку стрелять только в голову, видеть через стены... Этот способ был равносителен обычным читам из его прошлого мира.

Второй метод подразумевал установку специального оборудования. Поскольку игроки в виртуальных играх своим зрением контролировали направление стрельбы, некоторые специальные вспомогательные устройства могли помочь игрокам с выполнением разных операций.

Например, если игрок медленно реагировал и стрелял не очень метко, после использования специального устройства исходный мысленный сигнал игрока заменялся более правильным мысленным сигналом, из-за чего меткость и скорость реакции игрока выросли до приемлемых значений.

Это вспомогательное устройство было немного похоже на макросы для мышек. Оно не вмешивалось в данные игры, а только корректировало работу игрока, чтобы он мог играть на более высоком уровне.

В этом мире читеры почти исчезли как вид, в основном по техническим причинам.

С одной стороны, взломать игру было очень сложно. С другой стороны, в каждой игре был установлен специальный механизм проверки игрока. Как только входящие данные игрока будут выглядеть подозрительно, автоматически сработает сигнал тревоги, и аккаунт игрока вместе с его оборудованием отправится на проверку.

Если обнаружится факт установки нелегального оборудования, идентификационный номер человека будет занесен в черный список комитета по надзору за играми.

Но обычно те, кто действительно прибегал к таким вещам, не использовали при создании аккаунтов свои собственные удостоверения личности, но даже так стоимость открытия нового аккаунта будет достаточно большой.

Поэтому, хотя иногда и появлялись читеры, их довольно быстро банили, а их софт или же дополнительное оборудование вносили в черный список.

Однако после появления этих читеров игроки с удивлением обнаружили, что они, видимо, вообще не имели никаких проблем с взломом игр.

Ни игра «Overwatch», ни игра «Волчья душа» и игра «Тяжелый штурм» не смогли сразу же идентифицировать этих нечестных игроков. Хотя данные этих игроков явно не были нормальными, ни одна из существующих систем защиты никак не отреагировала на этих нечестных игроков.

Другими словами, кто-то обнаружил новый способ для установки читов.

----

Комитет по надзору за играми также расследовал этот вопрос. После того, как стали известны результаты расследования технического персонала, комитет по надзору за играми немедленно уведомил об этом Чэнь Мо.

Эти технологии по внедрению нелегального софта превосходили защиту игрового движка иллюзий.

Чэнь Мо хорошо знал, что этот мир все еще находился в периоде очень быстрого технологического развития. Различные технологии быстро появлялись и также быстро устаревали.

И этот новый вид читов являлся результатом этого факта.

После определенного технологического прорыва этот совершенно новый вид читов быстро распространился среди масс, причем он пришел из-за рубежа.

Согласно предположениям комитета по надзору за играми, должно быть, кто-то разработал нечто новое, что-то, что позволяло игрокам обходить все существующие методы защиты.

Скорее всего это устройство могло в определенной степени менять мысленный сигнал игрока. А благодаря высокому качеству исполнения замены данных никакая защита не видела проблем.

Что касается того, когда защита будет обновлена... Комитет по надзору за играми и сам не знал точного времени, в конце концов, этот новый вид взлома был совершенно новым и еще никто не знал, как происходила подмена данных и делалось ли это с помощью устройства, или дыр в самой игре.

На данный момент все, что они могли посоветовать — обращать внимание на репорты игроков.

Компания «Императорская династия» и компания «Дзен» также начали проводить экстренные проверки, и все учетные записи, которые подозревались в нечестной игре, временно замораживались.

В случае подтверждения использования читов, игрок навсегда блокировался в самой игре, так и попадал в черный список комитета, из-за чего в дальнейшем он не сможет поиграть в любой шутер на рынке.

Однако это не имело значения, потому что почти все читеры играли не под своими реальными данными.

В интернете существовало множество черных рынков, где можно было купить идентификационный номер со всеми нужными документами, а так как в Китае проживало более 1,3 миллиарда человек, а игроков, которые играли в шутеры, от силы было пару десятков миллионов, банить идентификационные номера читеров было практически бессмысленно.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1399207>