

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE INFORMÁTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMPUTAÇÃO

CARLOS EDUARDO BENEVIDES BEZERRA

**Lidando com Recursos Escassos e
Heterogêneos em um Sistema
Geograficamente Distribuído Atuando
como Servidor de MMOG**

Dissertação apresentada como requisito parcial
para a obtenção do grau de
Mestre em Ciência da Computação

Prof. Dr. Cláudio Fernando Resin Geyer
Orientador

Porto Alegre, março de 2009

CIP – CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

Bezerra, Carlos Eduardo Benevides

Lidando com Recursos Escassos e Heterogêneos em um Sistema Geograficamente Distribuído Atuando como Servidor de MMOG / Carlos Eduardo Benevides Bezerra. – Porto Alegre: PPGC da UFRGS, 2009.

80 f.: il.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-Graduação em Computação, Porto Alegre, BR-RS, 2009. Orientador: Cláudio Fernando Resin Geyer.

1. Jogos online maciçamente multijogador. 2. MMOG. 3. Simulação interativa distribuída. I. Geyer, Cláudio Fernando Resin. II. Título.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretor do Instituto de Informática: Prof. Flávio Rech Wagner

Coordenador do PPGC: Prof. Álvaro Freitas Moreira

Bibliotecária-chefe do Instituto de Informática: Beatriz Regina Bastos Haro

*"The reasonable man adapts himself to the world;
the unreasonable one persists in trying to adapt the world to himself.
Therefore all progress depends on the unreasonable man."*
— GEORGE BERNARD SHAW

*"The sheer rebelliousness in giving ourselves permission
to fail frees a childlike awareness and clarity (...)
When we give ourselves permission to fail, we at the
same time give ourselves permission to excel."*
— ELOISE RISTAD

AGRADECIMENTOS

Eu não teria chegado aqui se não fosse pelo empurrão de várias pessoas. O Fábio, que me convenceu que minhas viagens valiam pra alguma coisa, e que aquilo até dava paper, e quem sabe até mesmo dissertação de mestrado. Acho que se não fosse por ele eu ainda teria zero publicações... E tem o pessoal que ficava na 205 no final do projeto P2PSE, como o Felipe e o Marcos (undergrad) e as poucas, mas boas, seções de RPG nas noites de quarta-feira na casa do Felipe e do Rafael, tornadas possíveis graças ao Fábio, que se dispôs a deixar todos os não-mestres em suas respectivas casas (i.e. eu e o Marcos).

Mas nem só de RPG vive o mestrado, então teve o incentivo e o “enlightenment” de professores que admiro muito, como a Taisy Weber, que foi a primeira pessoa a dizer – isso foi logo no primeiro semestre do curso, em uma avaliação da cadeira de tolerância a falhas em sistemas distribuídos que pedia a definição de uma idéia de projeto, com direito a contexto, motivação, metodologia, resultados esperados etc. – que eu tinha uma “idéia interessante, semelhante à de um grid”, mas alertou que jogos não são aplicações bag-of-tasks, pelo fato das tarefas a distribuir terem características muito dinâmicas.

Teve também o Professeur Docteur Nicolas Maillard (que provavelmente está lendo por estar na banca da defesa, mas juro que não o estou bajulando...), que mesmo nas ocasiões em que estava sobrecarregado com n tarefas, sempre dava suas aulas de maneira magistral. Ele sabe como transmitir seu gosto por programação paralela e distribuída, e isso foi ainda outro incentivo para eu mergulhar fundo na pesquisa. Assim como com a Taisy, eu teria perdido muito se não tivesse assistido às suas aulas.

Eu tenho que agradecer também ao prof. Alexandre Carissimi, que me deu a grande oportunidade de realizar atividade didática com ele, na cadeira de SisOp II, onde eu senti o gosto (que me agradou de verdade) de ensinar aos alunos de computação da UFRGS, que fazem jus ao lugar onde estudam. E não só ele me deu a oportunidade, como também me deu várias dicas do que eu devo melhorar, coisa que eu guardo com cuidado porque sei o quanto me vai ser útil quando eu vier a dar aula por profissão.

Devo lembrar de Ângela, Rauster e cia., que além de me proverem um santuário em Salvador durante a minha graduação, me empurraram rumo ao desconhecido Sul e me mandaram virar “hômi” e deixar de ter medo da mudança. Preciso agradecer ao prof. Cláudio Geyer, que me abriu as portas da UFRGS e do PPGC do II, assim como me pôs no meio do grupo de pesquisa dele, e me deu a oportunidade de fazer mestrado em um dos três programas de pós em computação “top” do Brasil.

E, para concluir, se não fosse pelas minhas 453 fuinhas (e mais uma fênix) – minha namorada tem 454-upla personalidade – me dando apoio desde que eu pus os pés no Rio Grande do Sul, eu não faço idéia de como teriam sido estes dois anos a mais de dois mil quilômetros de casa, da minha família e de toda a vida que eu tive antes de vir parar aqui. Te amo, Fua!

SUMÁRIO

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	7
LISTA DE FIGURAS	8
LISTA DE TABELAS	9
LISTA DE ALGORITMOS	10
RESUMO	11
ABSTRACT	12
1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Jogos Multijogador	13
1.2 Jogos Online Maciçamente Multijogador (MMOGs)	14
1.3 Objetivos	15
1.4 Organização do texto	15
2 TRABALHOS RELACIONADOS	16
2.1 Distribuição da infra-estrutura de suporte ao MMOG	16
2.2 Gerenciamento de interesse	19
2.3 Balanceamento de carga	20
2.3.1 Microcélulas e macrocélulas	20
2.3.2 Balanceamento com informações locais	21
2.3.3 Uso de grafos em distribuição de tarefas	24
3 MODELO BASE	29
3.1 Definições	29
3.2 Modelo de distribuição	30
3.3 Questões filosóficas	32
4 A³: UM ALGORITMO DE OTIMIZAÇÃO POR ÁREA DE INTERESSE	33
4.1 Algoritmos de área de interesse	33
4.1.1 Área circular	34
4.1.2 Ângulo de visão	34
4.2 Utilizando diferentes graus de interesse em uma ADI	35
4.2.1 Círculo com atenuação	36
4.2.2 Algoritmo A ³	36
4.3 Simulações	37
4.4 Resultados	39

4.5	Considerações finais	41
5	BALANCEAMENTO DE CARGA	43
5.1	Introdução	43
5.2	Esquema proposto	46
5.2.1	Definições e mapeamento para grafo	48
5.2.2	Algoritmos propostos	53
5.3	Implementação	61
5.3.1	A classe Avatar	62
5.3.2	A classe Cell	63
5.3.3	A classe Region	64
5.3.4	A classe Server	65
5.3.5	Uso de valores inteiros	65
5.4	Simulações e resultados	65
5.5	Considerações finais	68
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
6.1	Conclusões	70
6.2	Trabalhos futuros	71
6.2.1	Distribuição da carga do jogo	71
6.2.2	Formação da rede lógica do sistema servidor	71
6.2.3	Sincronização de estado	72
6.2.4	Persistência distribuída	73
6.2.5	Otimização do uso de largura de banda	73
REFERÊNCIAS		75

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ADI	<i>Área de Interesse</i>
BPS	<i>Bits por Segundo</i>
DHT	<i>Distributed Hash Table</i>
FPS	<i>First-Person Shooter</i>
MBPS	<i>Megabits por Segundo</i>
MMOG	<i>Massively Multiplayer Online Game</i>
MMOFPS	<i>Massively Multiplayer Online First-Person Shooter</i>
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i>
MMORTS	<i>Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy</i>
P2P	<i>Peer-to-Peer</i>
RPG	<i>Role-Playing Game</i>
RTS	<i>Real-Time Strategy</i>
TCP	<i>Transmission Control Protocol</i>
UDP	<i>Unreliable Datagram Protocol</i>

LISTA DE FIGURAS

Figura 2.1:	Diferentes tipos de divisão em células	21
Figura 2.2:	Microcélulas agrupadas em quatro macrocélulas (R_1 , R_2 , R_3 e R_4) . .	22
Figura 2.3:	Seleção do grupo de servidores para balanceamento local	25
Figura 2.4:	Divisão de tarefas utilizando particionamento de grafos	26
Figura 2.5:	Particionamento de grafo simplificado	28
Figura 3.1:	Modelo de distribuição	31
Figura 4.1:	Área de interesse em círculo	34
Figura 4.2:	Área de interesse baseada em campo de visão	35
Figura 4.3:	Área de interesse em círculo com atenuação da frequência de atuali- zação	37
Figura 4.4:	Área de interesse do A^3	38
Figura 4.5:	Resultados: uso máximo de banda	40
Figura 4.6:	Resultados: uso médio de banda	41
Figura 5.1:	Crescimento linear do tráfego com avatares distantes	44
Figura 5.2:	Crescimento quadrático do tráfego com avatares próximos	45
Figura 5.3:	Distribuição de avatares com e sem a presença de pontos de interesse	45
Figura 5.4:	Overhead causado pela interação de jogadores em diferentes servidores	46
Figura 5.5:	Dependência transitiva entre os avatares	47
Figura 5.6:	Interação próxima à fronteira entre regiões	51
Figura 5.7:	Mapeamento do ambiente virtual em um grafo	53
Figura 5.8:	Crescimento de uma partição (região) de acordo com o ProGReGA .	57
Figura 5.9:	Formação de partição desconexa (região fragmentada)	58
Figura 5.10:	Objetos do tipo Cell alocados em uma matriz	63
Figura 5.11:	Cada avatar com interesse restrito a células vizinhas à sua	64
Figura 5.12:	Comparação dos algoritmos de balanceamento de carga propostos . .	66
Figura 5.13:	Overhead introduzido por cada algoritmo de balanceamento ao longo da sessão de jogo	67
Figura 5.14:	Migração de jogadores com avatares parados e com avatares em movi- mento	68
Figura 5.15:	Desvio padrão do uso de recurso dos servidores	69

LISTA DE TABELAS

Tabela 4.1:	Largura de banda máxima utilizada	40
Tabela 4.2:	Largura de banda utilizada em média	40
Tabela 4.3:	Economia de largura de banda com o algoritmo A^3	41

LISTA DE ALGORITMOS

Algoritmo 4.1:	Cálculo da relevância da entidade E para o avatar A	38
Algoritmo 5.1:	Seleção local de regiões	55
Algoritmo 5.2:	ProGReGA	55
Algoritmo 5.3:	ProGReGA-KH	59
Algoritmo 5.4:	ProGReGA-KF	60
Algoritmo 5.5:	BFBCT	61
Algoritmo 5.6:	Uso do Kernighan-Lin	62

RESUMO

Tradicionalmente, utiliza-se um servidor central para prover suporte a MMOGs (*massively multiplayer online games*, ou jogos online maciçamente multijogador), nos quais o número de participantes é da ordem de dezenas de milhares. Muitos trabalhos foram realizados com o intuito de criar um modelo de suporte completamente descentralizado, par-a-par, para este tipo de aplicação, minimizando o custo de manutenção da sua infraestrutura, mas algumas questões críticas persistem. Exemplos de problemas do modelo de suporte par-a-par são: vulnerabilidade a trapaça, sobrecarga da banda de envio dos pares e dificuldade para manter a consistência da simulação entre os diferentes participantes. Neste trabalho, é proposta a utilização de nodos de baixo custo geograficamente distribuídos, operando como um servidor distribuído de jogo. O modelo de distribuição proposto e alguns trabalhos relacionados também são apresentados. Para tratar o custo de comunicação imposto aos servidores, foi projetado aqui um novo refinamento para a técnica de gerenciamento de interesse, reduzindo significativamente a largura de banda necessária ao jogo. Foram realizadas simulações utilizando o simulador ns-2, comparando diferentes algoritmos de área de interesse. Os resultados demonstram que a nossa proposta é a que tem a menor utilização de largura de banda, com uma redução em 33,10% do tráfego máximo, e em 33,58% do tráfego médio, quando comparada com outros algoritmos de gerenciamento de interesse. Além disso, em uma arquitetura de servidor distribuído para MMOGs, com recursos heterogêneos, os nodos servidores podem ser facilmente sobrecarregados pela alta demanda dos jogadores por atualizações de estado. Neste trabalho, é proposto também um esquema de balanceamento de carga que utiliza o tráfego de rede como a carga a balancear entre os servidores e tem como objetivos principais: alocar a carga nos servidores proporcionalmente à capacidade de cada um e reduzir tanto quanto possível o *overhead* introduzido pela própria distribuição. O esquema de balanceamento é dividido em três fases: seleção local de servidores para participarem, o balanceamento em si e o posterior refinamento da divisão de carga. Quatro algoritmos foram propostos: ProGReGA, ProGReGA-KH, ProGReGA-KF e BFBCT. Destes, o ProGReGA foi o que introduziu o menor overhead de todos e o ProGReGA-KF foi o que se mostrou mais eficiente para reduzir o número de migrações de jogadores entre servidores.

Palavras-chave: Jogos online maciçamente multijogador, MMOG, simulação interativa distribuída.

Dealing with scarce and heterogeneous resources in a geographically distributed MMOG server system

ABSTRACT

Traditionally, a central server is used to provide support to MMOGs (*massively multiplayer online games*), where the number of participants is in the order of tens of thousands. Much work has been done trying to create a fully peer-to-peer model to support this kind of application, in order to minimize the maintenance cost of its infra-structure, but critical questions remain. Examples of the problems relative to peer-to-peer MMOG support systems are: vulnerability to cheating, overload of the upload links of the peers and difficulty to maintain consistency of the simulation among the participants. In this work, it is proposed the utilization of geographically distributed lower-cost nodes, working as a distributed server to the game. The distribution model and some related works are also presented. To address the communication cost imposed to the servers, we specify a novel refinement to the area of interest technique, significantly reducing the necessary bandwidth. Simulations have been made with ns-2, comparing different area of interest algorithms. The results show that our approach achieves the least bandwidth utilization, with a 33.10% maximum traffic reduction and 33.58% average traffic reduction, when compared to other area of interest algorithms. Besides, in a distributed MMOG server architecture, with heterogeneous resources, the server nodes may become easily overloaded by the high demand from the players for state updates. In this work, we also propose a load balancing scheme, which considers the network traffic as the load to balance between the servers, and it has the following main objectives: allocate load on the servers proportionally to the power of each one of them and reduce as much as possible the overhead introduced by the distribution itself. It is divided in three phases: local selection of servers, balancing and refinement. Four algorithms were proposed: ProGReGA, ProGReGA-KH, ProGReGA-KF and BFBCT. From these, ProGReGA has proved to be the best for overhead reduction and ProGReGA-KF is the most suited for reducing player migrations between servers.

Keywords: Massively multiplayer online games, MMOG, distributed interactive simulation.

1 INTRODUÇÃO

Jogos online maciçamente multijogador – ou MMOGs, *massively multiplayer online games* – são o tema central desta dissertação. Geralmente, utiliza-se uma infra-estrutura com um servidor central para dar suporte a este tipo de jogo. No entanto, existem alternativas descentralizadas que visam a reduzir o custo necessário para a manutenção do jogo. Este trabalho é focado em um modelo de servidor distribuído, porém, diferente da maior parte dos trabalhos da área (RIECHE et al., 2007; ASSIOTIS; TZANOV, 2006; NG et al., 2002), utilizando nodos de baixo custo e recursos heterogêneos distribuídos geograficamente. No entanto, para tornar viável a utilização de tal abordagem, é necessário otimizar o uso de largura de banda e lidar com a não-uniformidade dos recursos disponíveis para servir o jogo.

Neste capítulo serão apresentados o tema e motivação da dissertação, que são os jogos multijogador e o alto custo dos jogos online maciçamente multijogador (seções 1.1 e 1.2), assim como os objetivos deste trabalho (seção 1.3). Por fim, na seção 1.4, será dada uma visão geral da estrutura do texto.

1.1 Jogos Multijogador

Nas últimas décadas, desde o surgimento do computador pessoal, jogos de computador têm se popularizado de maneira crescente. Mais ainda, após o surgimento da Internet, com conexões domésticas cada vez mais baratas e mais rápidas, jogos online multijogador têm merecido atenção especial. Estes jogos se caracterizam por haver vários participantes interagindo uns com os outros, utilizando uma conexão através da Internet entre seus dispositivos computacionais, que são geralmente computadores pessoais ou consoles (dispositivos computacionais específicos para jogos). Este tipo de jogo pode ser dividido em vários gêneros, como por exemplo:

- FPS: *first-person shooting*, ou jogos de tiro com visão em primeira-pessoa, em que cada jogador controla um personagem que dispõe de diferentes armas, com as quais enfrenta monstros ou personagens de outros jogadores. São caracterizados por ação rápida, incluindo atirar, mover-se, esquivar-se etc.;
- RTS: *real-time strategy*, ou jogos de estratégia em tempo-real, onde cada jogador controla um exército, mas suas ações são executadas simultaneamente às ações dos outros jogadores, ao invés de serem separadas em turnos. A ação é mais lenta que em jogos FPS;
- RPG: *role-playing game*, ou jogo de interpretação de papéis, no qual cada jogador tem um personagem que evolui com o tempo, adquirindo mais poder e acumulando

tesouros. Jogos deste tipo são caracterizados por não terem um início ou fim de partida definidos, constituindo um mundo virtual de estado persistente. Os jogadores então podem evoluir seus personagens, desconectarem-se e reconectarem-se mais tarde para continuarem jogando a partir do ponto onde pararam.

Como exemplos de jogos multijogador online conhecidos, podem ser citados *Quake* (ID SOFTWARE, 1996), um jogo do gênero FPS lançado em meados da década de 90; *Starcraft* (BLIZZARD, 1998), da mesma época, porém consistindo de um jogo RTS; *Counter-Strike* (VALVE, 2000), FPS lançado em 2000 e *Diablo II* (BLIZZARD, 2000), RPG lançado no mesmo ano.

