FPS 게임에서 핵 프로그램 사용에 대한 안티 치트와 제재에 관한 연구

이건영*, 이종원O
*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨
email: lky6162@gmail.com*, jw@ck.ac.krO

A Study on Anti-Cheating and Sanctions against Using Hack Program in FPS Games

Kyeon-Young Lee*, Jong-Won LeeO
*School of Game, ChungKang College of Cultural Industries,
OSchool of Game, ChungKang College of Cultural Industries

● 요 약 ●

본 논문에서는 <배틀그라운드>와 <콜 오브 듀티 : 모던 워페어> 등의 FPS 게임에서 사용되는 핵의 종류와 사용 실태를 조사하고 이에 따른 개발사의 안티 치트와 어떻게 대처했는지 효과적인 개선 방안이 어떤 것이 있는지 제시한다. FPS에서 주로 사용되는 핵 프로그램에 대해서 알아보고 해당 핵이 어떤 식으로 사용되는지 설명한다. 또한 이에 따른 개발사의 대처 방안(제제 방식)이 어떤 식으로 작용하였으며 효과가 미미했던 것과 반응이 좋았던 것으로 분류하여 조사한다. 결론으로는 위의 조사한 자료를 바탕으로 어떻게 하면 좀 더 효과적인 방법으로 핵 프로그램을 조기에 방지하여 유저들의 만족도를 높일 수 있는지 등의 내용을 제시한다.

키워드: Hack, Anti-Cheating, FPS

I. Introduction

최근뿐만 아니라 고질적으로 게임에서는 핵 프로그램(이하 핵)을 사용하는 유저들 때문에 일반 유저들은 만족스러운 환경에서 게임 플레이가 불가능하여 해당 게임을 그만두는 현상이 지속되고 있다. 이러한 상황들을 방지하기 위하여 개발사에서는 핵 사용을 적발하는 안티 치트를 도입하거나 개발하여 핵을 사용하는 유저들을 조기에 빠른 차단을 하기 위한 노력을 보이고 있다. 그럼에도 불구하고 다양한 형식의 핵 프로그램들은 증가하고 있으며, 개발사에서도 점점 진화되는 핵 프로그램을 방지하기 위한 다양한 방안을 고민하며 대처하고 있다.

이에 본 논문에서는 FPS 게임에서 주로 사용되는 핵 프로그램을 조사하고, 그에 따른 개발사의 안티 치트와 불법 프로그램 제재에 대해 분석한다. 그 결과로 어떠한 제재가 효과가 있을지 개선 방안에 대하여 제시한다.

II. The Main Subject

2.1 핵 프로그램의 종류

대표적으로 FPS에서 사용되는 여러 가지 핵들 중 가장 많이 사용되는 핵 두가지르를 소개하고 그에 따른 특징을 살펴본다.

① ESP 핵

ESP는 일반적으로 FPS게임에서 유저들이 가장 쉽게 접할 수 있으며 대표적으로 많이 사용되는 종류의 핵이다. 플레이어들의 위치와 거리를 상세하게 표시해 주며 설정에 따라서는 아이템의 위치도 확인할 수 있다. 그림1은 배틀 그라운드 게임에서 ESP 핵을 사용한 화면이다.

Fig. 1. Using ESP Hack in BattleGround

② Aim Fixing 핵

Aim Fixing 핵은 ESP와 더불어 가장 많이 접할 수 있는 종류의 핵이다. 일반적인 경우라면 총을 쏠 경우 해당 총기마다 적용되는 반동 시스템으로 인해 조준경의 목표점(aim)이 좌우로 흔들리게 된다. 하지만 Aim Fixing 핵을 사용할 경우에는 반동 시스템이 적용되지 않으며 목표점이 흔들리지 않기 때문에 보다 더 빠른 시간 안에 적을 사살할 수 있다.

Fig. 2. Using Aim hack in Call of Duty

2.2 게임사의 안티 치트 종류

이와 같이 다양한 종류의 핵이 계속되어 사용되면서 일반적인 유저들은 무분별한 핵 사용으로 인한 여러가지 피해를 입게 되고 게임사에 대한 불만이 쌓이게 된다. 게임사에서는 유저들의 불만을 해소시키기 위해 조기에 불법 프로그램을 식별할 수 있는 안티 치트 프로그램을 도입하고 있다.

게임사마다 어떠한 안티 치트를 도입하였고 그에 따른 특징을 살펴본다.

