Desktop Game

* 사례 FPS: ESP  
  <https://blog.theori.io/research/korean/game-hacking-2/>   
  해당 자료에서 ESP핵의 기본원리와 어떤 방법으로 작동하는지 나옴.  
  방법 1. External: window API를 통해 데이터 정보를 읽기  
  방법 2. Internal: DLL injection, Code Injection
* 사례 FPS: Auto Aim  
  FPS에서 ESP나 다른 방식으로 얻은 정보를 통해 에임 핵 등이 등장
* 사례 MMORPG: Vaccum == Dupe  
  <https://www.dogdrip.net/35525214>   
  몬스터를 맵 한 곳에 몰아서 사냥을 쉽게 만드는 핵  
  사용할 수 있는 이유는 맵의 몬스터 정보를 사용자가 가지고 있다는 점을 노림.
* 사례 MMORPG: 좌표 핵🡪 XYZ Hack, Char pos Hack  
  <https://www.dogdrip.net/35525214>   
  캐릭터의 좌표를 서버에서 처리하면 힘든 점을 감안해서 캐릭터의 좌표를 원하는 곳으로 수정
* 사례 MMORPG: Speed Hack  
  <https://www.dogdrip.net/35525214>   
  게임의 속도를 원하는 배속으로 빠르게 배속해주는 핵.
* 사례 WTFAOS 핵  
  <http://aceofspade.egloos.com/v/1257360>
* 사례 LOL(AOS) 핵  
  자동 Aim, 스킬 회피
* 사례 Auto Click  
  화면의 특정 좌표를 원하는 횟수만큼 클릭

FPS의 ESP, Aim BOT 관련 주제

<https://blog.theori.io/research/korean/game-hacking-3/>

Theori에서 제작한 글을 통해 핵의 동작이 어떻게 진행되는지 알 수 있었음.