1.2 Jogos Online Maciçamente Multijogador (MMOGs)

Da mesma forma que jogos de computador evoluíram para jogos multijogador on-line após a popularização da Internet, evoluiu-se em seguida para jogos online maciçamente multijogador (ou MMOG, *massively multiplayer online games*), graças ao barateamento das conexões à Internet e o aumento da sua velocidade. Jogos deste tipo têm se popularizado bastante nos últimos tempos. Além de poderem ser jogados on-line, permitem a interação simultânea de um grande número de participantes. Nos casos de maior sucesso, como *World of Warcraft* (BLIZZARD, 2004), *Lineage II* (NCSOFT, 2003) e *EVE Online* (CCP, 2003), por exemplo, é dado suporte a uma base de dezenas a centenas de milhares de jogadores simultâneos (CHEN; MUNTZ, 2006). Estes jogadores podem, então, interagir entre si e com o ambiente virtual do jogo.

Uma das principais características destes jogos, presente em quase todos os MMOGs comerciais, são as partidas muito longas. Em alguns MMORTS (MMOGs de estratégia em tempo real), como *Travian* (TRAVIAN, 2004), as partidas chegam a durar de seis meses a um ano. Já nos MMORPGs (MMOGs no estilo de RPG), como é o caso do *World of Warcraft*, as partidas não têm um momento determinado para que acabem. Os mundos destes jogos são tão vastos e populosos – no que diz respeito a número de jogadores –, que eles passam a evoluir e modificar seu estado independentemente de parte dos jogadores estarem jogando ou não, pois sempre existe alguém conectado dando continuidade à partida. Por esta razão, espera-se que cada jogador possa desconectar-se e continuar jogando mais tarde, sem ter que recomeçar do zero. Além disso, espera-se que as alterações feitas sobre o próprio mundo do jogo persistam, não importando quantas vezes cada jogador entrou e saiu.

Geralmente, cada jogador controla uma entidade chamada de *avatar*, que nada mais é que sua representação no ambiente virtual – um personagem que executa as ações determinadas pelo jogador, que dessa forma passa a interferir na história e no encaminhamento do jogo. Para que a partida se mantenha consistente para os diferentes participantes, cada ação executada por cada avatar deve ser processada pelo servidor, que calculará o estado resultante dessa ação no jogo. Esse novo estado é então difundido para os outros jogadores. Outras alterações no mundo do jogo, como destruição ou criação de objetos no ambiente, e eventos, como ações de personagens controlados pelo servidor, devem também ser transmitidos aos jogadores envolvidos. É então através destes envios de comandos do jogador e recebimento do novo estado do servidor que os jogadores conseguem interagir entre si e com o mundo simulado no jogo.

No entanto, percebe-se que tal mecanismo pode facilmente saturar a banda e sobrecarregar o(s) processador(es) do servidor. Geralmente o que se faz é montar uma infraestrutura que dispõe de um grande servidor central, geralmente um cluster com seus no-

dos ligados por uma rede local de alta velocidade e baixo atraso, com conexão à Internet de algumas centenas ou milhares de MBps (FENG, 2007). O maior custo advém da manutenção desta conexão, que visa a enviar para cada jogador o estado mais recente do jogo sempre que este mudar, dentro de um limite estabelecido de atraso, que irá depender do gênero do jogo.

É aí que surge a idéia de utilizar abordagens descentralizadas, com o propósito de desonerar o servidor do jogo. Diversas abordagens foram propostas para prover um suporte distribuído – e, portanto, mais barato – para jogos MMOG (capítulo 2, seção 2.1). Para este trabalho, será proposto o uso de um modelo de servidor distribuído, composto por nodos geograficamente dispersos, conectados através da Internet. No entanto, para evitar que o custo do sistema como um todo seja semelhante ao custo de um servidor tradicional, é necessário fazer algumas otimizações, que é o objetivo deste trabalho.

1.3 Objetivos

O objetivo deste trabalho é tornar mais viável o uso de um sistema de nodos de baixo custo geograficamente distribuídos como servidor para jogos MMOG. Isto é feito com a introdução de novas técnicas que visam a otimizar o uso dos recursos desse sistema e a gerenciá-los de maneira mais eficiente, reduzindo o *overhead* causado pela própria distribuição do servidor do jogo, além de buscar não sobrecarregar nodos que o compõem. Mais especificamente, tem-se por objetivo:

- Criar um algoritmo que reduza o uso de largura de banda pelos nodos servidores;
- Criar um mecanismo de distribuição e de balanceamento dinâmico de carga que distribua a carga entre os nodos de maneira proporcional e justa, além de reduzir, tanto quanto possível e viável, o overhead causado pela própria distribuição.

Através de simulações em software, como será mostrado ao longo do texto, demonstrou-se que tais objetivos foram alcançados – para jogos em que existe informação de localização das entidades do jogo no ambiente virtual –, validando as propostas apresentadas aqui.

1.4 Organização do texto

Para cumprir o objetivo deste trabalho, que é lidar com recursos escassos e heterogêneos no sistema servidor, foram propostas duas abordagens. A primeira consiste em uma otimização do uso de largura de banda do servidor, através de um novo algoritmo de gerenciamento de interesse. A segunda consiste em um esquema de balanceamento de carga que aloca a cada nodo servidor uma carga proporcional à sua capacidade.

No capítulo 2, serão apresentados trabalhos relacionados à distribuição do suporte de rede a jogos MMOG, assim como o porquê de se decidir por um sistema servidor, ao invés de outras abordagens existentes. Também serão apresentados trabalhos relacionados especificamente com as propostas desta dissertação, que são gerenciamento de interesse e balanceamento dinâmico de carga. No capítulo 4, será apresentado o algoritmo proposto para gerenciamento de interesse, assim como as simulações realizadas e os resultados obtidos. No capítulo 5, será apresentado em detalhes o esquema de balanceamento de carga e os algoritmos propostos que o compõem, além das simulações realizadas e seus resultados. Por fim, no capítulo 6, são apresentadas as conclusões deste trabalho e possibilidades para trabalhos futuros.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Neste capítulo, serão apresentados alguns trabalhos relacionados ao tema de pesquisa desta dissertação. Serão apresentadas algumas abordagens propostas na literatura para a distribuição do suporte aos jogos MMOG e o que falta nas abordagens que já existem (seção 2.1). Além disso, serão apresentados trabalhos relacionados a gerenciamento de interesse (seção 2.2) e a balanceamento dinâmico da carga do jogo entre os nodos servidores (seção 2.3).

2.1 Distribuição da infra-estrutura de suporte ao MMOG

A **arquitetura cliente-servidor** supre diversos aspectos necessários para a execução satisfatória de jogos do tipo MMOG, o que inclui um alto nível de controle sobre o sistema como um todo, facilitando tarefas como autenticação, persistência e segurança. Porém isso custa caro, como já foi dito, além de ser um possível gargalo. Objetivando minimizar este problema, foram propostas algumas alternativas. Uma delas é a de usar computação agregada, onde um cluster, ao invés de um computador único, faz o papel de servidor. Tal abordagem tem um ganho expressivo de poder de processamento, mas não resolve todos os problemas dos jogos online maciçamente multijogador. Deve-se prover também a largura de banda necessária para dar suporte ao tráfego intenso entre o servidor e os jogadores.

Uma maneira de se distribuir o suporte a MMOGs é utilizando a **arquitetura par-a-par**, onde se divide a simulação entre os computadores envolvidos. Pode-se ter um sistema sem qualquer servidor, onde os pares (antes clientes), que são as máquinas dos jogadores, entram em algum tipo de acordo para os diversos passos da simulação. No que se refere à escalabilidade, tal abordagem não é ótima, pois garantir esse "acordo" é custoso em termos de troca de mensagens (LAMPORT; SHOSTAK; PEASE, 1982). Ainda que seja eleito um dos pares para decidir o andamento da simulação, ainda haverá o problema de que todos os pares precisarão trocar mensagens com todos. Tendo-se n pares, há uma complexidade de $O(n^2)$ trocas de mensagem para cada passo da simulação. É evidente que tal abordagem não é tão escalável quanto se possa querer para um sistema onde se pretende executar um jogo online maciçamente multijogador. Além disso, seria necessário distribuir o armazenamento e a recuperação dos estados do jogo.

Alguns trabalhos já foram realizados no sentido de tornar jogos em redes par-a-par mais escaláveis, como (SCHIELE et al., 2007; RIECHE et al., 2007; HAMPEL; BOPP; HINN, 2006; EL RHALIBI; MERABTI, 2005; IIMURA; HAZEYAMA; KADOBAYASHI, 2004; KNUTSSON et al., 2004). Por exemplo, para reduzir o tráfego entre os pares, cada par pode enviar atualizações de estado apenas àqueles que tiverem interesse nas mesmas. Para atingir este objetivo, (SCHIELE et al., 2007) sugere que o ambiente virtual seja

dividido em regiões. O objetivo disto é que cada região funcione como se fosse um jogo independente, de menor escala. Os jogadores cujos avatares estivessem em determinada região poderiam formar uma pequena rede par-a-par, e decidirem entre eles o andamento do jogo naquela área do ambiente virtual. Quando um avatar se movesse de uma região para outra, deixaria o grupo da primeira e se uniria ao grupo da sua nova região. Para que o ambiente seja contíguo, ou seja, para que avatares possam mover-se livremente entre regiões adjacentes, alguns dos pares mantêm conexões com pares das regiões vizinhas, e é através destes pares que se consegue as informações necessárias para que haja essa transferência de grupo.

Ainda na proposta de (SCHIELE et al., 2007), cada região tem um coordenador. O coordenador é eleito entre os pares ali presentes e se encarrega, apenas, de decidir para quem cada atualização de estado interessa – ele não intermedia as trocas de mensagens entre os pares, que se comunicam diretamente entre si. No entanto, tal abordagem se baseia no fato de que o coordenador é confiável, o que não pode ser garantido, já que o software utilizado pelo jogador pode ter sido alterado de forma a se comportar de maneira incorreta a fim de beneficiá-lo. Outra abordagem seria a de eleger múltiplos coordenadores por região, mas isso implicaria a implementação de algum mecanismo de votação, além de depender da disponibilidade de pares para gerenciarem. Por fim, não seria eliminada a necessidade de cada par enviar atualizações de estado a diversos outros pares.

Existem também as propostas de **arquiteturas híbridas** (VILANOVA et al., 2008; CHEN; MUNTZ, 2006), que utilizam servidores ao mesmo tempo em que fazem uso de infra-estrutura par-a-par. Nestas propostas, pares e servidor dividem a simulação do jogo. Em (VILANOVA et al., 2008), o mundo do jogo é dividido em espaço social e espaços de ação. O primeiro é voltado para interações sociais, como conversar, trocar objetos do mundo do jogo, formar grupos etc., que são ações que não impõem grande peso sobre o servidor. No entanto, se os jogadores quiserem, por exemplo, lutar – que é o principal objetivo na maioria dos jogos MMOG –, eles têm de requisitar ao servidor a criação de um espaço de ação, dentro do qual a interação é mais rápida e com pouca tolerância a atrasos de comunicação. Este espaço é uma *instância* do jogo, isolada do resto do mundo, dentro da qual **um número limitado de jogadores** formam uma pequena rede par-a-par, sendo eles próprios responsáveis por simular o jogo e atualizar seus companheiros daquele espaço de ação. Para resolver inconsistências da simulação devido à falta de ordenação das mensagens, um dos jogadores é eleito como *super-peer*, sendo responsável por ordenar eventos que sejam "fortemente acoplados", cuja ordem interfere de maneira significativa no andamento do jogo. Essa abordagem apresenta alguns problemas, como o fato de não poder haver interações de luta, por exemplo, entre um grande número de jogadores. Além disso, nada garante que o par escolhido para ser o *super-peer* seja confiável. Se pertencer a um jogador desonesto, ele pode ordenar os eventos de maneira a beneficiar aquele jogador. No mais, o problema de sobrecarregar a banda dos pares é contornado simplesmente estabelecendo um limite para o número de participantes em cada grupo de ação, quando na verdade é desejável que nos MMOGs haja um grande número de jogadores interagindo entre si, não apenas em situações sociais, mas também em situações mais dinâmicas.

Já na proposta de (CHEN; MUNTZ, 2006), o ambiente virtual é dividido em regiões, cada uma gerenciada por um dos pares, que atua como um sub-servidor. É para ele que cada um dos outros participantes naquela região envia suas ações, que lá são processadas e seu resultado é encaminhado aos pares interessados naquela ação. Isto pode gerar problemas de segurança e disponibilidade, já que não há garantias de que aquele par é confiável para servir aquela região, ou que ele irá permanecer no sistema enquanto for necessário.

Para prover tolerância a falhas, os autores sugerem o uso dos agregados de pares – que consistem no gerenciador de região, mais pares “reserva”. Esses nodos reserva recebem do gerenciador da região as ações recebidas de jogadores e as processam, mantendo uma réplica do estado do jogo contido no gerenciador daquela região. Além de prover robustez ao sistema, no caso do gerenciador sofrer colapso, estes nodos reserva podem detectar falhas na simulação – supondo que o gerenciador da região não corrompeu as mensagens de ação dos jogadores antes de enviá-las – e executar procedimentos de recuperação. Porém, tal abordagem não resolve o problema do par eleito para ser o gerenciador da região não ser confiável, pois não há qualquer tipo de acordo entre ele e seus reservas em relação ao andamento do jogo. Por fim, se um nodo gerenciador estiver sobrecarregado, ele simplesmente devolve ao servidor parte da carga que lhe foi atribuída, mantendo a dependência de uma infra-estrutura centralizada.

Outra arquitetura híbrida é a do FreeMMG (CECIN et al., 2004). Nela, os pares se organizam de maneira par-a-par em cada região do ambiente virtual e o servidor intermedia a comunicação entre diferentes regiões. Novamente, tem-se o problema da segurança: os pares dentro de uma região controlam a simulação que ocorre ali, podendo subvertê-la. É feita uma abordagem probabilística, utilizando um par selecionado aleatoriamente de outro ponto do ambiente para verificar a simulação naquela região. Espera-se que, caso os pares naquela região desejem entrar em conluio para subverter o jogo, pelo menos o nodo que foi inserido ali detecte as ações inválidas e reporte ao servidor. No entanto, além de não garantir completamente a segurança, persiste o problema de poder haver muitos pares se comunicando com muitos, o que pode comprometer a qualidade do jogo.

Já foram propostos alguns modelos que sugerem o uso de clientes conectados a um servidor distribuído. Em (ASSIOTIS; TZANOV, 2006), por exemplo, é proposta a divisão do mundo virtual em regiões menores, cada uma atribuída a um diferente nodo do sistema servidor. Os autores tratam a questão da consistência utilizando um mecanismo de travas – a cada entidade presente no jogo é associada uma trava, que precisa ser obtida antes de algum dos servidores fazer quaisquer alterações. Além disso, tentou-se atacar o problema dos *pontos de interesse* (aglomerados de jogadores em uma área relativamente pequena do ambiente virtual) através do particionamento recursivo da área sobrecarregada, até que esta sobrecarga seja eliminada ou não houver mais servidores disponíveis. No entanto, há um limite para este reparticionamento, pois áreas muito pequenas implicam avatares migrando entre regiões com maior frequência e, conseqüentemente, em um tráfego maior entre os servidores.

Por fim, os autores desse trabalho, assim como em vários outros com propostas semelhantes (NG et al., 2002; CHERTOV; FAHMY, 2006; LEE; LEE, 2003), consideram que os nodos servidores estão conectados através de uma rede de alta velocidade e pouco atraso, sendo que suas soluções são apenas parcialmente aplicáveis em um cenário com recursos altamente dinâmicos e voláteis, como são as redes par-a-par montadas com recursos de voluntários. Tais redes têm como problemas inerentes: nós com baixa disponibilidade e dependabilidade, largura de banda escassa e baixo poder de processamento, quando comparada com servidores dedicados mantidos por empresas fabricantes de MMOGs.

O modelo que se pretende utilizar é o de servidor distribuído. Porém os trabalhos da área ignoram que possa haver atraso ou escassez de largura de banda entre eles, além de não resolverem a questão dos pontos de interesse por completo. Por estas razões, buscou-se revisar na literatura propostas existentes para atacar estas duas questões, a partir das quais foram criadas as propostas deste trabalho. Dividiu-se a revisão em duas abordagens: gerenciamento de interesse (seção 2.2) e balanceamento de carga (seção 2.3).

2.2 Gerenciamento de interesse

O gerenciamento de interesse inclui técnicas que permitem aos participantes expressar seu interesse em apenas um subconjunto das informações disponíveis, selecionando o que lhes é relevante (SMED; KAU KORANTA; HAKONEN, 2002a; BENFORD et al., 2001; MORSE; BIC; DILLEN COURT, 2000). O objetivo disto é reduzir o número de mensagens transmitidas através da especificação dos destinatários potencialmente interessados. Uma expressão do interesse de um participante é chamada de **área de interesse**, ou ADI, que geralmente é definida de acordo com a capacidade do avatar daquele participante para perceber as entidades do mundo simulado. De maneira simples, uma ADI é um subespaço do ambiente virtual onde a interação ocorre.

No que se refere a gerenciamento de interesse, trabalhos como (MORSE et al., 1996; RAK; VAN HOOK, 1996; ZOU; AMMAR; DIOT, 2001; MORGAN; LU; STOREY, 2005) e (MINSON; THEODOROPOULOS, 2005) podem ser citados. Em (RAK; VAN HOOK, 1996), é proposto um esquema de gerenciamento de interesse baseado em um ambiente virtual dividido em células de uma grade. A cada célula está associado um grupo de multicast. Cada participante da simulação se inscreve então no grupo de multicast da célula onde ele se encontra, assim como de células vizinhas se estiverem ao alcance de sua visão. Cada participante envia então suas atualizações de estado apenas ao grupo de *multicast* da região onde se encontra.

