

Оптимизация нагрузки на сервер.Скачивание недостающих моделей, карт и звуков через HTTP.

Вместо скачивания при соединении дополнительных ресурсов (карт, моделей, звуков и т.д.) напрямую с игрового сервера, в Half-Life теперь поддерживается скачивание с HTTP-сервера (т.е. с веб-сервера).

Скачивание через HTTP имеет три важных преимущества:

- 1) Скачивание дополнительных ресурсов не оказывает влияния на игровой сервер, так как передачу файлов осуществляет отдельный веб-сервер с дополнительными ресурсами
- 2) Игроки будут закачивать дополнительные ресурсы на максимально возможной для них скорости, что существенно ускорит процесс закачки
- 3) Игроки, закачивающие дополнительные ресурсы, не занимают слот на сервере

Что будут видеть игроки, соединяющиеся с сервером, имеющим дополнительные или недостающие у игрока ресурсы.

Когда игрок соединяется с сервером, имеющим дополнительные ресурсы, произойдет одно из двух:

- 1) Если сервер не сконфигурирован на скачивание через HTTP, будет использоваться обычный метод скачивания "стружкой"; ;
- 2) Если сервер сконфигурирован на скачивание через HTTP, игрок увидит расширенный диалог закачки, и получит гораздо более быстрое скачивание. Пока идет закачка, игрок не соединен с игровым сервером. Как только закачка завершена, игрок автоматически пересоединяется с сервером и может играть.

Настройка сервера для использования быстрого скачивания через HTTP:

- 1) Создайте список всех нестандартных файлов (bsp, wav, mdl, etc), используемых на вашем сервере
- 2) Скопируйте эти файлы на веб-сервер, сохраняя структуру каталогов !!!!!
- 3) Необязательно: Для показа баннера игрокам, закачивающим дополнительные ресурсы, положите рисунок в формате GIF (340x56) в директорию путь которой:
<custom content directory>/gfx/banner.gif
- 4) Установите серверную переменную sv_downloadurl в
"http://yourserver/custom_content_directory/"

Пример:

Ваш сервер использует нестандартную карту "cs_mansion_bftw_day", которая требует наличия следующих файлов:

C:\SteamValvecstrikemaps\cs_mansion_bftw_day.ma p

C:\SteamValvecstrike\cs_mansion_bftw_day.wad

C:\SteamValvecstrikesound\ambience\cs_mansion_bftw_day_a.wav

C:\SteamValvecstrikesound\ambience\cs_mansion_bftw_day_b.wav

C:\SteamValvecstrikesound\ambience\cs_mansion_bftw_day_c.wav

Автор: AdminSolarStrike

07.03.2011 03:45 - Обновлено 11.09.2011 18:13

Предположим, у вас есть место на веб-сервере с адресом: <http://hlmod.ru/~dir>, которое вы хотите использовать для хостинга ваших дополнительных ресурсов.

Чтобы сделать это, закачайте файлы, требующиеся для карты `cs_mansion_bftw_day` на ваш веб-сервер, в созданную директорию `cs16`, сохраняя структуру подкаталогов.

Теперь вы имеете следующие файлы на вашем веб-сервере:

http://hlmod.ru/~dir/cs16/maps/cs_mansion_bftw_day.map

http://hlmod.ru/~dir/cs16/cs_mansion_bftw_day.wad

http://hlmod.ru/~dir/cs16/s...e_generic_a.wav

http://hlmod.ru/~dir/cs16/s...e_generic_b.wav

http://hlmod.ru/~dir/cs16/s...e_generic_c.wav

Теперь установите серверную переменную:

```
sv_downloadurl "http://hlmod.ru/~dir/cs16/";
```

Теперь игроки, соединяющиеся с вашим сервером, автоматически скачают карту `cs_mansion_bftw_day` и требующиеся для нее дополнительные файлы с вашего веб-сервера (конечно, если только они еще не имеют этой карты и необходимых файлов)

Также рекомендуется сжимать файлы с помощью архиватора bZip2.

Это намного увеличит скорость скачивания, что безусловно будет приятно игрокам и облегчит нагрузку на ваш сервер.

Технические детали

- Максимальная длина значения переменной `sv_downloadurl` - 127 символов
- Имеется возможность указать имя и пароль для доступа к веб-серверу, в значении переменной `sv_downloadurl`
`http://username:password@hlmod.ru/`

где `username` имя пользователя, а `password` пароль.

(Замечание - последние заплатки для IE могут отключить эту функциональность)

- Если соединяющийся игрок имеет файл с тем же именем, этот файл не будет переписан, скачивание этого файла будет пропущено
- Некоторые критические и/или опасные файлы не могут быть скачаны (ie: *.exe, *.vbs, etc)