



# フェアファイト<sup>®</sup> アンチチート

誰にとっても公平なゲームプレイを。



信じ難いかもしれませんが、オンラインマルチプレイヤーゲームの12%が定期的にチートを使用しています。

チートをするユーザーがいることで、最終的には大多数のプレイヤーがゲームをプレイする機会が減り、半数近くのプレイヤーがゲーム内コンテンツを購入する機会が減ることになっています。

不正行為はゲームコミュニティだけでなく、ゲーム開発者、その評判、収入源にも影響を与えます。この問題を解決するには、包括的なソリューションが必要です。

クライアント側のチート対策は、一般的に不正行為者から身を守るための有力な選択肢と見なされています。

しかし、その広範な使用にもかかわらず、これらの解決策は完全ではありません。チート開発者は、クライアント側のアンチチートを回避する方法を見つけることができますし、アンチチート開発者が定期的に検出方法を更新しない限り、チーターは検出されずにプレーを続ける可能性があります。

i3D.netが提供するフェアファイトは、リアルタイムで不正行為と戦うための究極のサーバーサイド統計ベースエンジンです。



## サーバー側のチート対策

フェアファイトは**非侵入型**で、専用サーバー上に常駐し、**API**を介してゲームサーバーとゲームプレイイベントを収集、処理、通信します。これはリアルタイムで行われるため、**99.96%の精度**で不正行為を検知します。



## 統計分析

フェアファイトは、**すべてのゲームプレイイベントから収集されたデータ**を利用し、それを分析し、ゲームをプレイしているすべてのゲーマーから得られた**平均値と比較し、ゲームプレイに異常があればフラグを立てます**。この方法だと、**誤検出の余地はほとんどありません**。



## ゲーム整合性システム

フェアファイトは、不正行為が検出されると**自動的にアクションセット**を実行する**ルールベースのエンジン**です。本質的には、**望ましくない行動に対する完全にカスタマイズ可能な応答**を備えた**プレイヤー行動検出プラットフォーム**であり、これにより、完全な禁止だけでなく、**創造的な方法で不正行為と戦う**ことができます。



## プラットフォームに依存しない

フェアファイトは、**あらゆるゲームエンジン**で作られた**様々なゲームジャンル**を保護することができます。また、**PC、コンソール、モバイルを問わず、あらゆる統合API**を保護することができます。**UnityとUnreal Engineのプラグイン**があれば、今日からすぐにFairFightでゲームコミュニティを保護することが可能です。

## フェアファイトの理念

フェアファイトは、公正かつ正々堂々とプレイできる環境を尊重します。不正行為の検出、防止、処罰のための一連のルール、ツール、イベントを提供することで、オンラインマルチプレイヤーゲームでの公平な競争を実現することを目的として設計・構築されました。

## サーバー側とクライアント側のアンチチートの違い

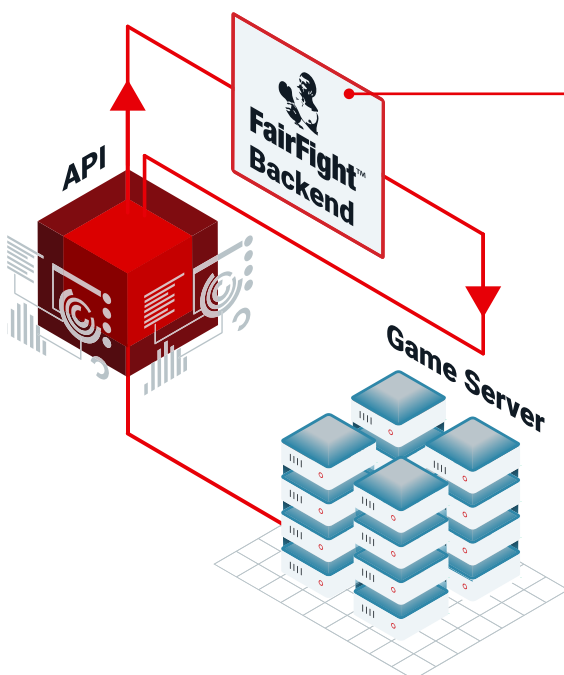
フェアファイトは、世界をリードするサーバーサイドおよびクロスプラットフォームのチート対策ソリューションであり、クライアント側のチート対策よりも大きな利点があります。

特徴	クライアント側のチート対策	サーバー側のチート対策
主な機能	不正なソフトウェアがないかRAMをスキャン	統計分析にゲーム内データを使用
検出方法	署名ベース。既知のチートコードを識別	パフォーマンスベース:プレイヤーの統計とアクションを監視
インストール要件	クライアントマシンへのインストールが必要	クライアント側のインストールは不要
アクティベーション時間	セットアップ時間不要ですぐに使える	初期データ収集に時間を要する
更新頻度	新しいチートを検出するために定期的なアップデートが必要	更新頻度は低く、データ分析に重点を置いている
効果	既知の不正行為には有効だが、新しい不正行為や変更された不正行為には弱い	長期的に有効で、偽陽性率が低い
欠点	新しいチートや未知のチートによって簡単に回避される。サーバーサイドのアンチチートよりも回避策に影響されやすい。	プレイヤーデータの収集と分析に時間を要する