Em (ZOU; AMMAR; DIOT, 2001), também são considerados esquemas de gerenciamento de interesse baseados em grupos de multicast. É feita uma comparação entre a formação de grupos baseada em célula, onde cada um está associado a uma célula de uma grade que compõe o ambiente virtual, e agrupamento baseado em objetos, onde para cada objeto existe um grupo multicast associado. Verificou-se que há uma compensação – ou *tradeoff* – entre o custo das mensagens de controle dos grupos de multicast e o custo das mensagens de atualização de estado propriamente ditas.

Um esquema de gerenciamento de interesse que utiliza um middleware orientado a mensagens é apresentado em (MORGAN; LU; STOREY, 2005). Dentre outros aspectos, este esquema faz uma predição do que será o interesse de determinado participante no futuro, baseado na posição e vetor velocidade do mesmo no ambiente virtual. Dessa forma, cada um começa a receber atualizações de estado de entidades que não estão ainda ao alcance de sua visão, mas que provavelmente estarão em um futuro próximo, tornando seus estados disponíveis assim que elas estiverem dentro do campo de visão.

Em (MORSE et al., 1996), é feito um apanhado de sistemas que utilizam a técnica de gerenciamento de interesse, salientando quais critérios são utilizados por cada um. É apresentada então uma taxonomia de tais sistemas, classificando-os de acordo com: modelo de comunicação, foco da filtragem e domínio de responsabilidade. O modelo pode ser *unicast*, *multicast* ou *broadcast*. O foco da filtragem refere-se a que tipo de características são observadas de cada objeto para realizar esta filtragem: podem ser *intrínsecas*, como o valor de atributos do objeto (e.g. coordenadas exatas de sua localização), ou *extrínsecas*, como a qual grupo de multicast ele está associado. Por fim, o domínio de responsabilidade atribuída a um gerenciador de interesse, que verifica para quem cada estado é relevante, pode ser *dinâmico* ou *estático*. Por exemplo, se cada gerenciador é designado para controlar uma área fixa do ambiente virtual, seu domínio de responsabilidade é estático, mas se ele controla uma área que possa aumentar ou diminuir de tamanho, ou mover-se, seu domínio de responsabilidade é dinâmico.

Levando em consideração que o modelo de comunicação multicast não é amplamente suportado na Internet (EL-SAYED, 2004), neste trabalho optou-se por seguir o modelo

unicast, considerando que cada broadcast consiste na verdade em um conjunto de sucessivas transmissões unicast, uma para cada destino. Além disso, utiliza-se filtragem intrínseca e domínios de responsabilidade dinâmicos, para que haja maior precisão e, conseqüentemente, uma maior redução no tráfego de atualizações de estado (MORSE et al., 1996).

2.3 Balanceamento de carga

Nas próximas seções, serão apresentados os trabalhos e princípios utilizados nas abordagens de outros autores. Embora apontem direções que se podem tomar para resolver o problema de distribuição e balanceamento de carga dinâmico de MMOGs, não o resolvem por completo, por razões que serão melhor detalhadas ao longo do texto. Com base em alguns desses princípios a seguir, e em pesquisa e implementação realizadas, será definido o esquema de balanceamento de carga aqui proposto.

2.3.1 Microcélulas e macrocélulas

A carga do jogo está fortemente ligada aos avatares dos jogadores. Os avatares, por possuírem uma localização em um ambiente virtual, apresentam a característica de localidade, que pode e deve ser explorada em um mecanismo de balanceamento de carga. Uma maneira de fazer uso da localidade dos avatares é agrupá-los de acordo com a posição ocupada por eles no ambiente virtual. A questão seria a de como formar estes grupos. Uma maneira de fazer isto seria dividindo o mundo do jogo em várias células conectadas entre si. Cada célula consistiria em uma área do mundo, com conteúdo e características próprios, que seria delegada a um nodo servidor. A forma mais simples de fazer isto é com uma grade de células de mesma área e formato.

Porém, o formato e a disposição destas células irá influenciar no tráfego gerado pelas mesmas entre os servidores. Por exemplo, um ambiente bidimensional poderia ser dividido em uma grade de células quadradas (Figura 2.1(a)). Neste caso, cada uma destas células teria oito vizinhos, em média – células nas bordas do mapa poderiam ter cinco ou três vizinhos apenas. Um servidor é considerado **vizinho** de outro quando administra uma célula que é vizinha a uma célula do outro servidor. Quanto mais servidores vizinhos, maior o tráfego entre servidores, e maior o overhead causado por esta comunicação. Uma boa distribuição, então, seria utilizando células hexagonais, cada uma com seis vizinhos (Figura 2.1(b)). Outra possibilidade seria utilizando fileiras alternadas de células quadradas, onde cada fileira seria deslocada o equivalente à metade do comprimento de uma célula (Figura 2.1(c)).

Uma questão importante deste design é que o conceito de célula é transparente para os jogadores. Estes visualizam um mundo vasto, único e não fragmentado, mesmo que estejam cruzando repetidamente as fronteiras entre diferentes células. Assim, é possível para eles moverem-se livremente através do ambiente virtual, independente de como é feita a distribuição. Obviamente, isso exige que as células se comuniquem, de maneira a atualizarem-se mutuamente e notificarem-se a respeito de eventos que ocorram próximo à fronteira entre elas, assim como a respeito da migração de jogadores entre uma e outra.

Embora essa abordagem com células distribua a carga entre diversos servidores, não há garantias de que essa distribuição será uniforme, devido à grande mobilidade dos jogadores e à existência de pontos de interesse. Uma das idéias propostas na literatura (DE VLEESCHAUWER et al., 2005) também segue o princípio de dividir o ambiente virtual em células de tamanho e posição fixos, porém essas células são relativamente

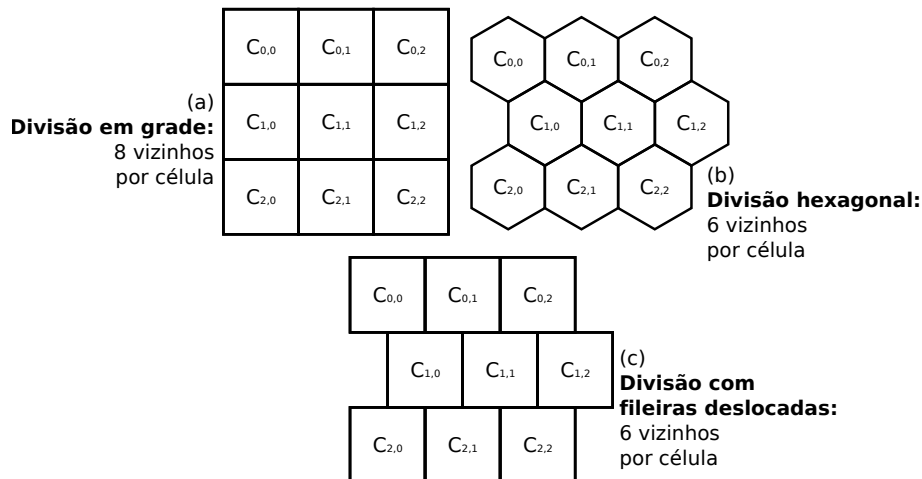


Figura 2.1: Diferentes tipos de divisão em células

pequenas – ou **microcélulas** – e podem ser agrupadas, formando um espaço contínuo chamado de **macrocélula**. Cada macrocélula é então designada a um diferente servidor, que passa a administrar não apenas uma grande célula de tamanho e posição fixos, mas um conjunto variável de pequenas células. Estas microcélulas podem então ser transferidas dinamicamente entre diferentes macrocélulas, de maneira a manter a carga em cada um dos diferentes servidores abaixo do limite por ele suportado.

Obviamente, as microcélulas designadas ao mesmo nodo servidor não gerarão tráfego adicional para sincronizarem-se entre si, porém não se poderá conhecer previamente o overhead de sincronização entre diferentes macrocélulas, pois o número de vizinhos que cada macrocélula terá é imprevisível, assim como o seu formato. Contudo, demonstrouse (DE VLEESCHAUWER et al., 2005) que esse overhead é compensado pela melhor distribuição da carga do jogo entre os servidores. A Figura 2.2 ilustra a divisão de um ambiente virtual bidimensional em microcélulas e o agrupamento destas em macrocélulas dinâmicas, que podem se adaptar à distribuição de avatares.

2.3.2 Balanceamento com informações locais

No trabalho de (LEE; LEE, 2003), também é proposto um esquema dinâmico de balanceamento de carga para os servidores de um sistema multi-servidor de ambiente virtual, levando em conta que os usuários podem estar distribuídos através deste mundo de maneira não uniforme. De acordo com o esquema proposto pelos autores, um servidor sobrecarregado inicia o processo selecionando um conjunto de outros servidores para fazerem parte da redistribuição de carga. O conjunto de servidores selecionados dependerá do nível de sobrecarga do servidor inicial, assim como da quantidade de recursos ociosos dos outros servidores. Após a formação desse conjunto, seus elementos repartirão as porções do ambiente virtual que lhes pertencem utilizando um algoritmo de particionamento de grafo, de forma que os servidores envolvidos tenham carga final de trabalho semelhante.

O principal aspecto da solução proposta pelos autores foi a utilização de informações locais (do servidor que iniciou o processo de balanceamento e de seus vizinhos), ao invés de informações globais (todos os servidores do sistema se envolveriam no balanceamento). A primeira apresenta pouco overhead, mas pode não resolver o problema de maneira eficiente em poucos passos, já que servidores sobrecarregados tendem a estar ad-

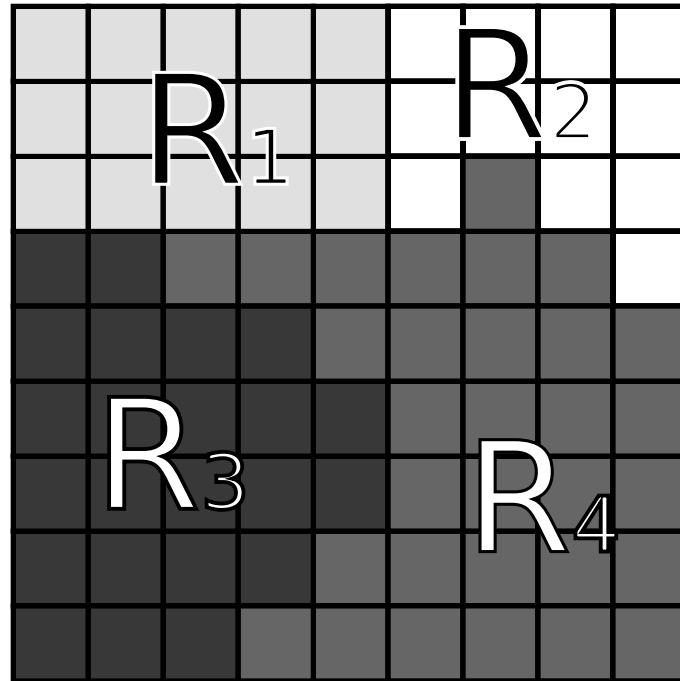


Figura 2.2: Microcélulas agrupadas em quatro macrocélulas (R_1 , R_2 , R_3 e R_4)

jacentes. Já a abordagem global é capaz de dividir a carga de trabalho da forma mais equilibrada possível, mas sua complexidade cresce rapidamente com o aumento do número de servidores envolvidos. A solução apontada no trabalho então é de o balanceamento de carga envolver apenas um subconjunto de servidores, sendo que sua cardinalidade varia de acordo com a necessidade (se os vizinhos do servidor que disparou o balanceamento de carga estiverem também sobrecarregados, são selecionados mais servidores). Dessa forma, tem-se um pouco mais de informação do que a abordagem local com um número fixo de servidores envolvidos, mas sem o problema da complexidade inerente à abordagem global.

Para atacar o problema, os autores também subdividem o ambiente virtual em **células** – semelhantes às microcélulas – retangulares, sendo que o número de servidores é muito menor que o número de células. As células são agrupadas em **regiões** – ou macrocélulas – e cada região é gerenciada por um servidor. Cada servidor mantém atualizadas as informações de estado dos usuários e lida com as interações entre avatares na região a ele dedicada. Cada usuário envia e recebe atualizações de estado através do servidor que gerencia a região na qual ele está jogando. Duas células são ditas adjacentes (ou vizinhas) se elas compartilharem uma fronteira. Analogamente, duas regiões, e seus respectivos servidores, são ditas adjacentes se existir um par de células adjacentes, cada uma das quais pertencendo a uma das duas regiões.

Foi definida a carga de trabalho de uma célula como o número de avatares presentes naquela célula. Os autores assumiram que todos avatares atualizam seus estados na mesma frequência, de forma que a carga de processamento (computação e comunicação) que uma célula impõe a um servidor é proporcional ao número de usuários naquela célula. A carga de trabalho de uma região e seu servidor designado é definida como a soma das cargas de trabalho individuais das células que compõem aquela região. Cada servidor periodicamente avalia sua carga de trabalho e troca informações de carga com os servidores vizinhos. Assumiu-se, também, que estes servidores estão conectados através de uma

rede de alta velocidade. Dessa forma, o overhead de trocar informações de sobrecarga entre vizinhos é limitado e considerado negligenciável, se comparada com outros custos da distribuição de carga. Pelo mesmo motivo, também assumiu-se como negligenciável o overhead de comunicação entre servidores quando jogadores em diferentes regiões estão interagindo.

2.3.2.1 Seleção de grupo local para balancear a carga

Um servidor dispara o balanceamento quando a carga atribuída a ele excede sua capacidade. Este servidor seleciona um conjunto de outros servidores para se envolverem com a distribuição. Primeiro, o servidor que iniciou escolhe o menos carregado dentre seus vizinhos e envia um pedido de que ele participe do balanceamento de carga. O vizinho escolhido rejeita o pedido se ele já está envolvido em outro grupo de balanceamento; caso contrário, ele responde ao servidor iniciador com a informação de carga de seus próprios vizinhos. Se o servidor vizinho que está participando não for capaz de absorver a carga de trabalho excedente do servidor iniciador, a seleção é executada novamente entre os servidores vizinhos de não apenas o servidor sobrecarregado, como também os vizinhos do vizinho escolhido na primeira fase. A seleção continua até que a carga de trabalho excedente do primeiro servidor possa ser absorvida – isto é, a carga de trabalho de todos os servidores selecionados torna-se menor que um limite pré-definido. Os autores definiram este limite como sendo 90% da capacidade total do conjunto de servidores. O critério utilizado para esta escolha foi o de evitar o imediato reinício da balanceamento de carga – se o limite fosse 100%, qualquer aumento da carga de algum servidor o tornaria sobrecarregando, disparando o balanceamento novamente.

Sejam SELECIONADOS e CANDIDATOS dois conjuntos de servidores, ambos inicialmente vazios. Seja P a capacidade de cada servidor. O procedimento para determinar quais serão os servidores envolvidos é o seguinte:

1. O servidor que disparou o balanceamento, S_i , é inserido em SELECIONADOS, que são os servidores envolvidos na distribuição de carga. Os servidores vizinhos do iniciador são adicionados em CANDIDATOS, que são os servidores que podem vir a participar da seleção.
2. De CANDIDATOS, é selecionado o servidor com menor carga de trabalho, S_v ; então, S_i envia um pedido a ele para participar na distribuição de carga
 - (a) Se o servidor S_v não está envolvido em outra distribuição de carga, ele responde ao servidor S_i com a carga de trabalho de seus vizinhos. Quando S_i recebe esta resposta, ele insere S_v em SELECIONADOS e seus vizinhos são inseridos em CANDIDATOS, se eles já não estiverem dentro de SELECIONADOS ou de CANDIDATOS.
 - (b) Se S_v já está participando de outra distribuição de carga, ele rejeita o pedido e é removido do conjunto CANDIDATOS.
3. O passo 2 é repetido até que a carga de trabalho média dos servidores selecionados se torne menor que um limite: $0,9 \times P$.

Para exemplificar o funcionamento do algoritmo, pode-se observar a Figura 2.3. Todos os servidores têm a mesma capacidade, podendo cada um comportar 100 usuários. Primeiro, o servidor iniciador, S_6 , é inserido em SELECIONADOS e seus vizinhos (S_2 ,

S_5 , S_7 e S_{10}) são adicionados a CANDIDATOS (Figura 2.3(a)). Então, S_7 , que tem a menor carga de trabalho dentre os servidores em CANDIDATOS, é selecionado e convidado a participar da distribuição de carga. Quando S_7 responde a S_6 com a informação de carga de seus vizinhos (S_3 , S_6 , S_8 e S_{11}), S_7 é inserido em SELECIONADOS e seus vizinhos, exceto S_6 , são adicionados a CANDIDATOS (Figura 2.3(b)). Agora, S_{11} , que tem a menor carga de trabalho dentre os servidores em CANDIDATOS, é selecionado e convidado a participar da distribuição de carga. Porém, S_{11} rejeita o convite, pois já está envolvido em outra distribuição, iniciada por S_{12} . Assim, S_{11} é removido de CANDIDATOS e S_{10} é selecionado porque tem agora a menor carga de trabalho dentre os servidores em CANDIDATOS (Figura 2.3(c)). Até que a carga de trabalho média dos servidores em SELECIONADOS se torne menor que $0,9 \times P$, ou seja, 90, o procedimento acima continua (Figura 2.3(d) e Figura 2.3(e)).

2.3.2.2 *Reparticionamento das regiões*

Uma vez que o servidor iniciador selecione um conjunto de servidores para se envolverem na distribuição de carga, ele reparte as regiões a ele dedicadas com os servidores envolvidos. É sugerido pelos autores, embora não sejam dados detalhes, o uso de alguma técnica de particionamento de grafos para repartir essas regiões. Cada célula seria representada por um vértice adjacente àqueles que correspondessem às células vizinhas. O peso de cada vértice é então ajustado como a carga de trabalho da célula que representa. Eles são agrupados em partições, cada uma das quais representa uma região, e o número de partições deve ser igual ao número de elementos do conjunto SELECIONADOS. Cada uma das partições formadas após a execução do algoritmo de particionamento de grafo deverá ter um conjunto de vértices tal que o peso das partições seja semelhante – ou seja, cada servidor terá aproximadamente a mesma carga de trabalho.

