

Настройка сервера S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти

Материал из xrWiki

Содержание

- 1 Запуск игрового сервера
 - 1.1 Параметры среды окружение сервера
 - 1.2 Параметры командной строки
- 2 Параметры сети
 - 2.1 Настройка портов сервера
 - 2.2 Настройка фильтра IP адресов
- 3 Права доступа администраторов
- 4 Настройка статистики сервера
- 5 Игровые настройки
 - 5.1 Для режима Deathmatch
 - 5.2 Для режима TeamDeathmatch
 - 5.3 Для режима ArtefactHunt
 - 5.4 Для режима CaptureTheArtefact
 - 5.5 Кик игроков
 - 5.6 Бан игроков
 - 5.7 Снятие и проверка скриншотов экрана игроков
 - 5.8 Снятие и проверка дампов образа игры игроков
- 6 Секретные функции
 - 6.1 Баннер провайдера и правила игры на сервере
- 7 Источник

Запуск игрового сервера

Для запуска игрового сервера вы можете воспользоваться bat-файлами (находящимися в папке с установленной игрой), которые содержат стандартные конфигурации игровых серверов.

Параметры среды окружение сервера

Для запуска процесса выделенного сервера (`dedicated\xrEngine.exe`) требуется, чтобы рабочей папкой была та, в которой находятся dll-файлы игры (обычно это в папке `bin`, установленной игры). Т.е. из папки `bin`, запустить `.\dedicated\xrEngine.exe`

После того, как серверный процесс запущен, он должен загрузить файловую систему. Файловая система определяется конфигурационным файлом **fsgame.itx** (который обычно находится на уровень выше папки `bin`).

Чтобы задать путь к этому конфигурационному файлу, используйте параметер командной строки `-fsltx` Т.е. из папки `bin` запустить `.\dedicated\xrEngine.exe -fsltx`

..\fsgame.ltx

Итак, процесс сервера запущен. Двигаемся дальше.

Для сервера нужна папка **\$app_data_root\$**, заданная в конфигурационном файле (**fsgame.ltx**). В этой папке хранятся все необходимые конфигурационные файлы. Если у вас несколько игровых серверов на одной машине, вы можете создать несколько разных **fsgame.ltx** для каждого с разными директориями **\$app_data_root\$**.

Параметры командной строки

Рассмотрим стандартную команду запуска:

```
I:\dedicated\xrEngine.exe [ -fsgltx путь_к_fsgame.ltx ] [ -ltx путь_к_user.ltx ] [ -start  
server(имя_карты/режим_игры/public=1/hname=имя_сервера/другие_параметры)  
client(localhost/другие_параметры) ]
```

Подробнее по ключам:

- **-fsltx** - путь к файлу конфигурации fsgame.ltx
- **-ltx** - путь к файлу конфигурации игры.
- **-start server(параметры) client(localhost)** - запустить сервер с параметрами и подключиться к нему (client(localhost) - обязательный)

Подробнее по параметрам:

- **public** - интернет сервер (будет проверять CD-key и только для залогиненных в GameSpy пользователей)
- **hname** - Имя сервера
- **psw** - пароль (строка)
- **spectrmds** - режимы наблюдателя (битовая маска):
 - бит 0: свободный полет
 - бит 1: наблюдать из глаз других игроков (если наблюдатель)
 - бит 2: наблюдать со стороны (вид от 3-его лица)
 - бит 3: свободно крутить камерой (при виде от 3-его лица)
 - бит 4: зарезервировано
 - бит 5: наблюдать из глаз можно только за игроками из своей команды.

