

Tomáš Drga

Názov článku: Detekcia podvádzania v online multiplayer hrách

Podvádzanie tvorí obrovský problém vo väčšine hier a dokonca vie aj skaziť celú reputáciu hry, a tak ovplyvniť jej potenciál na trhu. Z toho dôvodu sa developeri snažia tomuto problému predísť, tým že investujú veľké množstvo ich financií z rozpočtu aby zabránili akémukoľvek podvádzaniu v ich hre. V mojom článku by som sa chcel zamerať na spôsoby, pomocou ktorých sa doteraz riešilo zisťovanie podvádzania, a taktiež na nové technológie, ktoré sa začínajú implementovať pre efektívnejšie a spoľahlivejšie zisťovanie podvodníkov. Jednou z nových technológií je aj machine learning, ktorý je zaujímavý nakoľko dokáže vytvoriť všeobecný model hráča a na základe toho porovnáva správanie reálnych užívateľov. V článku bude uvedené aj porovnanie úspešnosti detegovania podvodníkov prostredníctvom jednotlivých metód na základe, ktorého bude možné skonštatovať, ktoré technológie sú výhodnejšie.

Zdroj, ktorý ma inšpiroval: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8621959>