

BATTLEFIELD 4™

ВЫС. ТИКРЕЙТ: БЕТА



БЕТА ВЫСОКОГО ТИКРЕЙТА ДЛЯ АРЕНДОВАННЫХ СЕРВЕРОВ

С сегодняшнего дня, мы отправляем провайдерам серверов новую сборку, позволяющую активировать первую «бету» нашего сервера высокого тикрейта!

Таким образом, игроки могут в ближайшем будущем ожидать появления в списках серверов с частотой симуляции больше, чем 30 Гц.

ЧТО ТАКОЕ «ВЫСОКИЙ ТИКРЕЙТ»?

Обычные серверы Battlefield 4 работают с частотой 30 Гц (30 обновлений за секунду или задержка в 33 мс). Новые серверы будут быстрее. Вплоть до 144 Гц! (144 обновления за секунду или задержка в 6,9 мс!). Как вы можете догадаться, это заметно влияет на ощущения от игры и точность, которой в ней становится возможным достигнуть.

В общем и целом, высокий тикрейт значительно исправляет (а иногда и полностью устраняет) следующие проблемы сетевого кода игры:

- Смерть за препятствием
- Отсутствие регистрации попаданий по врагам (проблема также известна как «дастинг»)
- Накопленный урон (смерть за один кадр)

Помимо этого, игра теперь гораздо плавнее обрабатывает бег и столкновения с предметами.

В общем говоря, вы сможете играть на серверах, где регистрация попаданий, задержка передачи данных между игроками и многие другие вещи настолько улучшены, что кое-кто даже говорит: *«Да это же совсем другая игра...»*

КАКИЕ МИНУСЫ?

Все эти улучшения просто так не достаются: высокий тикрейт требует от сервера и клиента выполнять больше работы и использовать большую полосу пропускания интернет-канала.

Благодаря основам, заложенным в зимнем и весеннем обновлениях, а также обширному сотрудничеству с командой Hardline, мы смогли сделать все эти «накладные расходы» терпимыми!

Помните, что это только бета: мы постоянно вносим улучшения в уже сделанную работу. В будущем осеннем обновлении мы внесем определенные правки и устраним несколько уже известных проблем.

ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ТИКРЕЙТА

Как мне узнать, что я на сервере с высоким тикрейтом? Вскоре в Battlelog будут включены фильтры и свойства серверов с высоким тикрейтом. До тех пор лучший способ узнать тикрейт сервера — это посмотреть на:

- Значок и цифра на загрузочном экране (в левом нижнем углу)
- Экран дислокации (левый верхний угол)
- График сетевой производительности (включается в расширенных настройках игрового процесса)

ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Вот какие проблемы могут пока что встречаться вам на серверах с высоким тикрейтом:

- Чувствительность управления мышью в полете не соответствует таковой на серверах с 30 Гц — временно поднимите чувствительность в настройках (будет исправлено в осеннем обновлении)
- Ускорение бега не соответствует таковому на серверах 30 Гц (будет исправлено в осеннем обновлении)
- Высокий тикрейт использует значительно большую ширину канала, чем 30 Гц. (в осеннем обновлении ситуация будет ощутимо улучшена)
- Разброс и отдача не соответствуют таковым на сервере 30 Гц в публичной версии (это уже исправлено в СТЕ) (будет исправлено в осеннем обновлении)
- Симуляция воды (волны) начинает затормаживаться с течением времени (в особенности на «Параселах»), что приводит к замедлению сервера (будет исправлено в осеннем обновлении)
- ОВУ-робота в текущем состоянии очень сложно уничтожить (идёт поиск решения)
- Боец семенит ногами при парашютировании (идёт поиск решения)
- Иногда тела бойцов улетают значительно дальше, чем следовало бы
- Иногда значки техники на экране возрождения начинают бешено крутиться

РЕКОМЕНДАЦИИ DICE ПО НАСТРОЙКЕ СЕРВЕРА

Мы позволяем провайдерам игровых серверов самостоятельно контролировать параметры оборудования, но дали им некоторые рекомендации:

- Для серверов на 64 человека мы рекомендуем запускать одну виртуальную машину на сервер и ограничить максимальный тикрейт значением 60 ГЦ

- Для серверов на 48/32 человека мы рекомендуем сократить количество виртуальных машин вдвое (в обычном случае это означает 2 машины вместо 4)
- Для серверов на 48/32 человека мы рекомендуем ограничить максимальный тикрейт значением 120 Гц
- Для серверов менее чем на 20 человек мы рекомендуем ограничить максимальный тикрейт значением 144 Гц

СИЛУ - ИГРОКАМ

Ключевой нюанс беты заключается в том, что вы, игроки, можете определить — нормально ли работает сервер, справляется ли ваш компьютер и интернет-соединение с возросшей нагрузкой и требованиями к каналу.