По умолчанию задано значение 34 (что в бинарном коде выглядит так: 100010), это означает:

1. свободный полет запрещен
2. наблюдать за другими игроками из их глаз разрешено
3. наблюдать со стороны после убийства запрещено
4. крутить камерой после убийства нельзя
5. зарезервировано
6. наблюдать за другими из их глаз можно только из своей команды

- **etime** - начальное время в игре (по умолчанию 9.00 утра)
- **fraglimit** - лимит фрагов (если 0 - значит лимита нет)
- **timelimit** - лимит времени игры (если 0 - значит лимита нет)
- **dmgblock** - время бессмертия после рождения в секундах.
- **dmbs** - показывать индикатор неуязвимости (значения: 0 или 1)
- **ans** - включить аномалии (значения: 0 или 1)

- **anslen** – время через которое аномалии меняются
- **warmup** – время разминки в секундах
- **pdahunt** – давать 100\$ при поднятии рюкзачков (значения: 0 или 1)
- **abalance** – автоматический баланс команд перед началом раунда (значения: 0 или 1)
- **aswap** – автоматический обмен командами (значения: 0 или 1)
- **ffire** – коэффициент повреждения по дружественным целям (значения: от 0.0 до 1.0, по умолчанию: 1.0)
- **fn** – показывать имена игроков твоей команды
- **anum** – количество артефактов для победы

Для режима «Охота за артефактом»:

- **ardelta** – время через которое родится артефакт (в секундах, по умолчанию 30 секунд)
- **astime** – время жизни артефакта (в минутах, по умолчанию: 3 минуты)
- **reinf** – время через которое будут рождены игроки (в секундах, по умолчанию 20)

Для режима «Захват артефакта»:

- **artrettime** – время, через которое артефакт вернется на базу, если его выронили (в секундах, по умолчанию: 45)
- **dmgblock** – время неуязвимости игроков на базе (в секундах, по умолчанию: 5 секунд)

Параметры сети

Необходимые сетевые параметры:

- UDP ports range: [5445 - 5646]
- UDP ports: 27900, 29910,
- TCP ports: 80, 29900, 29901, 28910

Настройка портов сервера

При запуске сервера можно задать, на какой UDP порт будет завязан игровой сервер. На этот порт будет производиться первоначальные запросы при соединении. Если у Вас на одной физической машине размещаются несколько игровых серверов, то эти порты должны отличаться. Желательно на число большее 32-ух. Этот порт можно задать с помощью параметра сервера **portsv**.

Также серверу в интернете понадобится привязать (забиндить) порт для взаимодействия с сервером GameSpy (GameGSC :). Этот порт тоже должен быть уникален, и задается параметром **portgs**.

Если не задать порты, то система попытается их определить автоматически, например:

```

┌-----┐
|start server(mp_agroprom/dm/portsv=5450/portgs=5451) client(localhost)|
|start server(mp_agroprom/dm/portsv=5490/portgs=5491) client(localhost)|
|start server(mp_agroprom/dm/portsv=5530/portgs=5531) client(localhost)|
└-----┘

```

Настройка фильтра IP адресов

Сервер можно настроить для видимости в определенной подсети, т.е. клиенты из другой подсети его не увидят и не смогут к нему присоединиться.

Доступные подсети задаются в конфигурационном файле **ip_filter.ltx**, который находится в папке, заданной значением ключа *\$app_data_root\$*

Этот файл должен содержать секцию **subnet_list**, в которой перечислены маски подсетей в формате CIDR.

Например (содержание файла ..._appdata_ip_filter.ltx):

```
[subnet_list]
|62.16.0.0/19
|62.64.64.0/18
|62.72.160.0/19
|62.80.160.0/19
|62.149.0.0/19
```

Права доступа администраторов

Права доступа администраторов задаются конфигурационным файлом **radmins.ltx**, который находится в папке, заданной значением ключа *\$app_data_root\$*

Этот файл должен содержать секцию *radmins*, в которой задаются пары *<имя пользователя>=<пароль>*

Например (содержание файла ..._appdata_radmins.ltx):

```
[radmins]
|mega_admin=mega_password
```

Настройка статистики сервера

Для того, чтобы включить сбор статистики игр на сервере, необходимо ввести две команды в консоль:

1. **sv_statistic_collect 1** - включает сбор статистики по играм.
2. **sv_dump_online_statistics_period 3** - включает сброс статистики по игре в файл **online_dump.ltx** каждые 3 минуты.

Файлы статистики записываются в папочку, заданную значением ключа *\$logs\$* плюс *|mp_stats|имя сервера|*

Подробная статистика записывается только в конце игры. Поэтому если вы выйдете из игры перед концом, то ваша статистика не сохранится.

