

1. 온라인 게임 해킹의 종류

지금까지 온라인 게임 해킹의 흐름과 개념에 대해 알아보았으며, 이번 호 부터는 온라인 게임 해킹의 종류와 그 동작 방식에 대하여 세밀하게 살펴보고자 한다.

온라인 게임 해킹은 그 활용도 및 공격목표에 따라 크게 범용툴과 전용툴로 나눌 수 있다. 범용툴은 특정 게임에 국한되지 않고 모든 게임에 사용이 가능한 툴을 말한다. 범용툴은 온라인 게임 해킹을 목적으로 개발된 것이 아니기 때문에 온라인 게임 뿐 아니라, 일 생활의 다양한 곳에서도 활용이 가능한 툴이다. 전용툴은 특정 게임에만 사용이 가능한 툴을 말한다. 이에 전용툴은 범용툴과 달리 공격 대상이 명확하다. 또한, 공격 대상 게임을 면밀히 분석하여 개발된 해킹툴이기 때문에 범용툴에 비해 강력한 기능을 가지고 있으며, 게임 산업에 미치는 영향도 상대적으로 크다고 볼 수 있다.

아래 표는 범용툴과 전용툴을 비교한 것이다.

구분	범용툴	전용툴
사용 범위	다양한 게임에서 사용 가능	특정 게임에서만 사용
사용 편의성	사용이 복잡하여 일반인이 사용하기 어려울 수 있음	누구나 사용하기 편리하도록 간단한 조작법을 제공
상용화 여부	대부분 프리웨어나 셰어웨어로 배포됨	대부분 상용화되어 인터넷상에서 판매되고 있음
종류	스피드핵, 매크로, 메모리 에디터, 각종 개발툴 등	자동치기, 전용 스피드핵, 자동조준핵, 메모리 조작핵 등
기타	게임 외의 영역에서도 사용이 가능	해킹툴로 인한 피해가 큼