Com o término do reparticionamento das regiões, o servidor que iniciou todo o processo de balanceamento de carga dissemina o novo particionamento, que acabou de ser calculado, para os outros servidores envolvidos. Isso inclui a informação de que células devem migrar para quais regiões/servidores. Após receber estas informações, cada servidor inicia o processo de emigração de células e usuários. Primeiro, envia-se o estado dos avatares e das células que serão transferidos para o servidor que os receberá. A informação a ser enviada varia de acordo com as características da aplicação. Por exemplo, pode incluir apenas a localização dos avatares, ou pode conter informações mais detalhadas, como qual é o modelo visual que representa aquele jogador. Depois de enviar esses dados, o servidor notifica cada usuário que migrou, que passa então a comunicar-se apenas com seu novo servidor.

2.3.3 **Uso de grafos em distribuição de tarefas**

Um problema clássico de alocação de tarefas em sistemas distribuídos é o da dependência entre tarefas (ORSILA et al., 2007; BACCELLI; JEAN-MARIE; LIU, 1993; CHEN; TAYLOR, 2002). Tarefas dependentes entre si fazem com que os processadores nos quais elas estão sendo executadas tenham que se comunicar para que o processamento possa continuar. Isso gera dois problemas principais: em primeiro lugar, o processamento como um todo é atrasado por causa do tempo de espera de cada transmissão e recebimento de mensagens – supondo que a comunicação entre os processos seja por meio de mensagens – e, em segundo lugar, a banda de comunicação é ocupada para o envio e recebimento destas mensagens.

Para resolver este problema, são utilizados grafos, da seguinte maneira: o conjunto de

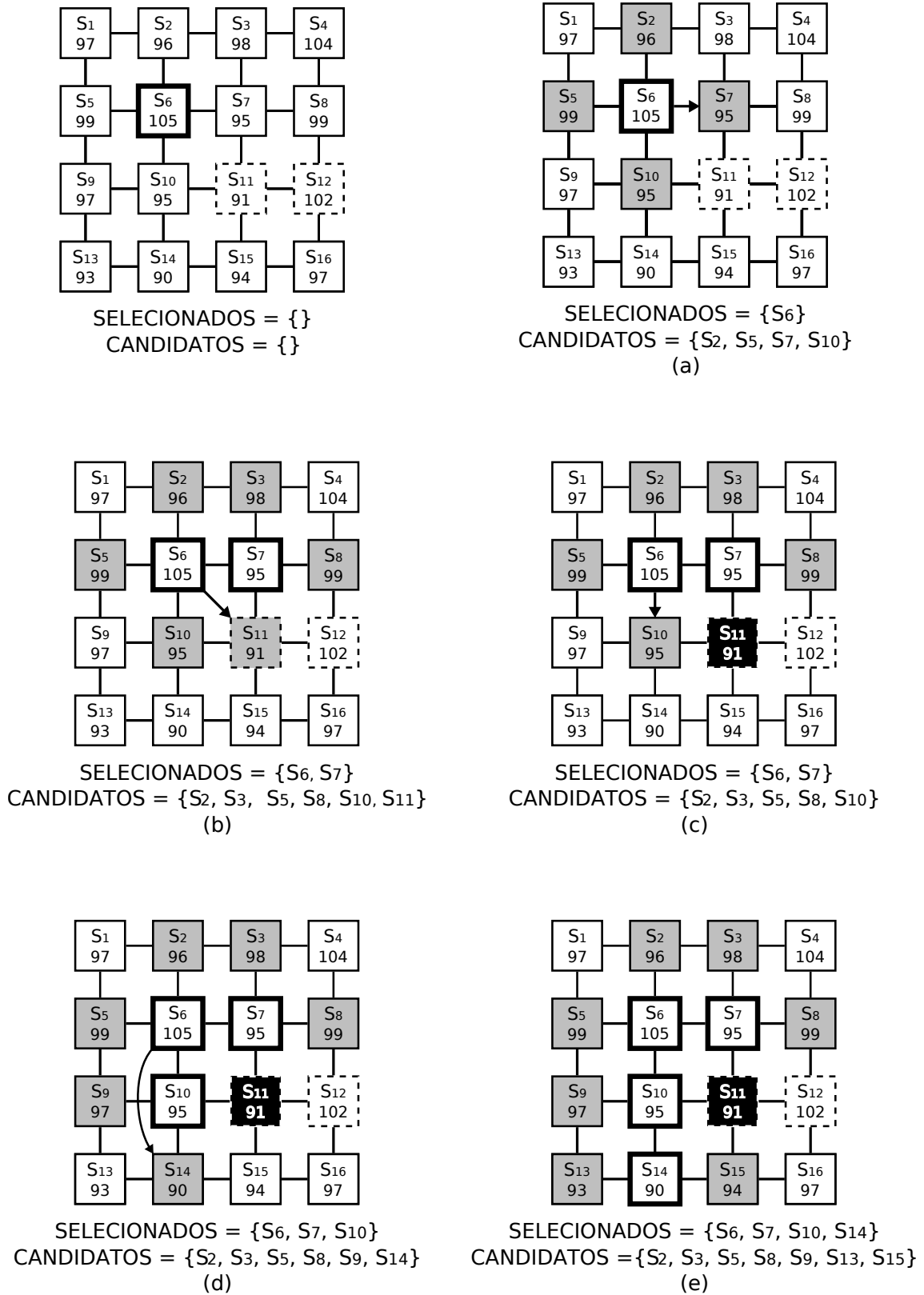


Figura 2.3: Seleção do grupo de servidores para balanceamento local

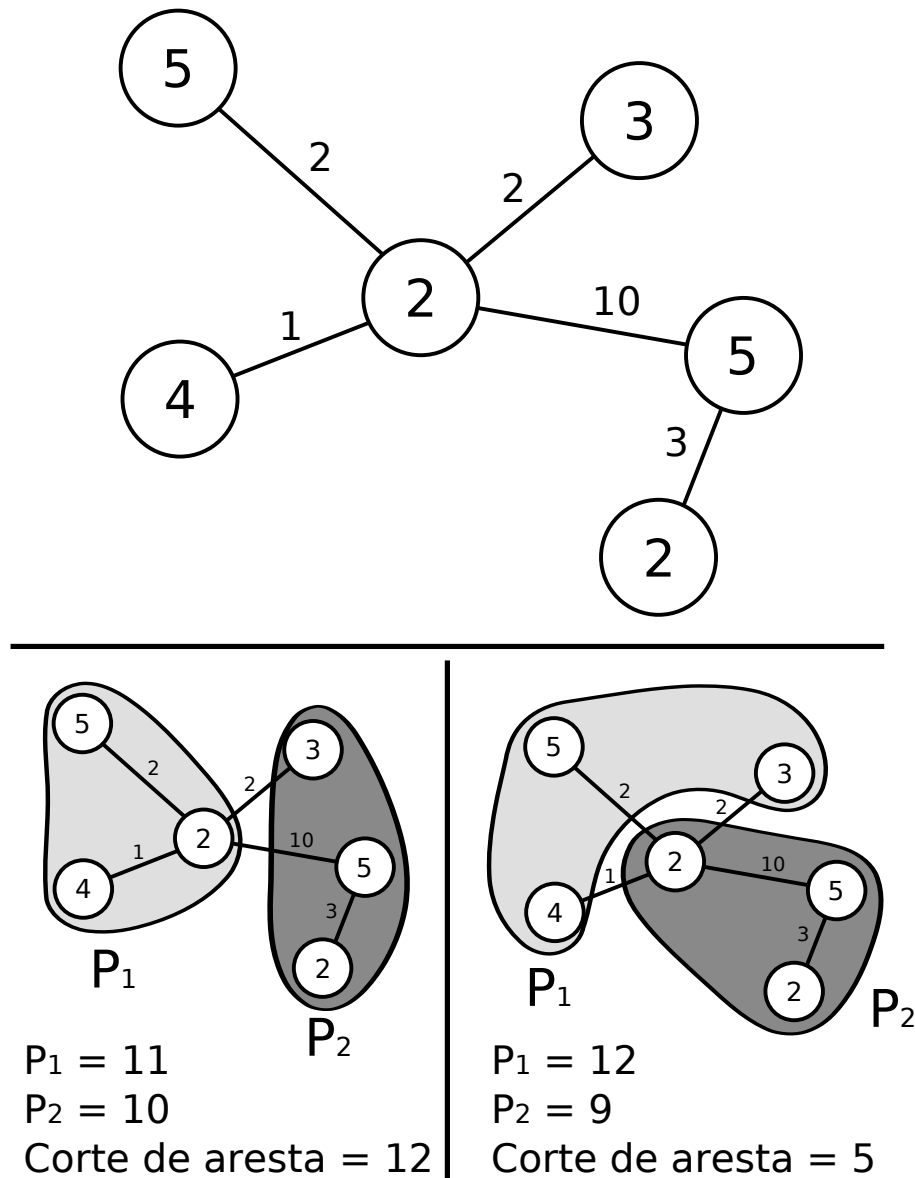


Figura 2.4: Divisão de tarefas utilizando particionamento de grafos

tarefas a realizar é mapeado em um grafo com pesos. Cada vértice representa uma tarefa e cada aresta representa a comunicação entre as tarefas. O peso de cada vértice representa o custo de processamento e o peso da aresta representa a carga de comunicação. Para fazer a distribuição, é feito um particionamento do grafo gerado. Cada partição terá um conjunto de tarefas que serão executadas no mesmo nodo e, conseqüentemente, o atraso de comunicação entre estas tarefas será pequeno. No entanto, as arestas do grafo que ligam partições diferentes representam comunicação entre diferentes nodos.

Os algoritmos de particionamento do grafo de tarefas, geralmente, buscam atingir dois objetivos: gerar partições de peso aproximadamente igual, ou seja, cada nodo terá uma carga computacional semelhante à dos outros; e minimizar o corte de aresta, ou seja, fazer com que a dependência entre os conjuntos de tarefas seja a menor possível, reduzindo a comunicação entre os nodos de processamento. Por corte de aresta, entende-se o somatório dos pesos de todas as arestas que ligam vértices que estão em partições diferentes (Figura 2.4).

O problema de particionamento de grafos é NP-completo (FEDER et al., 1999). Contudo, já foi feita bastante pesquisa nessa área, resultando em heurísticas que obtêm boas soluções. Uma das heurísticas mais conhecidas é a de Kernighan e Lin (KERNIGHAN; LIN, 1970), que tem como objetivo, partindo de duas partições iniciais quaisquer, chegar a duas partições com peso semelhante e corte de aresta reduzido. O algoritmo de Fiduccia e Mattheyses (FIDUCCIA; MATTHEYSES, 1982) incrementa a solução de Kernighan e Lin, generalizando-a para hipergrafos, além de permitir que cada partição tenha uma fração diferente do peso total do hipergrafo.

Existem outros algoritmos, mais recentes, como os baseados em divisão espectral (HENDRICKSON; LELAND, 1995). Estes são computacionalmente caros, por envolver complexos cálculos de álgebra linear. No entanto, o particionamento resultante é considerado bom para uma vasta gama de problemas (KARYPIS; KUMAR, 1998a). Existe também a abordagem em vários níveis (KARYPIS et al., 1999), através da simplificação do grafo por meio de contração de arestas. Com o grafo mais simples, é aplicado algum algoritmo de particionamento e então ele se desdobra, já particionado, até o grafo original. Eventualmente, refinamentos no particionamento podem ser necessários. Esta última técnica é especialmente útil em grafos com grande número de vértices, na ordem de centenas a milhares, ou mais.

Na Figura 2.5 é ilustrado um particionamento em vários níveis. As arestas tracejadas são as que foram escolhidas para serem contraídas. Estão em destaque na figura os vértices resultantes da contração de arestas, assim como também estão destacadas as arestas que resultam da soma das arestas que incidiam sobre os antigos vértices.

Contudo, MMOGs são geralmente aplicações de tempo-real, além de a carga imposta sobre os servidores mudar constantemente em tempo de execução. Por esse motivo, o algoritmo de particionamento utilizado deve ser rápido, tornando inviável o uso da divisão espectral. É proposto neste trabalho utilizar um algoritmo guloso, mais simples, baseado em (KARYPIS; KUMAR, 1998b), que pode não atingir soluções tão boas quanto as da divisão espectral, porém é consideravelmente mais rápido. Além disso, o custo para encontrar uma solução muito próxima do ótimo não se justifica no contexto de MMOGs, pelo fato dos pesos mudarem constantemente, precisando de um novo particionamento em relativamente pouco tempo. Já quanto ao particionamento em vários níveis, seu uso não foi considerado necessário pois o número de vértices do grafo que representará o ambiente virtual é relativamente pequeno.

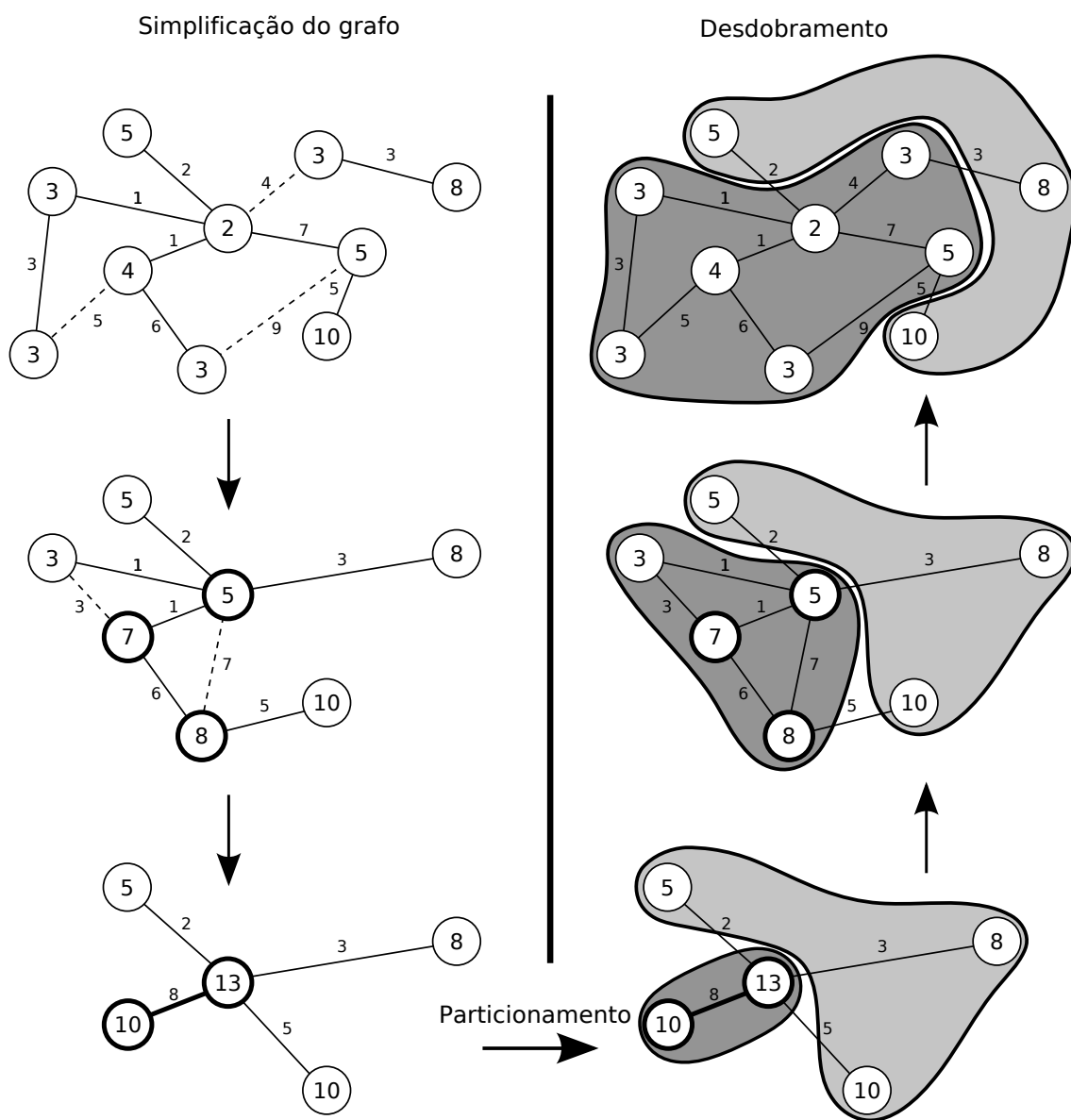


Figura 2.5: Particionamento de grafo simplificado

3 MODELO BASE

Levando em conta o que foi discutido, no capítulo 2, a respeito das arquiteturas utilizadas para prover suporte a MMOGs, acredita-se que a mais adequada seja a arquitetura de servidor distribuído. No entanto, diferente dos trabalhos de outros autores, não será considerado que esse sistema servidor está distribuído entre computadores de uma rede local de alta velocidade e atraso desprezível. É proposto neste trabalho, portanto, o uso de recursos voluntários, ligados através da Internet, sem restrições quanto à localização física dos nodos servidores.

Tal abordagem possibilita o uso de computadores de menor custo para comporem o sistema distribuído servidor, barateando a infra-estrutura de suporte. Questões como consistência e vulnerabilidade a trapaça podem ser abstraídas, restringindo o conjunto de nodos servidores a computadores comprovadamente confiáveis, o que é plausível, levando em conta que o número de nodos servidores deverá ser algumas ordens de grandeza menor do que o número de jogadores. Além disso, não é necessário exigir que cada jogador envie atualizações de estado para todos os outros jogadores. Com menores exigências de largura de banda e processamento das máquinas clientes, o jogo torna-se acessível para um maior público.