В летнем обновлении мы добавили несколько новых индикаторов состояния сети, производительности сервера и общего назначения. Они будут появляться на экране в качестве предупреждения о неудовлетворительном состоянии одного из аспектов производительности игры.

	СЕРВЕР	КЛИЕНТ				ТОЛЬКО ПК	
	Производительность сервера	Потеря пакетов	Высокая задержка	Переменная задержка		Низкий FPS	Частота кадров
ПРЕДУПРЕЖД.							
КРИТИЧ.							

ИНДИКАТОРЫ В ПОДРОБНОСТЯХ

Каждый раз, когда наблюдаемое значение параметров преодолевает значения «предупреждение» или «авария», на экране на 1 секунду появится соответствующий индикатор.

Помните, что для показа индикаторов не используются средние значения величин (как, например, для FPS). Просадка кадров может вызвать появление индикатора, даже если ваш оверлей во Fraps (или его аналоге) показывает, что все в порядке.

Объяснение всех значений:

- Производительность сервера

Предупреждение: сервер находится под нагрузкой — будут иногда заметны подтормаживание и проблемы с физикой, однако играть по-прежнему можно.

Авария: сервер перегружен. Вероятно, на нем установлен чрезмерно высокий тикрейт для текущего числа игроков. Сервер рекомендуется покинуть!

- Потеря пакетов

Предупреждение: на вашем интернет-соединении наблюдается потеря пакетов, что, вероятно, негативно повлияет на игру. Если это наблюдается продолжительное время, то вы либо играете на сервере, который находится далеко; сервер перегружен из-за потери пакетов; или же ваше интернет-соединение не справляется с нагрузкой, возросшей из-за высокого тикрейта

Авария: на вашем интернет-соединении наблюдается масштабная потеря пакетов, от чего заметно страдает игровой процесс. Если это наблюдается продолжительное время, покиньте сервер!

- Высокая задержка

Предупреждение: ваше запаздывание (пинг) в данный момент высокий. Если это продолжится, следует сменить сервер.

Авария: ваше запаздывание (пинг) слишком высокое. Покиньте сервер и найдите другой!

- Переменная задержка

Предупреждение: ваше запаздывание изменяется в широких пределах. Возможно, это единичная ошибка, но если она наблюдается в течение длительного времени, игровой процесс от этого пострадает.

Авария: ваше запаздывание изменяется в экстремально больших пределах. На игру это действует крайне негативно: покиньте сервер и найдите другой!

- Низкий FPS

Предупреждение: Ваша частота кадров опустилась ниже текущего тикрейта. Следует всегда сохранять частоту кадров, которая ВЫШЕ текущего тикрейта. Если частота кадров ниже — это может приводить к небольшим ошибкам.

Авария: Ваша частота кадров опустилась ниже минимального значения — похоже, ваш ПК не справляется с возросшей из-за высокого тикрейта нагрузкой. Покиньте сервер и найдите другой, с меньшим тикрейтом — или же снизьте настройки графики, чтобы устранить проблему.

ОТЗЫВЫ

Пожалуйста, оставляйте свои отзывы в нашей ветке Battlelog:

<http://battlelog.battlefield.com/bf4/ru/forum/threadview/2955064798563999137/>.

Мы счастливы наконец выпустить эту функцию – надеемся, что вы тоже

Увидимся на поле боя!

Дэвид Сёленд (@tigger_) | Команда Battlefield 4 | Перевод: EAShooters.ru

НИ ОДИН ПРОИЗВОДИТЕЛЬ ОРУЖИЯ, ТЕХНИКИ ИЛИ СНАРЯЖЕНИЯ НЕ ИМЕЕТ ОТНОШЕНИЯ К ЭТОЙ ИГРЕ ИЛИ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ РЕКЛАМОДАТЕЛЕМ ЭТОЙ ИГРЫ, ИСКЛЮЧАЯ ЯВНО УКАЗАННЫЕ СЛУЧАИ.