Проблема читеров в шутерах всегда была одной из самых больших головных болей геймдизайнера, даже когда речь шла о виртуальной платформе.

Для того, чтобы у игрока не было большого пинга и игра в целом работала довольно шустро, в шутерах обычно многое полагалось на локальные вычисления, а это позволяло игрокам включать программы, которые подменяли бы разные значения.

Хотя виртуальная платформа была хорошо защищена, устранить возможность появления читеров было просто невозможно, и спустя некоторое время многие научились обходить защиту капсул.

Подавляющее большинство игровых компаний решало проблему с читерами с помощью технологий. Например, благодаря высокому техническому уровню сама игра имела меньше лазеек, из-за чего ее было сложнее взломать, а античиту было проще найти читы, что зачастую были замаскированы под обычные программы.

Но создавать систему и искать в этой системе дыры совершенно разные вещи. Создатели читов обладают большим преимуществом - искать ошибки всегда было проще, чем изначально не допускать их или хотя бы закрывать дыры так, чтобы в другом месте что-нибудь не сломалось.

Более того, обычно самое большое количество читеров обитало в шутерах, что соблазняло производителей читов работать над своими программами день и ночь.

Что касается хорошо известной «VAC» системы из предыдущего мира Чэнь Мо, то хоть она и была хорошо известна, ее можно было использовать только как метод поддержки, а не основной метод защиты игры.

Система «VAC» обнаруживала ненормальность в памяти пользователя или в его запущенных программах, причем она блокировала доступ к игре в определенное время, что затрудняло создателю чита быстро понять, что именно привело к активации системы «VAC».

Хотя точность этой системы была относительно высока, ее самая большая проблема заключается в медлительности.

И не стоит забывать о том, что подавляющее большинство читеров владеют десятком, а то и больше аккаунтов.

Что касается программы, которая будет создана для идентификации читеров, то ее будет трудно создать.

Многие «античит»-системы основываются на статистике игрока, но поскольку уровень искусственного интеллекта в этом мире до недавнего времени был недостаточно высок, подобная система не сможет точно определить, был ли подозреваемый игрок профи или он на

самом деле был читером.

В конце концов, статистика эксперта и новичка так же различна, как небо и земля.

На самом деле, самый эффективный способ - это запустить систему обнаружения, что и сделал Чэнь Мо с игрой «Overwatch».

Этот вид системы обнаружения имеет чрезвычайно высокие права в системе — она будет запускаться перед входом в игру, собирать различные данные, наблюдать за ходом работы устройства, считывать игровую память, и как только она обнаружит, что кто-то пытается вмешаться в игровые данные, она примет соответствующие меры, а когда обнаружит неразрешимые условия просто закроет игру.

С одной стороны, эта программа могла нарушить конфиденциальность пользователей, а с другой стороны, она могла повлиять на популярность этой самой игры.

Но в любом случае на данный момент подобное решение - самый эффективный способ решения проблемы.

Чэнь Мо знал это очень хорошо, так как именно из-за подобного подхода он смог избавить «Overwatch» от читеров низкого и среднего звена.

К сожалению они довольно быстро изобрели устройство, которое могло обмануть программу обнаружения и скорректировать сигнал сознания игрока, из-за чего те игроки, которые изначально имели плохую меткость, вдруг становились лучшими стрелками Земли.

Из-за этого Чэнь Мо вернулся к началу, к моменту, когда проблема в виде наплыва читеров только появилась перед ним.

Можно ли с помощью решения искусственного интеллекта точно сказать о том, является ли игрок экспертом или читером?

Ранее это было бы невозможно, однако искусственный интеллект Пангу достаточно развит для подобного дела. Путем сравнивания и проверки реальных данных большого числа игроков можно будет определить, кто просто хорошо играет, а кто жульничает.

Вообще Пангу сам по себе является читом и его можно спокойно настроить так, чтобы он имитировал человеческие действия настолько реалистично, что настоящий человек просто не смог бы сказать, что действия Пангу — подозрительные.

В итоге Чэнь Мо составил план, в ходе которого он должен будет обеспечить Пангу соответствующими стандартами через фильтрацию большого объема данных, чтобы он смог понять и смог в дальнейшем различать привычные действия обычных игроков и нечестных

игроков.

Так же будет необходимо добавить простые триггеры, по типу убийства десяти человек в одном матче, которые в итоге приведут к экстренной проверке игрока на наличие читов. Пангу должен будет определить, являются ли данные, передаваемые игре от игрока, ненормальными, и если они действительно будут ненормальными, игрок будет включен в особый список.

Ну и конечно же те игроки, на которых будут часто жаловаться, тоже будут проверяться Пангу.

Кроме того, некоторые странные данные будут вызывать тревогу у Пангу. Например, если прицел игрока всегда будет фиксироваться на одном и том же месте модельки противника.

Кроме того, у Чэнь Мо был припасен один коварный ход.

Все подтвержденные читеры не будут просто навсегда забанены. Это слишком банально и просто. Постепенно, шаг за шагом, такие игроки будут помещаться в матчи, где будут присутствовать только такие же, как и они. По началу в матче будет присутствовать не больше десяти процентов читеров, в то время как остальные девяносто процентов будут обычными ботами, и спустя пару дней любой матч будет состоять на сто процентов из читеров.

Все подтвержденные читеры будут попадать только в подобные матчи, и они никогда не смогут попасть в нормальный матч, ибо их просто-напросто «отключали» от обычного сервера и «подключали» к особому серверу, где существовали только читеры.