Neste capítulo, será apresentado um modelo abstrato – não são providos muitos detalhes, como o controle de entrada e saída de nodos servidores, esquema de sincronização etc., pois fogem ao escopo deste trabalho – sobre o qual serão definidos os algoritmos propostos para otimização do uso de largura de banda e para gerenciamento dos recursos do sistema servidor. Na seção 3.1, será apresentada a definição de alguns termos que serão utilizados ao longo do texto; na seção 3.2, serão descritas algumas características do modelo de distribuição que servirá como base para o restante do trabalho e, na seção 3.3, será mostrada a filosofia que motiva este modelo de distribuição.

3.1 Definições

Será utilizado o termo **cliente** para referir-se ao computador utilizado por cada jogador para conectar-se a um dos servidores do jogo, assim como o termo **servidor** fará referência a cada nodo integrante do sistema distribuído que estará servindo o jogo. Ao longo do texto, serão utilizados alguns termos que precisam antes ser definidos:

Avatar é a representação do jogador no ambiente virtual. É através dele que o jogador interage com o mundo do jogo e com outros jogadores. Exemplos de avatar são os personagens controlados pelo jogador em jogos MMORPG, como World of Warcraft.

Entidades são as peças constituintes do mundo virtual. Exemplos de entidades são os próprios avatares dos jogadores, assim como avatares controlados por inteligência artificial do servidor – monstros dos MMORPGs, por exemplo – e dos objetos inanimados

presentes no ambiente, tais como portas, armas e itens em geral com que os avatares possam interagir.

Estado é o conjunto de atributos que podem ser observados nas diferentes entidades do jogo. O estado global do mundo simulado é constituído dos estados individuais das diferentes entidades nele presentes.

Os jogadores interagem com o mundo do jogo através de **ações**. Uma ação é um comando do jogador como, por exemplo, mover seu avatar para determinada localização no mundo virtual, atacar outro jogador, tomar para si algum objeto disponível no ambiente e assim por diante. Em geral, ações modificam o estado de uma ou mais entidades presentes no jogo.

Geralmente, o termo “simulação” refere-se ao cálculo das variações de estado em um sistema qualquer, podendo utilizar diversos parâmetros, como tempo e interferências externas sobre aquele sistema. No contexto de jogos, **simulação** refere-se ao cálculo do novo estado do ambiente virtual do jogo, baseado nas ações dos jogadores, em quanto tempo se passou, e no estado anterior.

Região é uma partição do ambiente virtual, sob responsabilidade de um único servidor. Dessa forma, jogadores cujos avatares estejam localizados na mesma região terão sua interação beneficiada, pois suas máquinas estarão conectadas ao mesmo servidor.

A **fronteira** entre duas regiões é a divisa entre as áreas que essas regiões ocupam. Quando um avatar está localizado próximo a uma fronteira, o servidor responsável pela região além desta fronteira é notificado da presença daquele avatar pelo servidor da região onde ele se encontra.

3.2 Modelo de distribuição

Propõe-se aqui um ambiente virtual particionado em regiões, cada uma gerenciada por um servidor. As regiões são contíguas, explorando a localidade dos avatares dos jogadores. Dessa forma, avatares próximos no jogo provavelmente estarão localizados na mesma região e, por conseguinte, os clientes dos jogadores a eles associados tenderão a estar conectados ao mesmo servidor, fazendo com que sua interação seja mais rápida (Figura 3.1). Em situações em que jogadores interagindo entre si estivessem conectados a diferentes servidores implicaria em maior tráfego, pois seria necessário algum tipo de negociação entre os servidores aos quais os diferentes jogadores estão conectados, para que os estados da simulação em ambos fossem idênticos. Além disso seria necessário que cada mensagem entre estes clientes desse mais saltos, passando por mais de um intermediário.

Uma questão que diz respeito a esse modelo de particionamento do ambiente virtual está relacionada às fronteiras entre as regiões. Se um avatar de um cliente conectado a um servidor está próximo à fronteira de uma região com outra, que está associada a um outro servidor, será necessário haver troca de informações entre os servidores. Essas informações consistirão em atualizações dos estados das entidades que estão interagindo entre si apesar de estarem situadas em regiões diferentes. Por exemplo, seja S_A o servidor responsável pela região R_A onde está situado o avatar do cliente C_A e S_B o servidor responsável por outra região, R_B , onde está situado o avatar do cliente C_B . Quando o avatar de C_A aproxima-se da fronteira com R_B , S_A envia para S_B uma mensagem alertando a respeito da presença daquele avatar próximo da fronteira. Se o avatar de C_B aproximar-se da fronteira com R_A , S_B também avisa S_A a respeito, e começa a enviar atualizações de estado de C_B para S_A , que então encaminha para C_A , e vice-versa.

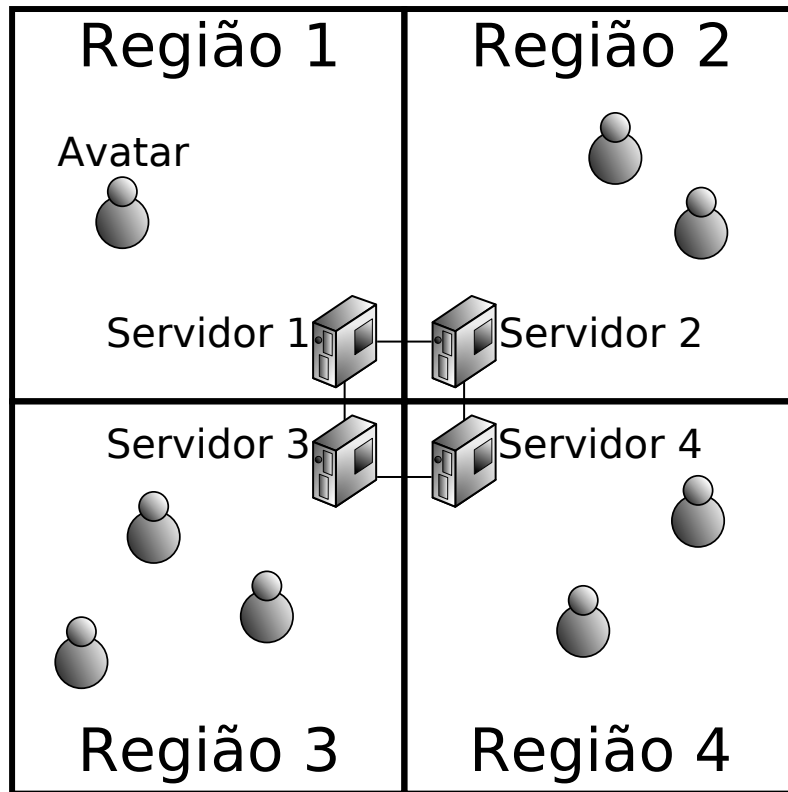


Figura 3.1: Modelo de distribuição

No que diz respeito à simulação das ações executadas por jogadores cujos avatares estão situados em regiões diferentes, deve-se decidir como será feita a simulação. Como o foco deste trabalho não é a simulação em si, decidiu-se que a simulação será realizada pelo servidor ao qual o cliente daquele jogador está conectado. Dessa forma, se o jogador cujo avatar está em R_i executar uma ação próximo à fronteira, envolvendo entidades em R_j , será o servidor S_i quem decidirá o resultado destas ações, repassando a S_j apenas o novo estado já calculado.

Desta maneira, os detalhes deste mecanismo não irão implicar mudanças relevantes para o gerenciamento de interesse. Quando um jogador J com o avatar próximo à fronteira de determinada região executa ações cujo resultado precisa ser difundido para jogadores com os avatares em outras regiões, o servidor S responsável por J simula suas ações, calcula o estado resultante e simplesmente o envia para o servidor vizinho, como se estivesse enviando para seus próprios clientes. Isso acontece da mesma forma que aconteceria se os outros jogadores também estivessem conectados a S . Analogamente, quando S receber o estado resultante de uma ação de um jogador que está na região vizinha à sua, difunde-o para os jogadores a ele conectados como se um jogador dentro de sua própria região tivesse executado a ação.

Contudo, a maneira da qual os servidores interagem entre si interfere em como será feito o balanceamento de carga. Quando um servidor transmite a outro o estado de entidades presentes na sua região, é utilizada banda de envio de um e banda de recebimento do outro. Tal questão será melhor detalhada e tratada ao longo do capítulo 5.

3.3 Questões filosóficas

Apesar de, geralmente, ser necessário uma infra-estrutura central poderosa e cara (FENG, 2007), um sistema que siga a proposta aqui apresentada permitiria que recursos de empresas menores e usuários domésticos (com o mínimo exigido de capacidade de processamento e largura de banda, o que irá depender do jogo específico) fossem utilizados para formar um sistema para servir um jogo online maciçamente multijogador com qualidade comparável à dos MMOGs mais populares.

A idéia fundamental que está sendo defendida é a de formar um sistema servidor sobre uma rede par-a-par, ao invés de distribuir indiscriminadamente a simulação entre as máquinas de quaisquer jogadores, como é feito nas diversas propostas pesquisadas e mostradas no capítulo 2. Existindo essa separação, onde somente os servidores poderiam arbitrar sobre o jogo, poderiam ser formadas comunidades cujo único intuito seria o de manter jogos MMOGs funcionando, organizando quem seria autorizado a participar do sistema como um nodo servidor e assim por diante. Poderia haver um esquema semelhante ao utilizado em diversos projetos de software livre, na Wikipédia (ADLER; ALFARO, 2007) e outros, onde o indivíduo que teve a idéia inicial vai gradualmente delegando autoridade a membros da comunidade, de acordo com o quanto cada um colaborou, criando uma hierarquia, onde há diferentes níveis de permissão, mas todos participam em um esforço comum.

Além dessa questão filosófica, para um servidor de MMOGs, que age como árbitro central e por onde toda a simulação tem que passar, é mais fácil detectar e impedir trapaça do que em um MMOG com a simulação completamente descentralizada, onde o computador de cada jogador decide em parte o que irá acontecer como resultado das ações no jogo. No entanto, mesmo em uma rede colaborativa como a que se tem em mente nesta proposta, não há garantias de que alguns dos integrantes, com permissão para servir, não irão tentar subverter as regras do jogo, obtendo vantagens de forma injusta. Contudo, pode-se definir um sistema de reputação. Ao ingressar no sistema servidor, cada participante terá um registro, armazenado em algum local confiável – provavelmente algum servidor central cuja única função seja esta –, de como tem realizado a simulação do jogo.

A princípio, seria designada ao novo servidor uma porção do mundo que seja considerada de importância mínima, de tal modo que tentativas de subversão por parte dele causarão um dano muito pequeno ao jogo, se causarem. Tanto jogadores, quanto outros nodos servidores, poderão reportar irregularidades, de forma a punir ou banir o nodo que agiu de maneira maliciosa. Integrantes honestos do sistema servidor irão ganhando pontos de reputação com o passar do tempo, podendo administrar porções e regiões do mundo do jogo cada vez mais importantes. Acredita-se que seja desmotivadora o suficiente a idéia de destruir a reputação conseguida após um longo tempo de colaboração para o jogo por causa de uma tentativa de trapaça.

Dessa maneira, diversos MMOGs poderiam surgir e se popularizar com mais facilidade, abrindo campo para empresas pequenas e grupos independentes de desenvolvimento de jogos. A cada jogo estaria associada uma comunidade, que se auto-regularia. O nível de justiça ou trapaça em cada um deles iria depender de quem fossem os responsáveis. Comunidades bem organizadas poderiam fazer com que um jogo fosse tão justo quanto um administrado por provedores com contratos comerciais, por exemplo.

4 A³: UM ALGORITMO DE OTIMIZAÇÃO POR ÁREA DE INTERESSE

Para evitar que o custo de manutenção do sistema distribuído servidor como um todo não se aproxime do custo de manutenção de um servidor central, é necessário realizar algumas otimizações com o intuito de reduzir a largura de banda necessária para cada um dos nodos. Propõe-se aqui uma técnica para reduzir o consumo de largura de banda causado pelo tráfego do jogo entre os servidores e os clientes, diminuindo a quantidade de recursos necessários, através de um refinamento da técnica de gerenciamento de interesse (BOULANGER; KIENZLE; VERBRUGGE, 2006) dos jogadores. O princípio básico desta técnica é que cada participante do jogo receba apenas atualizações de jogadores cujo estado lhes seja relevante. Foram realizadas simulações comparando a proposta deste trabalho com técnicas convencionais, obtendo resultados significativos.

Este capítulo está dividido da seguinte maneira: na seção 4.1 são dados alguns exemplos de áreas de interesse, mostrando como funciona a técnica; na seção 4.2 é apresentada a otimização proposta para reduzir o tráfego sem comprometer a qualidade do jogo; na seção 4.3 é descrita a simulação que foi realizada para validar a técnica proposta; na seção 4.4 são mostrados os resultados obtidos e, na seção 4.5, são feitas algumas considerações finais para este capítulo.

4.1 Algoritmos de área de interesse

Para que os diferentes jogadores interajam entre si e com as diversas entidades presentes no ambiente do jogo de maneira adequada, é necessário que disponham de réplicas locais destas entidades, cujo estado deve ser o mesmo para todos. A maneira mais simples de fazer isso seria difundir o estado de todas as entidades para todos os jogadores, mas isso geraria uma quantidade alta de tráfego, a depender do número de jogadores participando. Para economizar largura de banda, tanto dos jogadores, quanto dos servidores que os intermediam, é utilizada uma técnica conhecida como gerenciamento de interesse. Esta técnica reduz o número de atualizações que determinado jogador irá receber – e, do mesmo modo, o número de atualizações enviadas pelo servidor ao qual ele está conectado.

Em resumo, o gerenciamento de interesse funciona da seguinte forma: para cada mudança de estado de cada entidade, é calculado para quem ela será relevante. Por exemplo, se um avatar situa-se a quilômetros de distância de outro, sem nenhum tipo de vínculo (como grupo, guilda etc.) entre eles, é irrelevante para cada um deles o estado mais recente do outro. Assim, não é necessário que eles troquem suas informações de estado. Este princípio, de localidade, é utilizado como critério principal no gerenciamento de interesse.

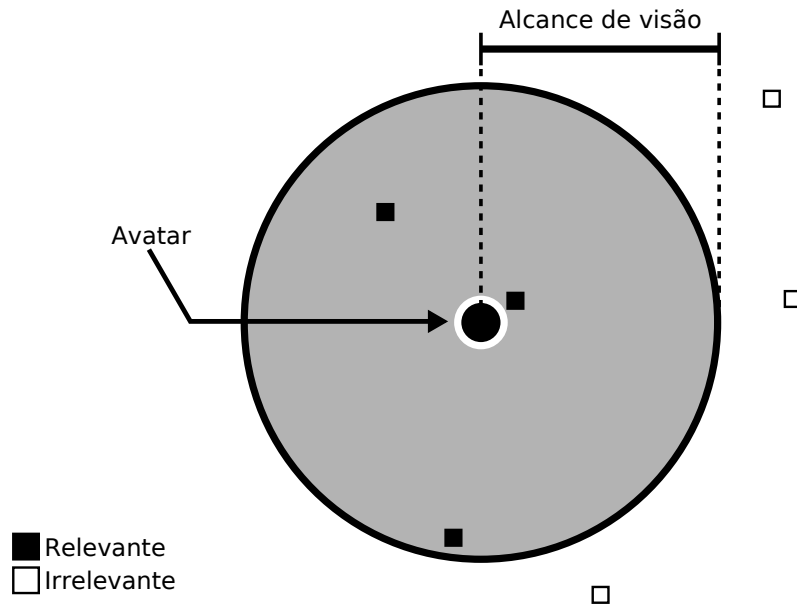


Figura 4.1: Área de interesse em círculo

Os algoritmos descritos nas próximas seções baseiam-se, entre outras coisas, na distância euclidiana entre cada avatar e todas as outras entidades presentes no ambiente virtual. Isso poderia gerar um problema de escalabilidade, porém está sendo suposta uma arquitetura distribuída, onde tal processamento poderá e deverá ser paralelizado. No modelo de distribuição definido anteriormente, cada servidor controla uma região do mapa. Por conseguinte, cada um deles gerencia apenas um subconjunto das entidades do jogo, verificando somente as distâncias entre cada par delas, além das entidades que estiverem em uma região vizinha, próximos à sua fronteira.

Nas sessões seguintes, serão descritos algumas versões desta técnica, tais como gerenciamento de interesse baseado em área circular e em ângulo de visão do avatar. Na seção 4.2 é introduzida a abordagem de atenuação da frequência de atualizações, onde será descrito em detalhes o algoritmo proposto.

4.1.1 Área circular

A forma mais simples de executar gerenciamento de interesse consiste em definir uma área em forma de círculo, cujo centro é definido pelas coordenadas da localização do avatar no ambiente virtual. Após isso, é calculada a distância euclidiana entre cada avatar e cada uma das outras entidades presentes no mundo do jogo. Seja o avatar A_i , cuja área de interesse é um círculo de raio rad_i . Se o avatar A_j estiver a uma distância menor que rad_i de A_i , então suas atualizações de estado serão relevantes. A_i não receberá atualizações de estado de entidades que estejam a uma distância maior. A figura 4.1 ilustra este tipo de área de interesse.

