



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

广东省网络空间安全协会受控资料

2012-02-01 发布

2012-02-01 实施

中华人民共和国公安部 发布

广东省网络空间安全协会受控资料

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

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

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、徐隽、蔡立明、高峰、金波、杭强伟、黄道丽。

广东省网络空间安全协会受控资料

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。
-

广东省网络空间安全协会受控资料

