

## Introduction aux logs Guardian

Les Logs Guardian sont des données collectées par le Guardian, dans le but de déterminer, par ces dernières, si un joueur banni par ce dernier est véritablement un cheateur, ou tout simplement un faux-positif. Nous utilisons la lecture dans un soucis de certitude avec le Guardian: en effet, des joueurs, pourtant legit, peuvent se faire bannir par Guardian, par le biais d'un glitch, usebug etc... Je vais ici développer l'ensemble des deux catégories.

### 1. Partie informative

Premièrement, vous pouvez remarquer une partie "INFOS", située en première position de la page. Celle-ci vous donnera deux informations importantes: La latence du joueur (ms) ainsi que la fluidité du serveur (en %). Il est donc important de vérifier ces deux informations avant même de regarder le reste.

```
----- INFOS -----  
  
> Date de la création de cette log: 07/05/2018 à 13:46:10  
  
> Ping lors de la création de cette log: 54 ms  
> Fluidité du serveur lors de la création de cette log: 99.94 %
```

Dans un premier temps, concentrons-nous sur *le ping du joueur*: vous pourrez ainsi vérifier si celui-ci avait de la latence lors de la création des logs.

Pensez toutefois à faire la différence entre un joueur qui a 20 ou 200 ms (le joueur commence à ressentir de légers lags au dessus de la barre des 70-80).

En dessous des 100 ms la connexion du joueur laisse à douter au dessus on peut parler clairement de lags.

Si les logs du joueur vous laisse trop en doute le retour à la vérification de base est obligatoire (cf Doc de vérif).

Puis, dans un deuxième temps, observez la *fluidité du serveur*. Cette valeur est comme indiqué sur le screen ci-dessus en %. On considérera la fluidité du serveur étant bonne au-dessus de 95%, en dessous de ce pourcentage, on peut donc remettre en question le bannissement appliqué.

Dans Minecraft, la fluidité d'un serveur se mesure en TPS (Ticks Per Second). En temps normal (et idéalement), cette valeur se situe à 20 (attention à différencier les ticks jeu et les ticks redstone, ces derniers durant 2 ticks jeu et n'ayant rien à

voir avec les logs guardian). Pour convertir le pourcentage de fluidité serveur en TPS, divisez simplement le pourcentage par 5 (cela veut donc dire que le serveur est considéré comme fluide au delà de 19 TPS).

## *2. Partie violations*

Après avoir regardé dans un premier temps les informations de base et en avoir pris connaissance vous pouvez désormais regarder les les violations. Les violations sont notées sous forme de niveaux (10,24 etc..). Les violations bannissable seront toujours en double(AAC+Guardian) En voici un exemple:

```
----- VIOLATIONS -----  
> [AAC] killaura | Niveau de violation actuel : 59  
> [GUARDIAN] killaura | Niveau de violation actuel : 59.0
```

Vous trouverez ci dessous les principales logs susceptibles de bannir les joueurs. Si vous constatez des logs qui ne sont pas présents dans cette liste c'est qu'il sont souvent buggés ou ne fonctionnent pas.

-Heuristics

-KillAura

ForceField → (ce sont les bots qui apparaissent/disparaissent qui font faire ces logs lorsqu'ils sont frappés)

## *3. Transversalité entre les deux parties*

A présent vous disposez des parties les plus importantes, vous pouvez commencer à analyser les différentes logs du joueur. Voici ci-dessous des points importants pour vous aider dans votre analyse.

- Si ping du joueur > 70-80 il est considéré comme susceptible de lag, et au delà de 100 c'est même très probablement le cas. En dessous de ces valeurs on considérera qu'il y a peu de chances pour que le joueur lag.
- Le niveau de violation maximum autorisé est 30. Au dessus le joueur est **très** clairement **suspect**, et au delà de 50 le cheat peut être immédiatement confirmé.
- Lorsque le joueur est considéré comme entrain de lag vous devez augmenter la marge de tolérance(qui est de 30 normalement), a vous de voir si le

joueur a un ping trop élevé ou non pour fausser les logs. En cas de doute vous pouvez et vous devez le vérifier.

***4. A venir, n'hésitez pas à faire vos propositions :)***

---

### ***Remerciements***

***Merci à Flofydech, Gamercrow & moi-même (LordThom) pour la réalisation de ce document.***