4.1.2 Ângulo de visão

Outra maneira, um pouco mais refinada, de gerenciar o interesse dos avatares consiste em levar em conta o que o jogador pode visualizar, ou seja, seu ângulo de visão. A área dentro de onde esse jogador perceberá mudanças relevantes pode ser definida como um setor de círculo. É similar à área em formato de círculo definida anteriormente, porém leva em consideração que o jogador só pode visualizar objetos que estão situados à frente

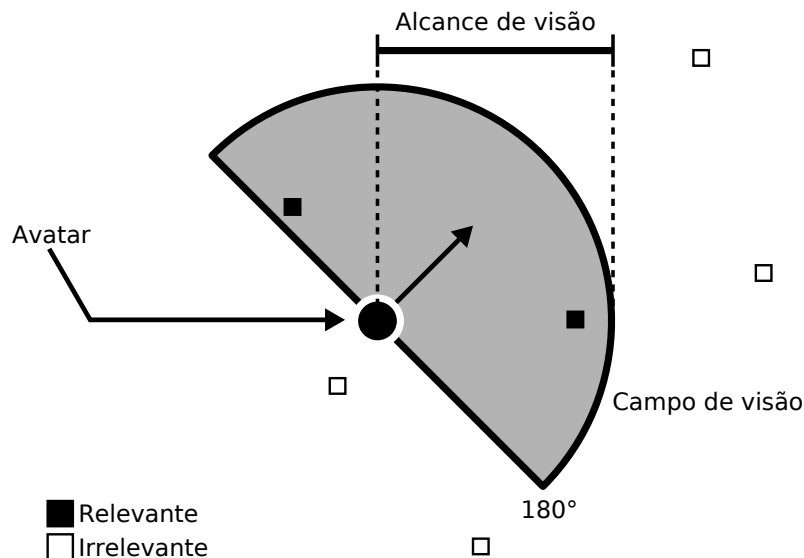


Figura 4.2: Área de interesse baseada em campo de visão

de seu avatar.

Uma questão a ser considerada, no entanto, é que o jogador não irá receber atualizações de estado de entidades imediatamente atrás de seu avatar, podendo comprometer o jogo. Se o avatar girar 180° em torno de seu próprio eixo rapidamente, pode ser que não veja determinada entidade que deveria estar ali, necessitando de certo tempo para receber o estado dela. Isto acontece porque, apesar desta entidade ter estado próximo do avatar, ele não recebeu suas informações ainda pois antes ela estava atrás dele, fora do seu campo de visão. Na figura 4.2 é ilustrado como seria uma área de interesse que levaria em consideração o campo de visão do jogador.

4.2 Utilizando diferentes graus de interesse em uma ADI

O princípio por trás da abordagem proposta aqui baseia-se no fato de que, quanto mais distante uma entidade se situar do avatar no ambiente virtual, menor será a exigência por rapidez nas suas atualizações, para aquele avatar. Sendo assim, pode-se receber atualizações de estado de entidades que estão mais distantes com maior intervalo entre elas. Por outro lado, se uma entidade está muito próxima, é desejável que o jogador disponha de seu estado mais recente assim que possível, para poder visualizar quaisquer mudanças rapidamente.

Para atingir este objetivo, é necessário definir alguns parâmetros:

Relevância: valor real entre 0 e 1, inclusive, que determina o quanto o estado de determinada entidade é relevante para um avatar.

Frequência de atualização: quantidade de atualizações que cada avatar recebe de cada uma das entidades do ambiente virtual por unidade de tempo.

Intervalo normal de atualização: menor intervalo de tempo entre a chegada de duas atualizações de estado consecutivas de uma mesma entidade em um cliente, ou seja, quando a relevância daquela entidade para o avatar daquele cliente é 1. Assim sendo, o intervalo normal determina a frequência máxima de atualização.

Alcance de visão: determina a que distância as entidades podem estar do avatar, no máximo, para que o jogador possa visualizá-las.

Distância crítica: é o raio do círculo, em torno do avatar, onde todas as entidades têm relevância igual a 1.

Para se enviar o estado de uma entidade para determinado cliente, verifica-se primeiro quando foi o último envio. O próximo instante de envio é então escalonado para ocorrer após um determinado intervalo de tempo. Se a relevância daquele estado for 1, será utilizado o intervalo normal de atualização. Se for menor que 1, divide-se o intervalo normal pela relevância. Por exemplo, seja um jogo em que o intervalo normal de atualização seja de 200 ms. Se o avatar A_i , que acabou de enviar uma atualização de estado para A_j , está a uma distância de A_j tal que sua relevância é 0,5, o próximo envio será depois de um intervalo de $\frac{200}{0,5}$, ou seja, 400 ms. Apesar deste intervalo ainda ser uma fração de segundo, representa uma diminuição da frequência de atualização do estado de A_i em 50%. Como estão a uma distância maior um do outro, e o intervalo foi aumentado de apenas 200 ms, esta variação deverá ser imperceptível para o jogador que controla A_j .

É importante perceber que a atenuação da frequência de atualização das entidades é compatível com outras técnicas mais complexas de gerenciamento de interesse. Em (BOULANGER; KIENZLE; VERBRUGGE, 2006), são descritos diversos algoritmos de gerenciamento de interesse que poderiam ser ainda melhorados se fosse agregada a idéia de diferentes intervalos de envio com base na relevância destas atualizações. Geralmente o estado de cada entidade é classificado em um de apenas dois extremos: é relevante ou não é relevante, ignorando-se que há uma vasta gama de valores intermediários. A questão está em como definir esse valor de relevância para cada estado. Nas seções seguintes, serão apresentados dois exemplos de algoritmos que definem o método de se obter esse valor, assim como o tipo de área utilizado. Na seção 4.2.2, é especificado o A^3 , que é um algoritmo original de gerenciamento de interesse, que, dentre outros princípios, emprega a atenuação da frequência de atualização. As simulações e seus resultados são apresentados nas seções 4.3 e 4.4, respectivamente.

4.2.1 Círculo com atenuação

Um exemplo simples de utilização de intervalos variados de atualização baseado em relevância poderia ser utilizando a área de interesse em formato de círculo. Para obter-se a relevância de uma entidade em relação a um avatar, pode-se fazer com que seu valor seja 1 quando a entidade estiver na mesma posição do avatar e ir diminuindo gradualmente à medida em que se afasta, até chegar a 0. Essa é uma maneira que, apesar de simples, demonstrou uma significativa redução no tráfego entre clientes e servidores. Na figura 4.3, é ilustrado como seria a área de interesse com atenuação gradual da frequência de atualização das entidades para um determinado avatar.

4.2.2 Algoritmo A^3

O algoritmo de gerenciamento de interesse proposto neste trabalho, denominado A^3 (ângulo de visão com área próxima e atenuação de frequência de atualização), leva em conta três fatores principais:

- Ângulo de visão do avatar, para determinar quais entidades o jogador tem que ser capaz de perceber imediatamente, por estarem à sua frente, até a distância que seu alcance de visão permita;
- Área próxima, cujo objetivo é melhorar a qualidade do jogo no espaço mais perto do avatar. Seu raio é a distância crítica, definido anteriormente;

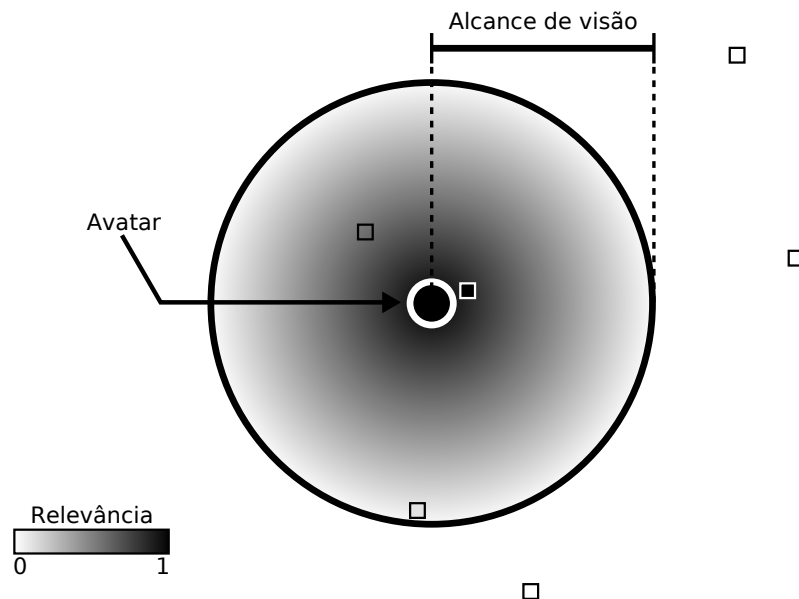


Figura 4.3: Área de interesse em círculo com atenuação da frequência de atualização

- Atenuação da frequência de atualizações.

A área de interesse resultante então toma a forma de um setor de círculo, cuja origem é o centro de outro círculo, menor. Este círculo menor é a área próxima do avatar do jogador, que receberá atualizações de estado com intervalo normal de entidades que nela estiverem. Dessa forma, tem-se o estado mais atualizado possível do jogo na região próxima ao avatar. Isso favorece a interação com entidades que estejam perto dele. Mesmo que alguma delas esteja momentaneamente fora do campo de visão do jogador, ela estará disponível caso ele gire seu avatar repentinamente na direção oposta à que está voltado. Na figura 4.4, é ilustrada a área de interesse que acaba de ser definida.

Quanto às entidades que estiverem fora da área próxima, mas ainda dentro do ângulo de visão, será calculada sua relevância. Propõe-se que a relevância de cada entidade diminua gradualmente de acordo com a distância entre ela e o avatar do jogador em questão. Quanto mais longe, menos frequentes serão as atualizações de estado. Isso é possível porque mesmo que o intervalo de atualização seja duplicado, provavelmente ainda será de uma fração de segundo, o que será dificilmente perceptível por um jogador cujo avatar está situado a uma grande distância da entidade em questão. Além disso, pequenos atrasos entre a chegada das atualizações de estado podem ser facilmente mascarados através de técnicas de interpolação, como *dead-reckoning* (SMED; KAU KORANTA; HAKONEN, 2002b). O Algoritmo 4.1 define o funcionamento deste gerenciamento de interesse.

4.3 Simulações

Para efetuar a simulação do algoritmo proposto, foi necessário primeiro criar um modelo de ambiente virtual a simular, com diversos avatares presentes, pois o algoritmo é baseado nas informações de localização e ângulo de visão. O ambiente consiste em um espaço bidimensional, que corresponde à região gerenciada por um dos servidores. Nela, há diversos avatares presentes, cujo número varia de uma simulação para outra. Cada avatar escolhe aleatoriamente um ponto de destino no ambiente e segue até lá. Ao chegar

Algoritmo 4.1 Cálculo da relevância da entidade E para o avatar A

```

 $dist \leftarrow distância(A, E)$ 
se  $dist \leq distância\_crítica$  então
   $relevância \leftarrow 1$ 
senão
  se A pode ver E em seu campo de visão então
     $relevância \leftarrow 1 - \frac{dist - distância\_crítica}{alcance\_da\_visão - distância\_crítica}$ 
    se  $relevância < 0$  então
       $relevância \leftarrow 0$ 
    fim se
  senão
     $relevância \leftarrow 0$ 
  fim se
fim se
  
```

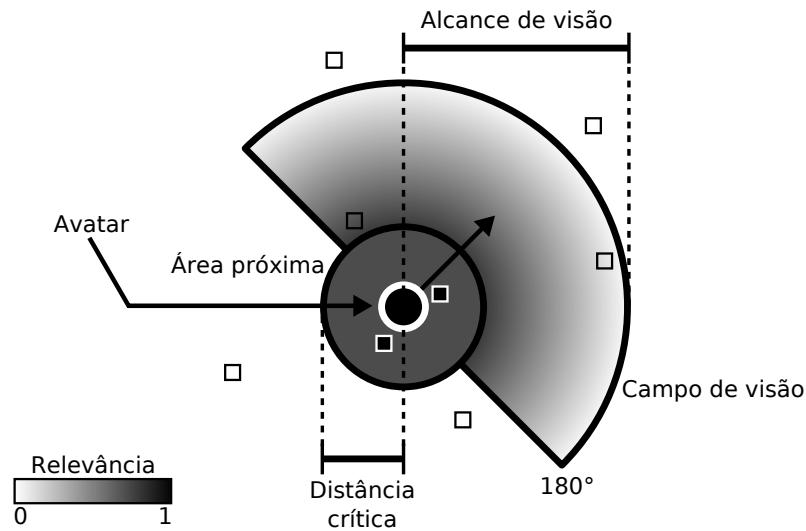


Figura 4.4: Área de interesse do A³

no destino, permanece parado por um tempo aleatório, que pode ser zero, e então escolhe uma nova localização para se dirigir.

Foi utilizado o simulador de rede ns-2 (MCCANNE; FLOYD et al., 2006). Este simulador permite criar código específico da aplicação que será simulada. No caso, foi simulado um servidor, que deveria enviar atualizações de estado para um cliente, responsável por um dos avatares na região. Baseado na localização dos outros avatares e no algoritmo de gerenciamento de interesse escolhido, o servidor decidia quais outros avatares tinham um estado relevante para o cliente em questão. Com isso, obtém-se a ocupação de largura de banda de envio necessária para um único cliente. Não se julgou necessário simular simultaneamente todos os clientes conectados àquele servidor, pois todos os avatares têm o mesmo perfil. Para encontrar a carga total no servidor, basta multiplicar a banda de envio necessária para um cliente pelo número de clientes presentes na região.

Outra questão é que o consumo de largura de banda de envio do servidor é muito maior que o de recepção – se ele recebe n ações, cada uma oriunda de um dos n clientes, é necessário, no pior caso, enviar $O(n^2)$ atualizações de estado, pois cada jogador precisaria do estado de todos os outros. Assim sendo, foi necessário apenas medir a banda de envio

utilizada.

Em trabalhos como (YU et al., 2007), (KIM et al., 2005) e (SVOBODA; KARNER; RUPP, 2007), é analisado o tráfego de rede gerado por jogos em larga escala. Baseado nestes trabalhos, e adotando uma postura conservadora, foram decididos os seguintes parâmetros para serem utilizados na simulação:

- Intervalo normal de atualização: 250 ms;
- Tamanho do pacote de atualização de estado de uma única entidade: 100 bytes;
- Duração de cada sessão de jogo simulada: 20 min;
- Área do ambiente virtual: 750 x 750 unidades de área;
- Alcance da visão: 120 unidades de comprimento;
- Distância crítica: 40 unidades de comprimento;
- Ângulo de visão: 180°.

Foram executadas diversas simulações, com o objetivo de comparar os algoritmos de gerenciamento de interesse apresentados. O número de avatares presentes no ambiente foi uma das variáveis analisadas, para verificar a escalabilidade. Os algoritmos comparados foram os baseados em círculo, círculo com atenuação, ângulo de visão e o algoritmo proposto, A³. Para demonstrar o quanto cada um destes reduz o tráfego, foram feitas simulações também em que não é empregado nenhum tipo de gerenciamento de interesse, e o servidor envia para o cliente atualizações de estado de todas as outras entidades do jogo.

4.4 Resultados

Os resultados foram coletados da seguinte maneira: para encontrar a largura de banda utilizada em média para envio, foram somados todos os pacotes de cada sessão e dividido pelo tempo que foi simulado; para determinar a largura de banda máxima utilizada, foi verificado, segundo a segundo, quantos bytes foram enviados e foi selecionado o máximo.

Nas tabelas 4.1 e 4.2, são apresentados os dados coletados de largura de banda máxima e média, respectivamente, utilizada com os quatro algoritmos simulados – área em círculo (C), área em círculo com atenuação (C & A), área do campo de visão (FoV) e área do campo de visão mais área próxima mais atenuação (A³) – além de mostrar quanto seria a largura de banda utilizada se nenhuma técnica fosse empregada (None). Os valores estão em bytes/s. Nas figuras 4.5 e 4.6 são mostrados os gráficos correspondentes.

Apenas usando diferentes frequências de atualização no gerenciamento de interesse baseado em círculo, reduziu-se em 41,59% a largura de banda de envio utilizada em média pelo servidor por cliente. A utilização máxima de largura de banda também foi reduzida, em 36,19%. Estes valores representam a média de redução de uso de largura de banda para os diferentes números de clientes.

No que diz respeito ao algoritmo A³, obteve-se uma redução de uso médio de largura de banda de envio de 63,51% e 33,58%, comparado respectivamente com o algoritmo de área de interesse circular e baseado em ângulo de visão. Reduziu-se também o pico de utilização em 52,03% e 33,10%, comparado com os mesmos algoritmos. Na tabela 4.3,

Tabela 4.1: Largura de banda máxima utilizada

Avatars	None	C	C & A	FoV	A ³
25	9400	8500	5700	7100	4700
50	19300	17000	10300	12300	8100
75	29100	23600	16600	17800	11300
100	38800	32500	20500	23000	15500
125	48600	37400	24300	29500	19700
150	58300	47400	29900	32900	22700
175	67700	56100	34300	32400	21500
200	77600	62300	37500	41200	28900

Tabela 4.2: Largura de banda utilizada em média

Avatars	None	C	C & A	FoV	A ³
25	9221	4715	2759	2534	1700
50	18826	9350	5442	4949	3303
75	28432	13963	8315	7619	5137
100	38037	19324	11029	9928	6739
125	47642	23138	13871	12434	8290
150	57247	29031	16432	15085	10062
175	66853	34697	19661	23060	14250
200	76458	38600	23450	21491	14413

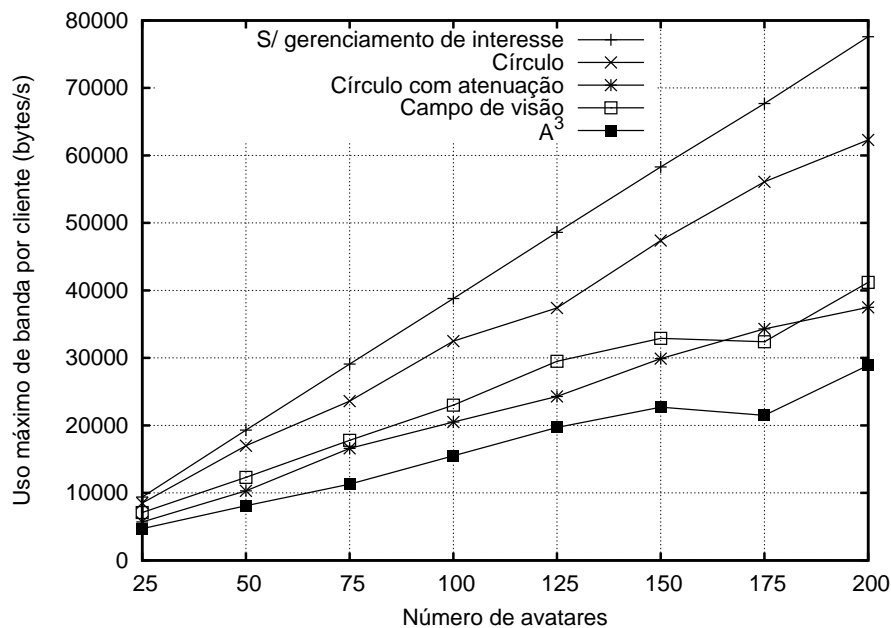


Figura 4.5: Resultados: uso máximo de banda

são mostrados os percentuais médios de economia de largura de banda máxima e média com o algoritmo A³, em relação aos outros algoritmos apresentados.