① BattelEye [Battle Ground]

Fig. 3. Logo of BattleEye

배틀그라운드는 2017년 3월 얼리 액세스 서비스를 시작할 때부터 BattleEye를 도입하여 적용 중에 있다. BattleEye는 클라이언트에 후크된 에이전트와 마스터 서버로 작동한다. 에이전트는 컴퓨터의 메모리와 로컬 드라이브를 감시하며, 클라이언트의 넷코드를 통해 배틀 아이 서버가 정보를 받아 프로세스 분석과 밴을 담당하고 있다. 많은 제약을 걸어두는 편이기 때문에 프로세스를 감지하는 능력은 높게 평가되고 있다.

② Easy Anti-Cheat [FORTNITE]

Fig. 4. Logo of Easy Anti-Cheat

이지 안티 치트는 2018년 에픽게임즈에 인수됨에 따라 해당 회사의 게임에는 대부분 이지 안티 치트가 적용되고 있다. 단순히 핵 프로그램을 감지만 하는 방식이 아니라 컴퓨터의 모든 시스템을 서버가 모니터링 하는 형식으로 핵 유저를 잡아낸다[1].

③ VanGuard [VALORANT]

뱅가드는 발로란트에서 핵 유저들을 차단하기 위해 라이엇 게임즈에서 개발한 안티치트 프로그램이다. 발로란트가 최근 많은 유저들의 관심을 받으며 급부상중인 만큼 유저들은 핵 유저를 조기에 차단할 수 있는가에 대한 많은 의구심을 나타내고 있다. 그에 따른 라이엇 게임즈는 뱅가드 프로그램을 신뢰하며 유저들의 의구심에 답할 수 있다고 믿었다. 하지만 너무 높은 권한을 부여받는 뱅가드는 컴퓨터를 켜는 순간부터 자동으로 실행되며, 하드웨어와 관련된 모든 것들을 뱅가드가 막아버리는 등 여러가지 프로그램과 충돌을 일으키는 문제를 일으키고 있다. 유저들의 불만이 쌓이고 있지만 라이엇 게임즈는 하드웨어 접근을 막는 것이 핵 방지의 핵심이라 말을 하며 유저들의 불만을 해결해주지 못하고 있는 상황이다[2].

2.3 핵 사용에 대한 게임사의 제재

게임사마다 각기 다른 안티 치트 프로그램을 사용함으로써 핵 프로그램의 사용을 적발하고 걸러내고 있지만, 완벽하게 다 잡아낼 수는 없기도 하다. 그렇기 때문에 많은 게임사들이 신고 기능을 추가하여 유저들의 신고를 접수 받은 뒤 비인가 프로그램 사용 여부에 따라 제재가 이루어지기도 한다. 이 문항에서는 안티 치트나 유저들의 신고로 적발된 비인가 프로그램 사용 유저들을 어떤 형식으로 제재하고 있는지와 그에 따른 장단점을 설명한다.

① 배틀그라운드

배틀그라운드는 안티 치트 이외에도 유저들의 신고 기능을 이용하여 많은 핵 유저들을 제재하는 경우가 많다. 하지만 비인가 프로그램을 사용하지 않는 유저일지라도 많은 신고 접수가 쌓이게 되면 며칠의 기간 동안 계정을 이용할 수 없는 제재를 받게 된다. 이러한 경우를 "무고 밴"이라고 불리고 있으며, 해당 제재를 풀기 위해서는 접속 로그를 스크린샷을 찍는 등 여러 가지 노력과 시간이 필요하다. 이로 인해 무고한 유저들의 불만이 커지는 경우도 많아지고 있다. 반면 비인가 프로그램을 사용하여 영구 제재를 받은 핵 유저들은 다시 아이디를 생성하는 경우가 많다. 배틀그라운드의 제재 특성상 계정에

대한 영구 제재만 이루어지기 때문에 새로운 아이디를 생성하여 다시 비인가 프로그램을 사용하는 유저가 대부분이다. 따라서 아무리 비인가 프로그램을 제재한다고 하더라도 돌고도는 악순환이 이루어지고 있다. 최근 경쟁전 시스템을 도입하여 SMS 인증을 해야만 게임을 플레이할 수 있도록 함으로써 비교적 핵 유저들이 줄어들기는 했지만 일반 게임에서의 고질적인 문제는 여전히 불만거리로 이어지고 있다[3].

