매주 멘토링 노트를 작성하면서 리뷰를 하신다고 합니다.

저의 목표는

하고 싶은 것은?

연구 분야는? 치트엔진 🡪 취약점 분석 개발에 대해서는?

잘하는 것: 문서화 발표 정도

상품화에 대한 방향성 제시

무엇을 만들까?(전상현 멘토님) 🡪 무난한 버전

가장 안정적인 방법으로 작년으로 만든 게임을 해킹하고 이를 어떻게 방어할 것인가 가이드라인, 개발적으로 코드를 만들어서 게임 before, after를 보여주는 것.

게임에 바스를 적용한다.

단점이 많은 듯 하다.  
🡪 회사들이 좋아할지 않 좋아 할지 모른다.

🡪 핵이 통하는 것을 알지만 일부러 고치지 않는 것이 많음.

해킹의 대상은 상용게임.

대상은 베틀그라운드.

🡪 핵에 대한 샌드박스를 만드는 것.

인공지능을 통해서 안티치트 엔진을 만들어보자

GAN은 생성자와 판단자의 싸움으로 인해 발달하는 것을 게임에 적용해서

메이플 스토리에 적용해서 사냥 매크로를 잡아내는 것이 힘들어 한다는 점을 착안해 성능이 좋은 매크로 탐지 솔루션을 제안할 수 있을 것 같다.

메모리의 값을 탐지하게 못하게 하는 방법

여러가지 디코딩 연산을 통해 원하는 값을 복구하는 것.

보관시 원하는 값을 인코딩, 사용시 원본 값으로 복호화.

코드 가상화 🡪

Syscall: 후킹을 안당하기 위해 syscall로 방어하는 것.

심영진 멘토님이 이부분의 일인자 이다.

Ai의 조언

모든 사람이 딥러닝에 모든 문제를 대입하고자 했음.

그러나 사람이 풀기 못한다면 ai도 풀지 못한다.

딥러닝 보다 사람의 의한 것을 사용하자

통계, 휴지스틱한 값을 사용하자.

딥러닝에 대한 욕구는 내려두자

시간이 4개월이다.