Observou-se também que os valores médio e máximo observados diferem, mesmo quando não é utilizado nenhum algoritmo de gerenciamento de interesse, ou seja, o cliente recebe atualizações de estado de todas as entidades presentes no jogo, com a frequência normal. Além disso, com 200 avatares no ambiente, com estado de 100 bytes, cuja atua-

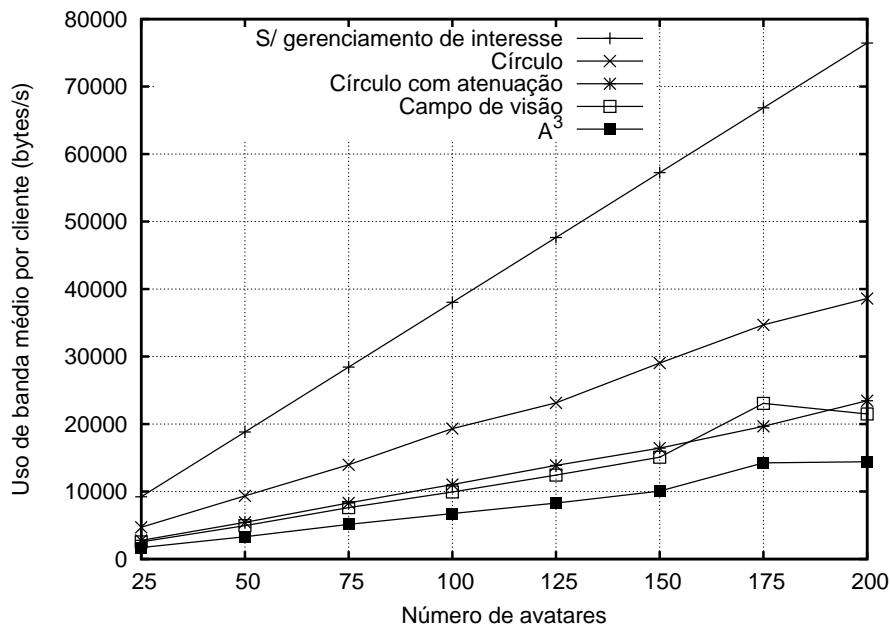


Figura 4.6: Resultados: uso médio de banda

Tabela 4.3: Economia de largura de banda com o algoritmo A³

Utilização	None	C	C & A	FoV
Máxima	60.10%	52.03%	24.81%	33.10%
Média	81.64%	63.51%	37.48%	33.58%

lização é enviada a cada 250 ms, o servidor deveria alocar $199 \times 100 \times 4$ bytes/s para cada cliente, ou seja, 79600 bytes/s. No entanto, observou-se que a utilização máxima e média, com 200 avatares presentes e nenhum gerenciamento de interesse, foi de 77600 e 76458, respectivamente. Isso acontece porque o ns-2 é um simulador de eventos discreto, e o servidor simulado foi programado para verificar o escalonamento de envios a cada 10 ms. Em consequência disto, cada atualização de estado pode ter tido seu intervalo aumentado em até 10 ms, o que explica os valores encontrados.

4.5 Considerações finais

Neste capítulo foi apresentado um algoritmo de gerenciamento de interesse, o A³, cuja idéia principal é adaptar a frequência de atualização de estado das entidades do jogo de acordo com sua relevância para o cliente que receberá as atualizações. O formato da área de interesse utilizada pelo algoritmo A³ consiste em um setor de círculo, correspondente ao campo de visão do jogador, mais um círculo de raio menor, que corresponde à área próxima ao avatar daquele jogador. O objetivo deste círculo menor é o de manter o estado naquela área, que é considerada crítica, o mais atualizado possível.

Somando-se essas características, chegamos a um algoritmo que obteve redução da utilização máxima da banda de envio do servidor de 52,03% e 33,10%, comparados com o gerenciamento de interesse baseado em círculo e em campo de visão, respectivamente, e de 63,51% e 33,58% de utilização média, comparados com os mesmos algoritmos. Fazendo uso deste tipo de técnica para otimização do uso de largura de banda disponível, torna-se mais viável a idéia de utilizar servidores de baixo custo, como computadores de

usuários domésticos, por exemplo. Além disso, os próprios jogadores economizarão sua própria largura de banda de recebimento, abrindo aquele jogo a um maior público.

Futuras melhorias poderiam incluir valores de distância crítica e alcance de visão dinâmicos. Dessa forma, poderia-se filtrar mais ou menos atualizações de estado de acordo com a sobrecarga de cada servidor. Além disso, este princípio poderia ainda ser combinado com outras técnicas de gerenciamento de interesse, como aquelas que consideram a existência de obstáculos no ambiente. Poderia então ser filtrado o estado de entidades que estivessem além de obstáculos que bloqueassem o campo de visão do avatar, economizando ainda mais largura de banda.

5 BALANCEAMENTO DE CARGA

MMOGs são aplicações que requerem uma grande quantidade de largura de banda para funcionarem adequadamente. Em uma arquitetura de servidor distribuído, com recursos heterogêneos, os nodos servidores podem facilmente ficar sobrecarregados por causa da alta demanda dos jogadores por atualizações de estado. Neste capítulo, é proposto um esquema de balanceamento de carga que, levando em conta a largura de banda como critério do balanceamento, busca alocar a carga nos servidores proporcionalmente à capacidade de cada um e reduzir tanto quanto possível – e viável, considerando que o jogo não pode parar por tempo indefinido esperando por um balanceamento ótimo – o overhead da distribuição. O esquema é dividido em três fases: seleção local de servidores para participarem, o balanceamento em si e o refinamento da distribuição. Quatro algoritmos foram propostos, sendo o ProGReGA o melhor em termos de redução de overhead e o ProGReGA-KF o que mais reduziu o número de migrações de jogadores entre servidores.

Este capítulo está organizado da seguinte forma: na seção 5.1 é feita uma introdução ao problema a ser atacado, na seção 5.2 é apresentado o esquema proposto, na seção 5.3 é descrita parte da implementação em C++ que foi feita e, na seção 5.4, são apresentados os resultados obtidos a partir de simulações. Para concluir, na seção 5.5, são feitas algumas considerações finais.

5.1 Introdução

A principal característica dos jogos maciçamente multijogador é a grande quantidade de jogadores, chegando a ter dezenas ou centenas de milhares de participantes simultaneamente (SCHIELE et al., 2007). Essa grande quantidade de jogadores interagindo entre si gera um tráfego na rede de suporte que tem crescimento quadrático em relação ao número de jogadores, no pior caso.

Quando se utiliza uma arquitetura cliente-servidor, é necessário que o servidor intermedie a comunicação entre cada par de jogadores – supondo que se pretende prover ao jogo garantias de consistência e resistência à trapaça. Obviamente, esse servidor terá uma grande carga de comunicação e, conseqüentemente, deverá ter recursos (largura de banda disponível) proporcional à demanda do jogo. Considera-se que o principal recurso a analisar é a largura de banda disponível, pois esse é o atual gargalo para os MMOGs (FENG, 2007).

A questão posta aqui é que, quando se faz uso de um servidor distribuído, principalmente com recursos escassos, que é a proposta deste trabalho, é necessário otimizar o uso destes recursos, atribuindo a cada servidor uma carga que ele seja capaz de suportar. Dessa forma, não importando a qual servidor cada jogador estiver conectado, sua experiência de jogo será semelhante, no que diz respeito ao tempo de resposta para suas

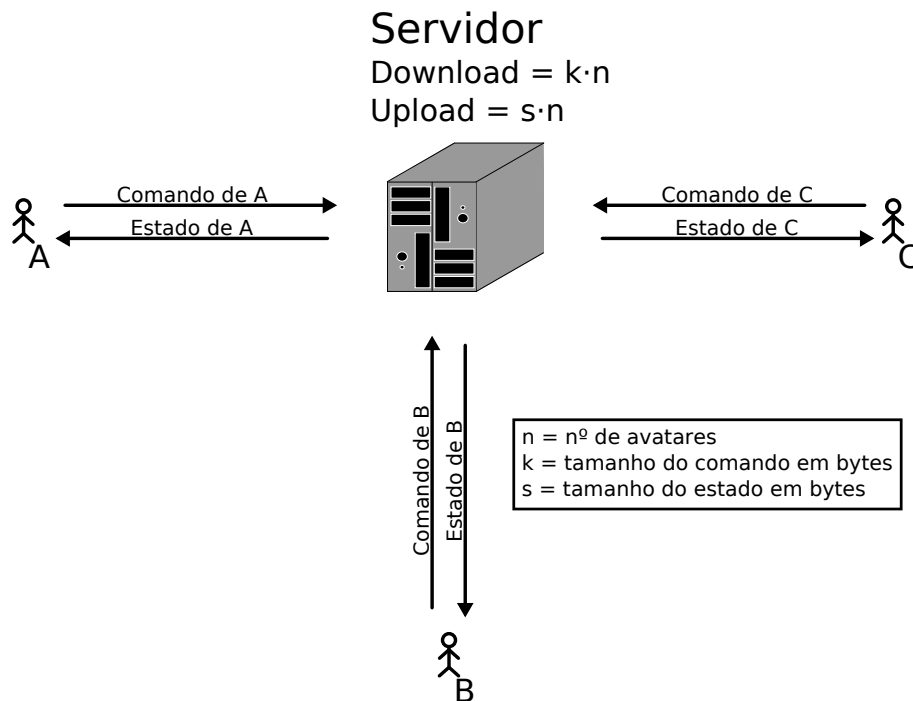


Figura 5.1: Crescimento linear do tráfego com avatares distantes

ações e o tempo que leva para ser notificado de ações de outros jogadores, assim como de mudanças de estado no ambiente virtual do jogo.

Uma idéia inicial poderia ser a de distribuir os jogadores entre servidores, de maneira que o número de jogadores em cada servidor fosse proporcional à largura de banda daquele servidor. No entanto, essa distribuição não funcionaria, pelo fato de que a carga causada pelos jogadores depende também do quanto os jogadores estão interagindo entre si. Por exemplo, se os avatares de dois jogadores estiverem muito distantes um do outro, provavelmente não haverá interação entre eles e, portanto, o servidor precisará apenas atualizar cada um a respeito de suas próprias ações. No entanto, se estes avatares estiverem próximos, cada jogador deverá ser atualizado não apenas a respeito do resultado de suas próprias ações, como também das ações do outro jogador.

Percebe-se, então, que quando os avatares estão distantes uns dos outros, o tráfego cresce linearmente com o número de jogadores (Figura 5.1). Porém, se eles estão próximos uns dos outros, o tráfego cresce quadraticamente (Figura 5.2). Por fim, ambas as funções de crescimento do número de mensagens podem estar presentes no mesmo jogo se, em alguns lugares do ambiente virtual, os avatares estiverem próximos e, em outros lugares, eles estiverem distantes.

Essa característica de localidade, no que diz respeito à distribuição dos avatares no ambiente virtual, está presente na grande maioria dos jogos multijogador. Existem algumas exceções, como GuildWars (ARENANET, 2005), em que apenas grupos com um número limitado de jogadores podem iniciar uma partida. Este tipo de jogo é baseado no modelo de instâncias, onde todos os avatares dos jogadores se encontram em um espaço social, de interação limitada, menos dinâmica e, portanto, com tráfego de rede algumas ordens de grandeza menor (VILANOVA et al., 2008). Quando pretende-se iniciar uma partida “real”, os jogadores requisitam ao servidor que seja criado um grupo de ação. Dessa forma, impede-se que um número teoricamente ilimitado de jogadores interajam entre si, sobrecarregando o servidor.

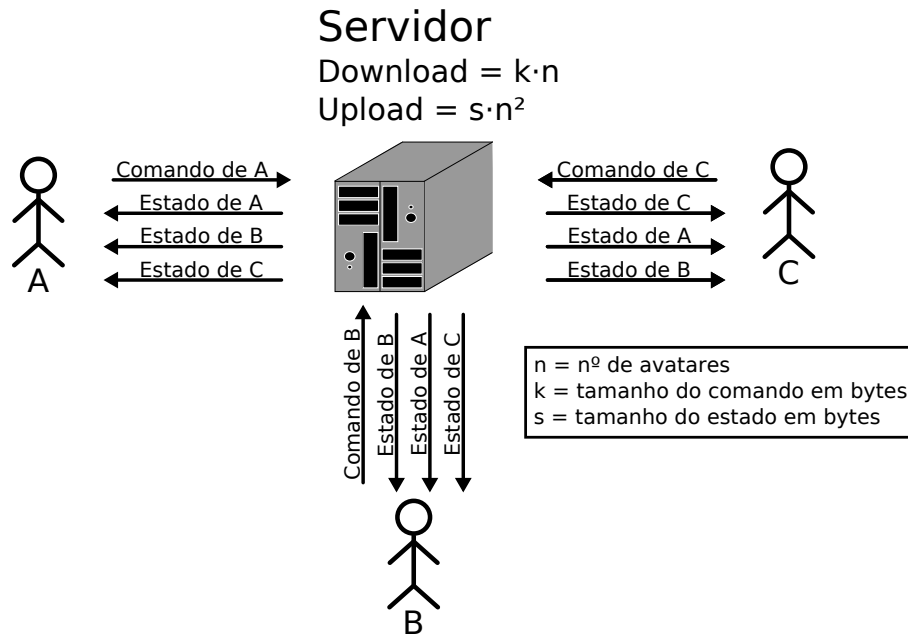


Figura 5.2: Crescimento quadrático do tráfego com avatares próximos

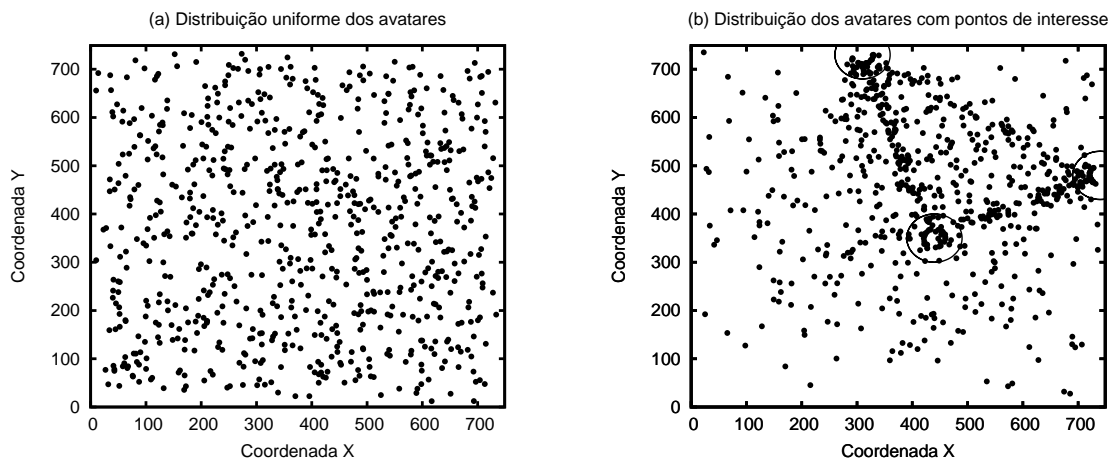


Figura 5.3: Distribuição de avatares com e sem a presença de pontos de interesse

Normalmente, porém, os jogadores podem mover seus avatares livremente através do mundo do jogo. Isso torna possível a formação de pontos de interesse – também conhecidos como *hotspots* (AHMED; SHIRMOHAMMADI, 2008a) – ao redor dos quais os jogadores se concentram mais do que em outras regiões do ambiente virtual (Figura 5.3). Aliás, muitos jogos de RPG online maciçamente multijogador não só permitem como também estimulam, até certo ponto, a formação destes pontos de interesse. Nestes mundos dos MMORPGs, existem cidades inteiras, onde os jogadores se encontram para conversar, trocar mercadorias virtuais do jogo e/ou duelar, assim como existem também zonas desérticas, sem muitos atrativos para os jogadores, e onde o número de avatares presentes é relativamente pequeno, se comparado com outros lugares no jogo.

Por esta razão, não é suficiente apenas dividir os jogadores entre os servidores, mesmo que proporcionalmente aos recursos de cada um destes. Em primeiro lugar, em alguns casos o uso de largura de banda do servidor é quadrático ao número de jogadores, enquanto é linear em outros. Essa razão por si só já é suficiente para buscar outro critério para o

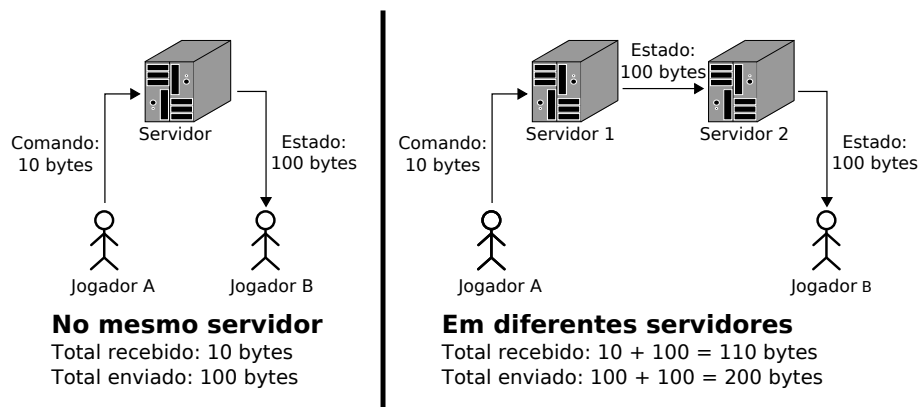


Figura 5.4: Overhead causado pela interação de jogadores em diferentes servidores

balanceamento de carga. Além disso, há outra questão importante: a existência de pontos de interesse. Esta última característica motiva a criação de um esquema de balanceamento de carga para jogos que impeça que a presença de pontos de interesse degrade a qualidade do jogo além do tolerável.

