

P2PSE PROJECT:

INSTANCED MMOGS에 대한 부분 분권형 시뮬레이션

Fábio Reis Cecin, Cláudio Fernando Resin Geyer

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

발표자 김미애

순서

1. 소개
2. instanced MMOG
3. MMOG 분배 모델
4. 사기방지 및 검출
 - 4.1 인공지능
 - 4.2 보안
 - 4.3 분배
5. 결론과 향후 작업

1. 소개

- × 제한된 규모의 MMOG instanced
- × Instanced: 별도의 분리된 공간.
- × 부분2: 어떤 종류
- × 부분3: 분배모델
- × 부분4: 사기방지 대안
- × 부분5: 결론, 향후 작업

2. INSTANCED MMOG

가상공간의 두 종류

사회공간: 플레이어를 모으는 공간.

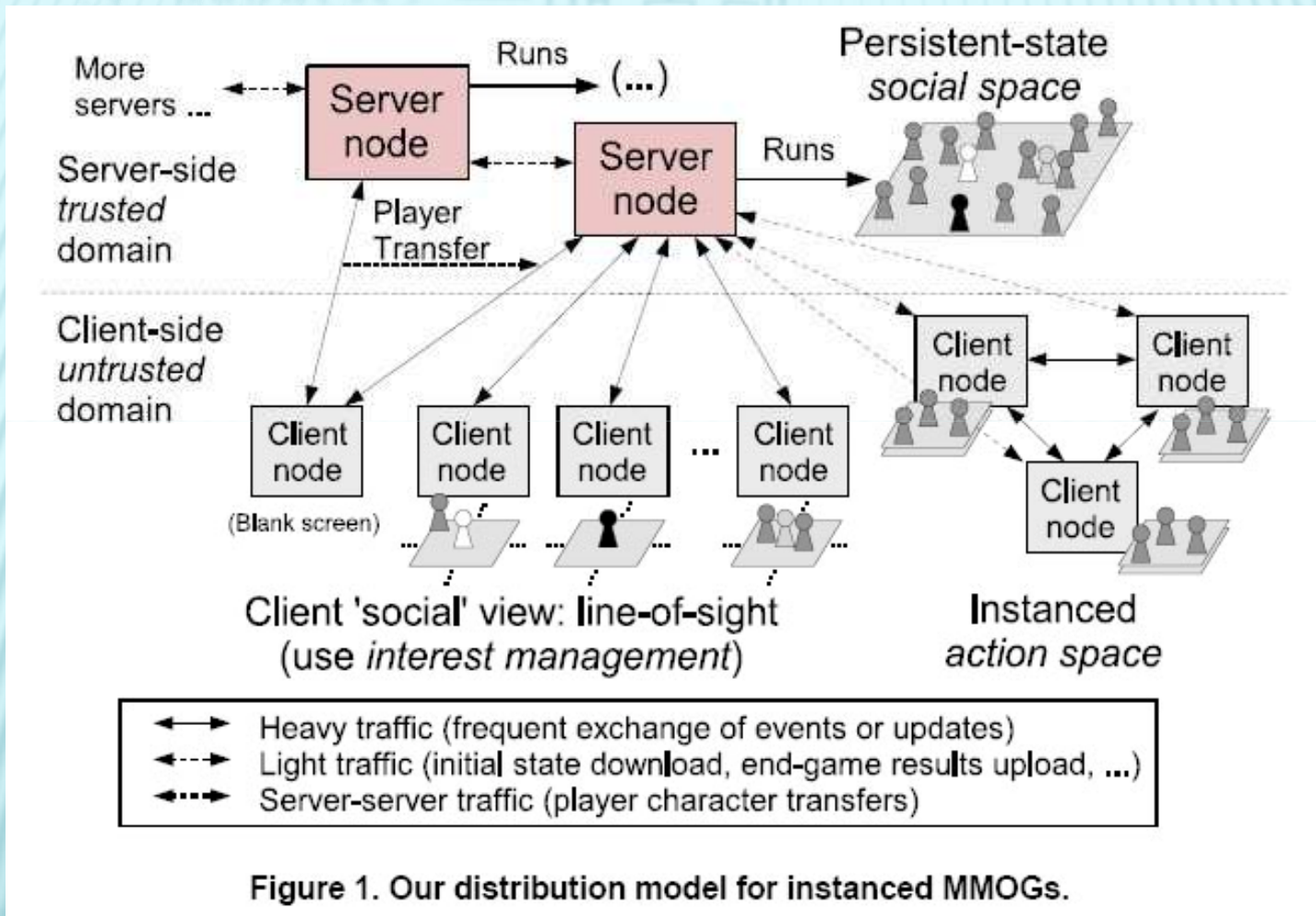
일관성이 적다.

작업공간: 플레이어간의 더 높은 일관성을 가진 공간.

3. MMOG 분배 모델

Instanced가 클라이언트-서버 시스템.

3. MMOG 분배 모델



4. 사기 방지와 검출

취약점: 공모하여 사기를 치는 것

4.1 인공지능

사기를 치는 것들에 검증 알고리즘을 사용.

4.2 보안

전자서명

4.3 분배

객체의 소유권을 주는 접근

5. 결론과 향후 작업

광범위한 복제와 lock-step 모의작동을 사용하지 않고 MMOG를 지원하는 것이 타당한 것처럼 보인다