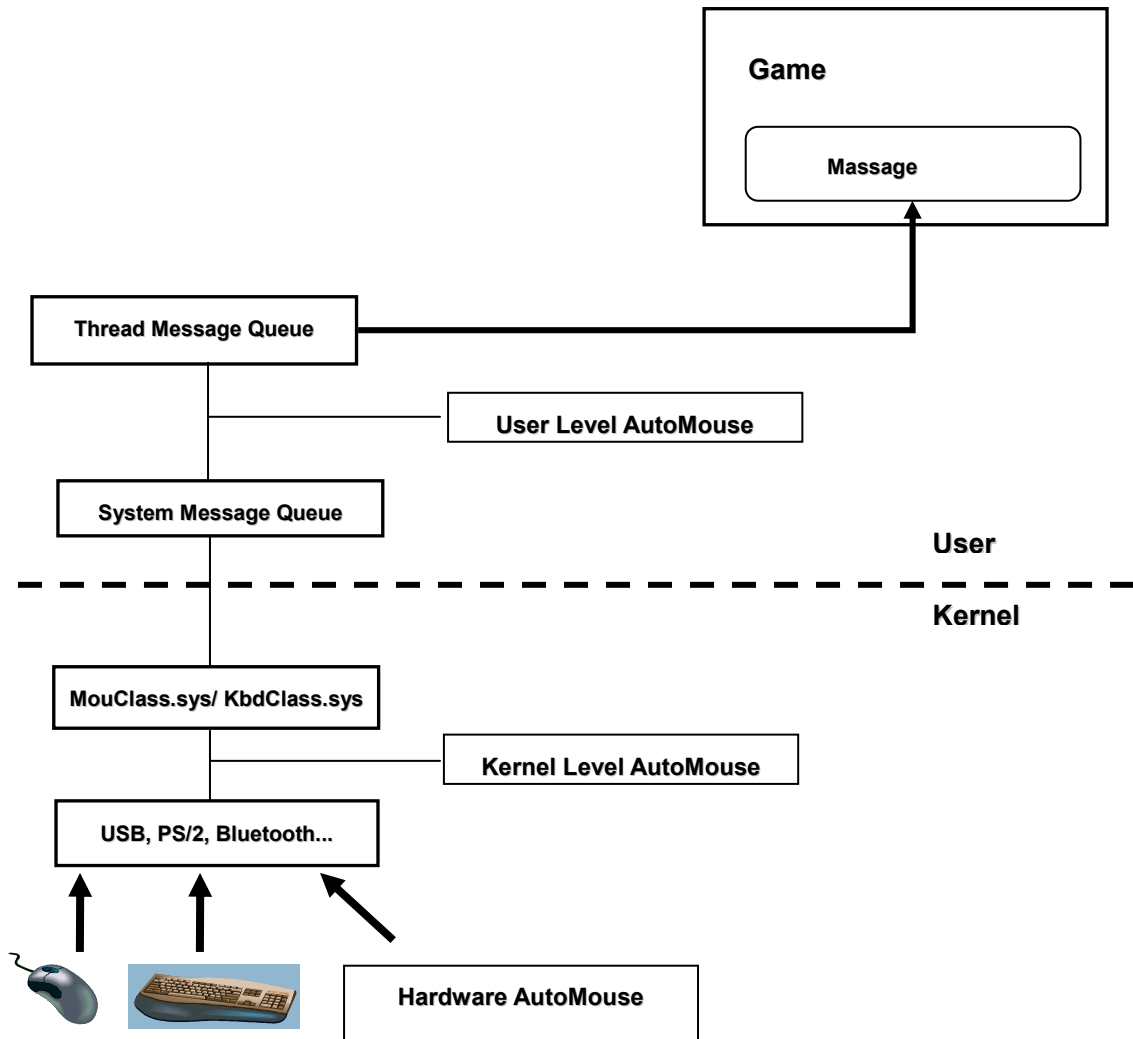
[표 1] 범용툴과 전용툴의 비교

2. 오토마우스의 종류와 동작 방식

오토마우스는 사용자가 입력하는 키보드 및 마우스 행위를 대신하여 자동으로 키보드나 마우스 이벤트를 발생시켜주는 소프트웨어 또는 하드웨어를 말한다. 오토마우스는 오토플레이 또는 매크로라고도 불리며, 우리나라에서 가장 많이 사용되는 툴이다. 오토마우스는 다른 해킹툴들에 비해 가장 많이 확산이 되어있다고 볼 수 있는데, 그 이유는 오토마우스 범용툴들이 많이 퍼져있어 기술 응용이 가능하고, 오토마우스를 개발하는 데 필요한 기술적 난이도나 비용이 크지 않기 때문으로 분석되고 있다.

오토마우스의 동작 방식

오토마우스는 그 공격 경로와 동작 방식에 따라 유저레벨 오토마우스, 커널레벨 오토마우스, 하드웨어 오토마우스의 세가지로 구분할 수 있다.



[그림 1] 공격 경로에 따른 오토마우스의 분류

유저레벨 오토마우스는 SystemMessageQueue와 ThreadMessageQueue 사이에서 동작하며, Windows O/S에서 제공하는 API(SendInput, keybd_event, mouse_event, SendMessage 등)를 이용하여 게임 프로그램에 Message를 보내서 키보드나 마우스가 동작하는 것처럼 속이는 방식이다. 최근에는 게임보안기술의 발달로 유저레벨 오토마우스는 많이 사라지고 있으나, 여전히 많은 공용툴들이 유저레벨 방식으로 동작하고 있다.

오토마우스의 다양한 형태

오토마우스는 주로 MMORPG(Massively Multiplayer Online Roleplaying Game)에서 오토플레이 오토마우스, 자동물약 오토마우스 등으로 시작이 되었다고 볼 수 있다. 최근에는 게임의 장르가 다양화됨에 따라 오토마우스의 형태 또한 다양하게 변화하고 있다.

예로 FPS(Fist Person Shooter) 게임에서 목표물을 찾아 자동으로 조준해주는 “자동 조준 오토마우스”가 있으며, 일반 캐주얼 게임에서는 오토핵, 자동치기, 연퍽 등의 용어로 사용되는 오토마우스가 사용되고 있다.

오토마우스의 피해와 대책

오토마우스도 다른 해킹툴과 마찬가지로 게임의 밸런스를 무너뜨리는 피해를 야기한다. 또한, 게임 내부적으로 오토마우스 사용여부를 판단하는 방법이 기술적으로 어려운 부분이 많기 때문에, 게임개발사나 서비스 업체들에게 가장 골머리를 썩이는 문제라고 할 수 있다. 최근 들어, 일부 업체들이 오토마우스 사용자 신고제등을 적용하여 오토마우스를 사용하는 게이머들에게 제재를 가하고 있으나, 그 효과는 미비한 편이다.

또한, 오토마우스를 해킹툴로 볼 것이냐 말 것이냐에 대한 의견이 게임 개발사나 서비스 업체마다 분분하고, 오토마우스 자체만으로 법적인 제재를 가할 수 있느냐에 대해서도 엇갈린 반응이 있는 것이 현실이다. 이미 하드웨어 오토마우스 제작자들은 그 조직이 기업화되고 산업화되어 그 시장이 나날이 커져가고 있다. 이에 하루빨리 오토마우스에 대한 명확한 대응 기준 마련과 대책 강구가 시급한 때라고 할 수 있겠다.

3. 마치며

이번 호에서는 오토마우스의 동작방식과 종류 등에 대해 집중적으로 살펴보았다. 앞서 설명했지만, 오토마우스에 대한 인식이 여러가지로 갈려져있기 때문에, 필자도 오토마우스를 해킹툴로 간주하는 것에 대해서 매우 조심스런 입장이다. 하루빨리, 법적이든 정책적이든 오토마우스에 대한 명확한 규제범위가 결정이 되었으면 하는 바램이다.

다음에는 가장 많이 사용되고 있는 해킹툴 중 하나인 스피드핵에 대해서 집중적으로 살펴보도록 하겠다.