



# 中华人民共和国公共安全行业标准

GA/T 978—2012

---

## 网络游戏私服检验技术方法

Verification technical method for unauthorized online game

2012-02-01 发布

2012-02-01 实施



中华人民共和国公安部 发布

中华人民共和国公共安全  
行 业 标 准  
网络游戏私服检验技术方法  
GA/T 978—2012

\*

中国标准出版社出版发行  
北京市朝阳区和平里西街甲2号(100013)  
北京市西城区三里河北街16号(100045)

网址 [www.spc.net.cn](http://www.spc.net.cn)

总编室:(010)64275323 发行中心:(010)51780235

读者服务部:(010)68523946

中国标准出版社秦皇岛印刷厂印刷  
各地新华书店经销

\*

开本 880×1230 1/16 印张 0.5 字数 9 千字  
2012年4月第一版 2012年4月第一次印刷

\*

书号: 155066·2-23320 定价 14.00 元

如有印装差错 由本社发行中心调换  
版权专有 侵权必究  
举报电话:(010)68510107

## 前 言

本标准按照 GB/T 1.1—2009 给出的规则起草。

本标准由公安部第三研究所提出。

本标准由公安部信息系统安全标准化技术委员会归口。

本标准起草单位：公安部第三研究所。

本标准主要起草人：沙晶、徐隼、蔡立明、高峰、金波、杭强伟、黄道丽。



# 网络游戏私服检验技术方法

## 1 范围

本标准规定了网络游戏私服的检验技术方法。

本标准适用于网络游戏知识产权保护案件中,涉案网络游戏是否为私服的检验。

## 2 规范性引用文件

下列文件对于本文件的应用是必不可少的。凡是注日期的引用文件,仅注日期的版本适用于本文件。凡是不注日期的引用文件,其最新版本(包括所有的修改单)适用于本文件。

GA/T 756—2008 数字化设备证据数据发现提取固定方法

## 3 术语和定义

GA/T 756—2008 界定的以及下列术语和定义适用于本文件。

### 3.1

**网络游戏 online game**

由软件程序和信数据构成,通过互联网、移动网络等信息网络提供的游戏产品和服务。

### 3.2

**网络游戏私服 unauthorized online game**

未经网络游戏著作权所有人授权,私自架设的游戏服务器,在网上提供游戏服务的网络游戏服务系统。

### 3.3

**网络游戏服务器端 server of online game**

网络游戏著作权所有人自己或授权运营商管理,用于处理和保存游戏主要数据的程序。

### 3.4

**服务器程序架构 architecture of server program**

服务器端程序中所组成的各类模块的功能、之间的关系以及框架和结构。

### 3.5

**网络游戏资源文件 resource file of online game**

供网络游戏引擎调用的内部文件,主要是指网络游戏中某种特定格式的地图、人物、音频等文件。

### 3.6

**网络游戏客户端 client of online game**

网络游戏著作权所有人开发,并授权给用户用来连接服务器端的终端程序。

### 3.7

**客户端程序架构 architecture of client program**

客户端程序中所组成的各类模块的功能、之间的关系以及框架和结构。



## 4 仪器设备

### 4.1 硬件

电子数据存储介质复制工具、电子数据存储介质写保护设备、电子数据检验工作站等。

### 4.2 软件

送检软件运行所需系统运行环境、分析检验所需工具软件等。

## 5 检验步骤

### 5.1 检材和样本编号

对送检的检材和样本进行唯一性编号。

### 5.2 检材和样本拍照

对送检的检材和样本进行拍照。

### 5.3 检材和样本备份

制作原始检材的副本或镜像,应使用符合 GA/T 756—2008 要求的工具及方法。

### 5.4 检验项目选择

分析检材,根据检材的内容选择以下的一项或多项进行检验:

- a) 服务器端源代码;
- b) 服务器端安装程序;
- c) 服务器端安装过程;
- d) 服务器架构;
- e) 数据库架构;
- f) 服务器端资源文件;
- g) 客户端源代码;
- h) 客户端安装程序;
- i) 客户端安装过程;
- j) 客户端程序架构;
- k) 客户端资源文件。

### 5.5 检验内容

#### 5.5.1 服务器端源代码检验

比对检材和样本的服务器源代码的目录结构、文件名、文件内容等。

#### 5.5.2 服务器端安装程序检验

对检材和样本的服务器端安装程序进行下列比对检验:

- a) 目录结构及目录名;
- b) 各组成文件的文件名、文件校验码、文件内容、文件结构、文件属性。

### 5.5.3 服务器端安装过程检验

分别运行检材和样本的服务器安装程序,监测系统状态的变化,观察安装过程的屏幕显示、输出信息及安装步骤并进行比对。

### 5.5.4 服务器架构检验

对安装成功的检材和样本的服务器程序进行下列比对检验:

- a) 安装后产生的目录结构及目录名;
- b) 安装后产生文件的文件名、文件校验码、文件内容、文件结构、文件属性;
- c) 安装后游戏服务端的配置过程、运行方式。

### 5.5.5 数据库架构检验

比对游戏服务器程序的数据库类型、表名称及结构、表中各字段名称、数据类型及大小、取值限制等。

### 5.5.6 服务器端资源文件检验

比对游戏服务器中资源文件的文件名、文件校验码、文件内容、文件结构、文件属性等。

### 5.5.7 客户端源代码检验

比对检材和样本的客户端源代码的目录结构、文件名、文件内容等。

### 5.5.8 客户端安装程序检验

对检材和样本的客户端安装程序进行下列比对检验:

- a) 目录结构及目录名;
- b) 各组成文件的文件名、文件校验码、文件内容、文件结构、文件属性。

### 5.5.9 客户端安装过程检验

分别运行检材和样本的客户端安装程序,监测系统状态的变化,观察安装过程的屏幕显示、输出信息及安装步骤并进行比对。

### 5.5.10 客户端程序架构检验

对安装成功的检材和样本的客户端程序进行下列比对检验:

- a) 安装后产生的目录结构及目录名;
- b) 安装后产生文件的文件名、文件校验码、文件内容、文件结构、文件属性;
- c) 安装后游戏客户端的配置过程、运行方式。

### 5.5.11 客户端资源文件检验

比对游戏客户端中资源文件的文件名、文件校验码、文件内容、文件结构、文件属性等。

## 6 结论表述

经对检材和样本进行技术检验后,鉴定结论为以下两种:

- a) 检材程序与样本程序存在实质性相似;

- b) 检材程序与样本程序无实质性相似。

## 7 附则

- 7.1 检验时做好检验记录。  
7.2 在检验时,不能改变检验对象的数据。  
7.3 在检验过程中,检出的数据应存储在专用的存储介质中。  
7.4 对送检的检材和样品要做好防震、防水、防磁、防静电保护。
- 



GA/T 978-2012

版权专有 侵权必究

\*

书号:155066·2-23320

定价: 14.00 元