② 콜 오브 듀티

콜 오브 듀티도 유저들의 신고 기능을 최근에 도입하여 핵 유저들을 제재하는 경우가 증가하고 있다. 또한 신고 접수가 많이 쌓이는 유저들을 따로 분류하여 서로 매칭되게 함으로써 일명 “트롤촌”을 형성하여 운영하고 있다. 이 정책은 초반에는 유저들의 긍정적인 호응을 얻었지만, 무고한 유저들도 “트롤촌”으로 입성할 경우 빠져나오기 힘든 점, 무료 버전을 사용하는 유저가 “트롤촌”에서 나오기 위해서는 유료 버전을 사야 한다는 의견이 나오면서 불만이 점점 쌓이고 있는 상태이다[4].

③ 포트나이트

포트나이트는 앞의 두 게임과는 다르게 “머신 밴”을 사용하여 유저들을 제재하고 있다. 포트나이트가 “머신 밴” 기술을 사용하는 컴퓨터 부품은 메인보드이다. 컴퓨터의 핵심 부품이기 때문에 한번 계정 제재를 먹고 나면 부품을 교체하지 않는 이상 다시는 게임을 플레이할 수 없게 된다. 피시방에서 핵을 사용할 시에는 해당 계정만 제재를 가하고 있다.

2.4 핵 사용 방지를 위한 안티 치트와 제재에 대한 제안

게임 운영사는 안티 치트와 유저들의 신고로 접수된 부정행위 사용자에 대한 모니터링과 스캐닝을 강화하여 그에 따른 적절한 제재를 취해야 한다. 하지만 모든 유저들을 만족시킬 수는 없는 법이다. 어떠한 제재 방식이 더 좋고 나쁘다고 단정 지을 수 없으며, 관점에 따라 제재 방식에 대해 다르게 생각할 수 있기 때문이다. 당연히 유저들의 관점에서만 봤을 때는 포트나이트의 “머신 밴” 기술이 확실한 효과를 가져올 수 있다고 볼 수 있을 것이다[5]. 게임사에서도 유저와 똑같은 생각을 못 했을까? 그렇지 않다. 당연히 “머신 밴”을 이용하여 비인가 프로그램 유저들을 제재하면 다른 방법보다는 확실하다고 생각했을 것이다. 하지만 게임사의 관점에서 바라봤을 때 무조건적인 “머신 밴”은 가져가야 할 리스크가 꽤 많아진다. 한번 제재를 먹은 유저는 다시는 자사의 게임을 플레이하지 않게 될 것이며, 그로 인한 유저들의 유입도 현저히 낮아지게 될 것이다. 점점 낮아지는 유저들의 유입은 곧 회사의 수입에 많은 영향을 끼치게 된다. 많은 시간과 비용이 들어가더라도 더 업그레이드된 안티 치트 프로그램을 도입하거나 비인가 프로그램 의심 유저들에 대한 지속적인 모니터링이 이루어지면서 조기에 빠르게 차단하는 것만이 어느 한쪽에 치우치지 않고 개선해 나갈 수 있는 최선의 방법이다.

III. Conclusions

핵 프로그램을 사용하는 유저들로 인해 기존 유저들은 빠지게 되며 게임사에 많은 영향을 끼치고 있다. 이러한 현상들을 방지하기 위해 각 게임사마다 안티 치트를 도입하거나 개발하여 유저들의 불만을 덜어주고 게임의 질을 높이기 위해 노력하고 있으며, 유저들의 니즈를 최대한 수용해 다양한 방법의 제재를 취하고 있다. 공통된 부분의 제재 방식도 있지만, 특정 제재 방식으로 유저들의 좋은 반응을 얻은 게임들도 있다. 하지만 여러 관점에 있어서 감안해야 할 것들을 생각하면 어떤 제재 방식이 옳다고만 할 수는 없다. 이러한 문제점들은 지속적으로 이어질 것이기 때문에 더 업그레이드된 안티 치트 프로그램이나 지속적인 모니터링으로 조기에 빠르게 차단하는 것이 최선의 방법이다. 게임사에서는 유저들과의 정기적인 만남을 가질 수 있는 자리를 마련하여 서로의 입장을 충분히 이해하고 더욱 발전될 수 있는 방향을 논의하는 것이 바람직하다고 판단되다.

REFERENCES

[1] http://www.enewstoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=1165964
[2] https://www.zdnet.co.kr/view/?no=20200618111856
[3] https://cafe.naver.com/playbattlegrounds/4663807
[4] https://cafe.naver.com/fpsgame/3684204
[5] http://www.gamechosun.co.kr/webzine/article/view.php?no=151197