## フェアファイトの仕組み

フェアファイトは、チート使用者を特定するために、プレイヤー統計のアルゴリズム分析(AAPS)とサーバーサイドチート検出(SSCD)という2つの重複する相互支援的なアプローチを使用しています。

AAPSは、各プレイヤーのゲームプレイ統計を様々なパフォーマンス指標で比較し、ゲームをプレイしている全ゲームの平均値と比較します。フェアファイトは、これらの比較結果から、チートの使用と強い相関がある統計的異常を見つけ出します。



### フェアファイトバックエンド

- 統計とハックポイントシステム
- 状態と分析エンジン(エイムボット、違法速度など)

1. イベントはフェアファイト APIを用いて収集され、フェアファイトサーバに送信されます。
2. イベントは処理され、フィルタリングされ、フェアファイトのバックエンドに保存されます。
3. アクションはゲームに送り返されます。



「過去6ヶ月間、私達はフェアファイト・チームと緊密に協力し、これまで以上に多くの不正行為者を検出し、排除するために、不正行為対策への取り組みを着実に強化してきました。10月だけでも、8,500以上のアカウントが制裁対象となりました。それ以来、不正行為は減少しています。」

[フェアファイトを活用した「バトルフィールド」のチート対策に関するEAのアプローチはこちら。](#)

特徴	説明
単一ポータルの概要	ゲームのアンチチートシステムを一元的に監視・管理できるポータルを提供しています。ダッシュボードには、ゲームオペレーターがフェアファイトのアンチチート機能を効果的に使用・構成するのに役立つさまざまなツールと機能が用意されています。
API駆動	ルールの管理、作成、プレイヤーのパフォーマンスの監視は、自動的に実行することも、フェアファイトのダッシュボードで行うこともできます。
クライアント側のチート対策との統合	両方のタイプの不正行為防止対策を組み合わせることで、より強力なセキュリティ層が提供され、不正行為に対するより包括的な防御が実現し、それぞれのアプローチに関連する脆弱性が最小限に抑えられます。
エイムボット検出	AAPS (アルゴリズム分析)の結果はSSCD (サーバーサイドチート検出)のリアルタイムゲーム状態と照合され、選択したゲームプレイデータをスキャンして、チートを使用せずには達成できないイベントや条件を探します。
カスタマイズ可能な禁止システムを内蔵	不正行為やチート使用者に対する独自の許容レベルを設定し、必要に応じて罰則を調整します。
カスタム・アンチチートアクション	フェアファイトのルールエンジンと段階的な罰則システムは、タイトルの存続期間を通じて変更することができます。
衝突監視	ゲーム内の地形の不正利用を記録して報告。壁抜けや飛行などのチートをなくす。
超感覚的精度(ESP)検出	プレイヤーの不正なゲーム内行動を検証し対処する自動システム。
嫌がらせ・妨害対策	ゲーム内のテキストチャットを包括的に監視し、コミュニティが有害な状態にならないようにします。
プラットフォームに依存しない保護	フェアファイトは、PC、コンソール、モバイルなど、あらゆる統合APIを保護します。

特徴	説明
ルールエンジン	フェアファイトのアルゴリズムに基づき、パブリッシャーがカスタマイズしたコマンドを自動的に実行します。
プレイヤーへのヒント	ゲーム中のパフォーマンスを向上させるためのヒントをプレイヤーに提供。
ゲームのバグに対処	プレイヤーが有利になるように悪用するゲーム内の地形バグは、フェアファイトを使用するとパッチなしで数分以内に修正できます。
スキルベースのマッチングデータ	詳細なプレイヤー情報、リーダーボード、統計サマリーを提供し、同じスキルレベルのプレイヤーをマッチングさせます。
通知・通報システム	ゲーム内の通知やお知らせを通じて、ゲーム内の異常に関するプレイヤーからのレポートを収集します。

i3D.netにより、ゲームスタジオや企業は、ビジネスクリティカルなアプリケーションをオンラインで保護できます。弊社は、大規模な個人所有のグローバルインフラストラクチャを通じて、高性能で低遅延のネットワーキングソリューションを提供しています。

ゲーム業界のベテランとして、私達たちはゲームホスティングの革新技術をエンタープライズおよびIT向けのスケーラブルなツールに変換します。世界6大陸に広がる数千台のサーバーで、比類のない低遅延ネットワークと専門家による個別サポートを実現いたします。

お客様に最適なソリューションをご提案いたします。まずはご相談から。



お問い合わせ

オランダ: +31 (0)10 890 00 70 | 米国: +1 800 482 6910 | sales@i3D.net