Очень важно помнить о том, что **sv_statistic_collect 1** и **sv_dump_online_statistics_period 3** — это консольные команды, которые записываются в **user.ltx**, поэтому проследите, чтобы **user.ltx** грузился правильный.

Игровые настройки

Для режима Deathmatch

- **sv_dmgblocktime** - время бессмертия после рождения
- **sv_fraglimit** - лимит фрагов (если 0 - бесконечно)
- **sv_timelimit** - лимит времени (если 0 - бесконечно)

Для режима TeamDeathmatch

Такие же как и в Deathmatch-е, плюс:

- **sv_friendlyfire** - коэффициент повреждения от огня по своим. (по умолчанию: 1.0)
- **sv_teamkill_limit** - максимальное количество убийств своих, после которого будет произведен кик

Для режима ArtefactHunt

Такие же как и в TeamDeathmatch (кроме **sv_fraglimit**), плюс:

- **sv_artefacts_count** - количество артефактов для победы

Для режима CaptureTheArtefact

Такие же как и в ArtefactHunt, плюс:

- **sv_artefact_returning_time** - время, через которое артефакт будет возвращен, если его выронили

Кик игроков

Для того чтобы кикнуть игрока, Вы можете воспользоваться командой **sv_kick_id** которая принимает как параметер *идентификатор сессии игрока*.

Чтобы получить идентификатор сессии игрока, используется команда **sv_listplayers**, которая выводит список игроков и их идентификаторы. Вы можете передать часть ника игрока этой команде. Например **sv_listplayers cheater** и тогда эта команда выведет только тех игроков, в имени которых есть подстрока **chetaer**.

Вы можете использовать макрос **last_printed**, который будет указывать на последнего выведенного игрока командой **sv_listplayers**.

Например, нужно быстро кикнуть читера с именем **mega_cheater**:

```
sv_listplayers mega_chea  
sv_kick_id last_printed
```

Бан игроков

Бан игроков осуществляется командой

```
lsv_banplayer <идентификатор сессии игрока> <время в секундах>
```

Например, нужно быстро забанить на час читера с именем **mega_cheater**:

```
lsv_listplayers mega_chea  
lsv_banplayer last_printed 3600
```

Снятие и проверка скриншотов экрана игроков

Для того, чтобы сделать скриншот игрока, сначала вы должны залогиниться в игре под администратором (**ra login <имя> <пароль>**).

Затем ввести следующую команду:

```
lra make_screenshot <идентификатор сессии игрока>
```

Чтобы проверить подлинность скриншота, вы можете воспользоваться утилитой **mp_screenshots_info.exe**

Чтобы ее запустить, войдите в папку с **fsgame4mpu.ltx**, и запустите

```
l.\bin\mp_screenshots_info.exe <имя файла скриншота без пути>
```

Если у вас нет файла **fsgame4mpu.ltx**, скопируйте **fsgame.ltx** в **fsgame4mpu.ltx**

Скриншоты утилита будет искать в папке, заданной ключом *\$logs\$\screenshots*

Снятие и проверка дампов образа игры игроков

Аналогично предыдущей команде (**ra make_screenshot**), делается и дамп конфигов игрока.

Синтаксис команды:

```
lra make_config_dump <идентификатор сессии игрока>
```

Конфиг-дампы хранятся в папке заданной ключом *\$logs\$\screenshots*

Как и в случае скриншота, вы можете проверить валидность конфиг дампа утилитой **mp_configs_verifier.exe** (которая запускается также как и **mp_screenshots_info.exe**)

Например:

```
I.\bin\mp_configs_verifier.exe -f 091007-182149_stalker.ltx
```

Секретные функции

Баннер провайдера и правила игры на сервере

Вы можете разместить свой баннер и правила поведения на Вашем сервере прямо в игре!

Для этого поместите в папку `app_data_root` два файла:

1. **server_logo.jpg** - (658 x 215 пикселей)
2. **server_rules.txt** - файл с правилами поведения на сервере

Источник

Скопировано из доков GSC

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Настройка_сервера_S.T.A.L.K.E.R._Зов_Припяти&oldid=1244»

Категории:

Справка
Движок
Сетевая игра

-
- Страница изменена 11 февраля 2024 в 17:37.
 - К этой странице обращались 8693 раза.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

