

Contenção de trapações em jogos P2P

Aluno: Luciano Rodrigues Saraiva Leão

Orientador: Wilson Kazuo Mizutani

Contexto

A arquitetura Peer-to-Peer pode ser vantajosa em relação à Cliente/Servidor no contexto de jogos multijogadores online, já que pode ajudar a reduzir os tempos de resposta entre os jogadores, e tirar todo ou quase todo o processamento nos servidores dos fornecedores.

Problema

Jogos descentralizados são mais vulneráveis a trapações por não haver um intermediário confiável para guardar as informações confidenciais e validar as jogadas. Por exemplo, se num jogo digital descentralizado de vazas todos os peers tiverem acesso ao baralho a nível de aplicação, um jogador mal-intencionado pode modificar o código para visualizar as cartas do baralho e assim obter vantagem em relação aos outros jogadores.

Proposta

O objetivo da monografia é encontrar soluções para evitar trapações em jogos online P2P através de discussões sobre decisões de projeto que ajudam a impedir e detectar trapações; e da realização de estudos, modificações e testes num jogo de código aberto.

Resultados esperados

Espera-se obter um texto que reúne abordagens contra trapações comuns em jogos digitais de arquitetura Peer-to-Peer e que compara as abordagens por meio de modificações num jogo de código aberto.

Cronograma

Atividade \ Mês	04	05	06	07	08	09	10	11	12
Leitura da bibliografia									
Elaboração da revisão dos tipos de trapças									
Escolha dos gêneros dos jogos a serem estudados									
Elaboração das discussões sobre as decisões de projeto									
Escolha/desenvolvimento do jogo de código aberto									
Estudos e demonstrações no jogo de código aberto									
Finalização da monografia									

Bibliografia

S. Webb, S. Soh, e William Lau. *RACS: A Referee Anti-Cheat Scheme for P2P Gaming*.

E. Cronin, B. Filstrup, e S. Jamin. *Cheat-Proofing Dead Reckoned Multi-player Games*.

S. Webb, e S. Soh. *A Survey on Network Game Cheats and P2P Solutions*.

S. Webb, S. Soh, e J. Trahan. *Secure Referee Selection for Fair and Responsive Peer-to-Peer Gaming*.

J. Yan, e H. Choi. *Security issues in online games*.

W. Feng, E. Kaiser, e T. Schluessler. *Stealth Measurements for Cheat Detection in On-line Games*.

F. Cecin, e F. Trinta. *Jogos Multiusuário Distribuídos*.