Outra questão é que se os jogadores em um mesmo ponto de interesse forem divididos entre diferentes servidores, cada um destes precisará não apenas enviar o estado do mundo resultante das ações para os jogadores conectados a ele, como também deverá enviá-lo para o servidor ao qual os outros jogadores estão conectados. Este, por sua vez, encaminhará este resultado para seus jogadores. Percebe-se, então, que cada estado deverá ser enviado duas vezes, para cada par de jogadores que se comunicam através de servidores diferentes (Figura 5.4). Esse overhead não apenas causa o desperdício de recursos dos servidores, como também aumenta o atraso para atualização de estado das réplicas do jogo nas máquinas dos jogadores. Isto faz com que o tempo entre o envio de uma ação por um jogador conectado a um servidor e o recebimento do estado resultante por outro jogador, conectado a outro servidor, seja maior, prejudicando a interação entre eles.

Assim sendo, jogadores que estão interagindo entre si devem, idealmente, estar conectados ao mesmo servidor. Contudo, é possível que todos os jogadores estejam ligados entre si através de relações transitivas de interação. Por exemplo, dois avatares, de dois jogadores diferentes, podem estar distantes um do outro, porém ambos interagindo com um terceiro avatar, entre os dois (Figura 5.5). Contudo, ainda assim será necessário dividi-los entre servidores. A questão é quais pares de jogadores estarão divididos em servidores diferentes. É necessário, portanto, decidir um critério para agrupar jogadores em um mesmo servidor.

Nas próximas seções, será apresentada a solução proposta neste trabalho para balanceamento de carga, começando pelas definições e parâmetros utilizados, assim como será descrito como o problema foi mapeado para grafos e quais os objetivos e critérios do esquema proposto.

5.2 Esquema proposto

No capítulo 2, foram apresentados trabalhos existentes no que se refere a balanceamento de carga em MMOGs que utilizam vários servidores para prover o suporte de rede. O esquema de balanceamento de carga proposto neste trabalho tem como base alguns dos

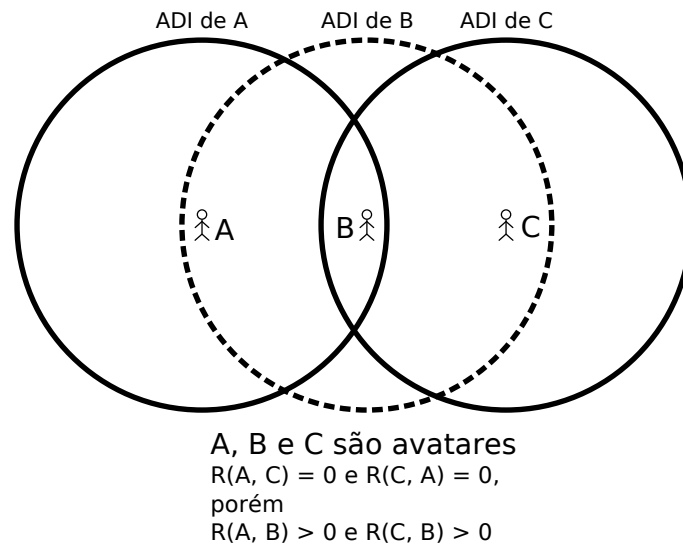


Figura 5.5: Dependência transitiva entre os avatares

princípios já existentes na literatura. Um deles é o da divisão do ambiente virtual em microcélulas, para posterior agrupamento em macrocélulas. Isto permite tratar de maneira relativamente simples a questão da dinâmica da movimentação dos avatares através do mundo do jogo, através da formação dos conjuntos de microcélulas, cujos elementos podem ser transferidos dinamicamente de acordo com a necessidade.

Além disso, também será utilizada a idéia de fazer o balanceamento baseado apenas em informações locais – cada servidor, quando precisar diminuir a carga atribuída a ele, seleciona somente alguns outros servidores para participar de um rebalanceamento de carga local. Dessa forma, pode-se reduzir consideravelmente a complexidade do balanceamento, pois não será necessário que todos os servidores do jogo troquem mensagens entre si cada vez que qualquer um deles estiver desbalanceado.

Os trabalhos relacionados que foram descritos no capítulo 2 buscam resolver o problema do balanceamento de carga dinâmico. No entanto, carecem de diversas melhorias para que sejam mais coerentes com as necessidades dos MMOGs. Por exemplo, em momento algum foi considerado que, geralmente, o tráfego gerado pelos jogadores não é simplesmente linear, mas quadrático para cada aglomerado de jogadores. Tal equívoco pode gerar diferenças consideráveis entre a carga real de cada servidor e a carga estimada pelo algoritmo de balanceamento. Uma célula com 100 avatares esparsamente distribuídos no ambiente virtual teria um peso muito menor que uma célula onde outros 100 avatares estivessem todos próximos uns dos outros e interagindo entre si.

Outra questão que foi deixada de lado refere-se ao overhead, tanto no atraso para o envio de mensagens, quanto no uso de largura de banda dos servidores, quando jogadores estão interagindo cada um conectado a um servidor diferente. Em (LEE; LEE, 2003), é considerado que os servidores estão todos em uma mesma rede local, de alta velocidade e baixo atraso, e que esse overhead é desprezível. No entanto, ao se considerar um sistema servidor geograficamente distribuído, não se pode partir desse pressuposto. Esse overhead deve ser levado em conta, qualquer que seja o algoritmo de balanceamento a ser utilizado nesse sistema.

Um outro ponto importante que não foi devidamente considerado por outros trabalhos existentes foi que o critério principal a ser levado em consideração em um balanceamento de carga de servidores de MMOGs é o da largura de banda, e nem tanto o poder de

processamento. Diversos jogos eletrônicos incluem simulações de ambientes virtuais, de várias centenas ou milhares de entidades, como é o caso do jogo Age of Empires (MICROSOFT, 1997), que são efetuadas sem problemas nos computadores pessoais de hoje em dia. No entanto, se esse jogo fosse multijogador e cada uma dessas mesmas entidades fosse controlada por um jogador conectado em rede aos outros jogadores, muito provavelmente seria gerado um tráfego que dificilmente seria suportado por uma conexão doméstica (FENG, 2007).

Além disso, a largura de banda de envio, ou *upload*, deve ser levada em conta, muito mais do que a de recebimento, ou *download*. Isso ocorre por duas razões: em primeiro lugar, o uso da banda de recebimento por cada nodo servidor cresce linearmente com o número de jogadores a ele conectados, enquanto que o uso da banda de envio pode ter um crescimento quadrático, saturando-a muito mais rapidamente; segundo, as conexões domésticas – pretende-se obter recursos para formar o sistema servidor dos próprios jogadores, pelo menos em parte – geralmente possuem uma banda de envio pequena em comparação com a banda de recebimento.

Há questões de menor importância, mas que também devem ser levadas em consideração e que não foram consideradas em outros trabalhos. Uma delas é que dificilmente o sistema servidor será homogêneo – considerando-se que é baseado em recursos voluntários. Portanto, não se pode assumir que os servidores tenham a mesma quantidade de recursos. Outro problema, específico do algoritmo proposto por (LEE; LEE, 2003), é que o critério de alocar para cada servidor uma carga equivalente a 90% da sua capacidade, com o fim de evitar rebalanceamentos constantes, é fraco. Não há garantias de que o sistema servidor terá 11,11% a mais de capacidade total do que o necessário. Muito pelo contrário, ele deve se adaptar a situações de sobrecarga generalizada. Além disso, o critério de parada é fraco pois o algoritmo não termina se o sistema todo estiver com carga acima de 90% da sua capacidade, ou se o servidor sobrecarregado não tiver vizinhos disponíveis para balanceamento.

Porém, uma idéia importante que foi sugerida é a do uso de grafos para representar o ambiente virtual e de usar algoritmos de particionamento de grafo para realizar o balanceamento de carga. No capítulo 2, foi feita uma introdução a respeito desse princípio, que é a base do esquema de balanceamento de carga aqui proposto. Na seção seguinte, será mostrado como um ambiente virtual de um MMOG pode ser mapeado em um grafo.

5.2.1 Definições e mapeamento para grafo

Para mapear o ambiente virtual em um grafo, é necessário primeiramente definir o que são vértices, arestas, pesos e partições no grafo que representa o mundo do jogo, além de outros conceitos que serão utilizados ao longo do texto. Este grafo será então poderá ser particionado para dividir a carga do jogo entre os diferentes servidores. As definições são dada a seguir:

- **Servidor:** aqui, servidor é definido como sendo um nodo pertencente ao sistema distribuído que servirá o jogo. A cada servidor, pode ser atribuída uma única região;
- **Capacidade do servidor:** a capacidade do servidor, $p(S)$, é um valor numérico proporcional à largura de banda de envio do servidor, que será um dos critérios para o algoritmo de balanceamento de carga utilizado;
- **Fração de capacidade do servidor:** dado um conjunto de servidores $Servers = \{S_1, S_2, \dots, S_n\}$, a fração de capacidade de um servidor S , $frac_p(S)$, em relação

àquele conjunto, é igual à sua capacidade dividida pela soma das capacidades dos servidores do conjunto *Servers*. Tem-se:

$$frac_p(S) = \frac{p(S)}{\sum_{i=1}^n p(S_i)}$$

- **Capacidade do sistema:** a capacidade total do sistema, P_{total} , é igual a soma da capacidade dos n servidores que o compõem:

$$P_{total} = \sum_{i=1}^n p(S_i)$$

- **Célula:** semelhante às microcélulas do modelo de (DE VLEESCHAUWER et al., 2005), considera-se aqui o ambiente dividido em células pequenas, com tamanho e posições fixas. Se duas células compartilham uma fronteira, elas são ditas adjacentes, ou vizinhas;
- **Região:** as células se agrupam, formando o que será chamado de regiões. Geralmente essas regiões são contíguas, embora em alguns casos o subgrafo que as representa pode ser desconexo, resultando na presença de células isoladas umas das outras. Cada região é atribuída a um servidor, e apenas um, sendo $s(R)$ o servidor associado à região R . Poderá ser lido ao longo do texto “capacidade da região”, o que se refere na verdade à capacidade do servidor associado àquela região, ou seja, $p(s(R))$;
- **Relevância:** a relevância de um avatar A_j para outro, A_i , determina a frequência das atualizações do estado de A_j que o servidor deve enviar ao jogador controlando A_i (BEZERRA; CECIN; GEYER, 2008). Pode ser representada pela função $R(A_i, A_j)$;
- **Carga de um avatar:** a cada avatar estarão associados diversas outras entidades (aqui, considera-se apenas outros avatares) do jogo, cada uma com uma frequência de atualizações de estado que precisarão ser enviadas para o jogador que controla aquele avatar. Assim sendo, para cada avatar A , a sua carga individual – ou banda de envio que o servidor utilizará para enviar a seu jogador atualizações de estado – $w_a(A)$ dependerá de quais outras entidades lhe são relevantes, e o quanto. Seja $\{A_1, A_2, \dots, A_t\}$ o conjunto de todos os avatares presentes no ambiente virtual, temos:

$$w_a(A) = \sum_{i=1}^t R(A, A_i)$$

Seja o servidor S aquele ao qual está conectado o jogador P que controla o avatar A . Será S quem irá enviar para P atualizações de estado de qualquer outro avatar, independente de onde esteja. Se A estiver interagindo com um avatar A' , cujo jogador estiver conectado a outro servidor, S' , este deverá primeiro enviar o estado de A' para S , que então encaminhará para o jogador P .

- **Carga de uma célula:** aqui, carga total da célula (ou uso da banda de envio do servidor) será igual à soma das cargas individuais dos avatares naquela célula. Seja a célula C , onde estão presentes n avatares $\{A_1, A_2, \dots, A_n\}$, sendo que em todo o ambiente virtual existem, no total, t avatares. A carga da célula, $w_c(C)$, é encontrada com o seguinte somatório:

$$w_c(C) = \sum_{i=1}^n w(A_i) = \sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^t R(A_i, A_j)$$

- **Carga de uma região:** a carga da região equivale à soma das cargas individuais das células que a compõem. Seja a região R formada pelas células $\{C_1, C_2, \dots, C_p\}$, a carga da região, $w_r(R)$, será definida por:

$$w_r(R) = \sum_{i=1}^p w_c(C_i)$$

- **Fração de carga da região:** dado um conjunto de regiões $Regions = \{R_1, R_2, \dots, R_n\}$, a fração de carga de uma região R , $frac_r(R)$, em relação àquele conjunto, é igual à sua carga dividida pela soma das cargas das regiões do conjunto $Regions$. Tem-se:

$$frac_r(R) = \frac{w_r(R)}{\sum_{i=1}^n w_r(R_i)}$$

- **Uso de recursos em uma região:** fração que indica o quanto da capacidade do servidor daquela região está sendo utilizada. É definido por:

$$u(s(R)) = \frac{w_r(R)}{p(s(R))}$$

- **Carga total do jogo:** a carga total do jogo, W_{total} independe de como será feita a distribuição e será usada como parâmetro para o particionamento do ambiente virtual. Equivale à soma da carga individual de todas as células. Seja $\{C_1, C_2, \dots, C_w\}$ o conjunto de todas as células em que está subdividido o mundo do jogo, temos:

$$W_{total} = \sum_{i=1}^w w_c(C_i)$$

- **Uso total do sistema:** fração que indica o quanto de recursos do sistema como um todo está sendo utilizado. É definido por:

$$U_{total} = \frac{W_{total}}{P_{total}}$$

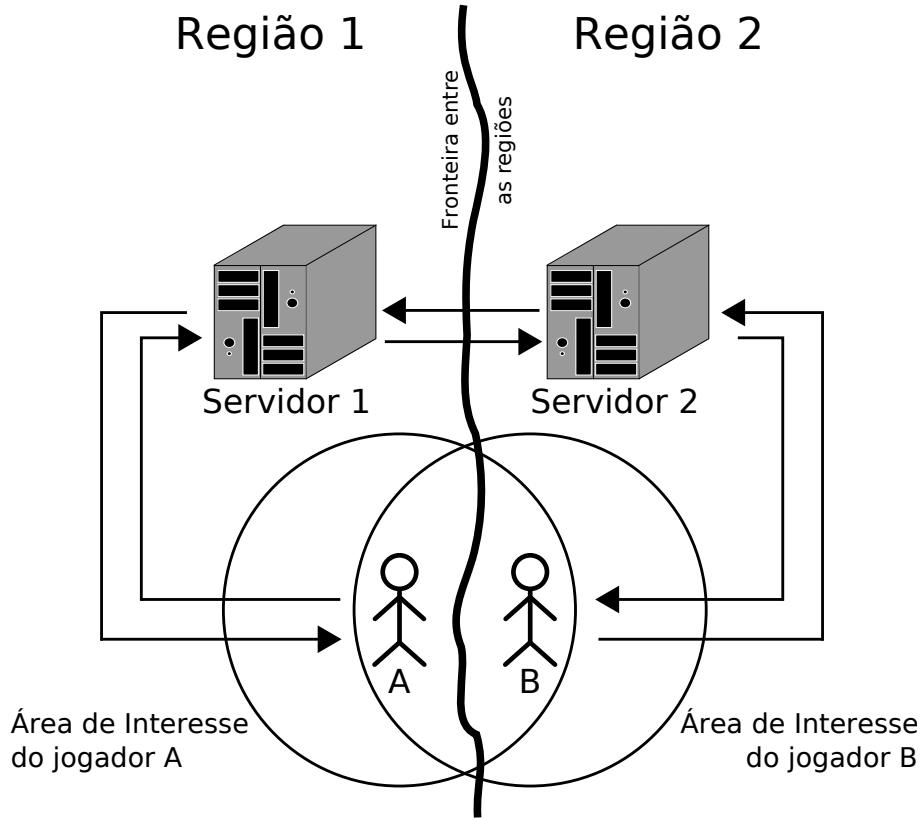


Figura 5.6: Interação próxima à fronteira entre regiões

- **Interação entre células:** a interação entre duas células é igual à soma de todas as interações entre pares de avatares onde cada um está situado em uma dessas células. Para tornar mais claro, sejam C_i e C_j , $i \neq j$, duas células quaisquer. Sejam $AvSet_i$ e $AvSet_j$ os conjuntos de avatares presentes em C_i e C_j , respectivamente, com cardinalidades m e n . A interação entre essas células é dada por:

$$Int_c(C_i, C_j) = \sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n R(A_i, A_j),$$

onde $A_i \in AvSet_i$ e $A_j \in AvSet_j$.

- **Overhead** entre duas regiões: se houver apenas um servidor e uma região, compreendendo todo o ambiente virtual do jogo, o uso da banda de envio do servidor será proporcional à carga total do jogo. No entanto, devido à distribuição em diversos servidores, surge o problema de haver jogadores de diferentes regiões interagindo um com o outro muito próximos à fronteira entre as regiões (Figura 5.6). Por causa disso, cada atualização de estado dos avatares desses jogadores será enviada duas vezes. Para exemplificar, seja A_i o avatar do jogador P_i , conectado ao servidor S_i , e A_j o avatar do jogador P_j , conectado ao servidor S_j . Para que P_i interaja com P_j , é necessário que S_i envie o estado de A_i ao servidor S_j , que então encaminha ao computador de P_j . O mesmo ocorre no caminho inverso. O overhead entre as regiões R_i e R_j é igual, portanto, à soma das interações entre pares de células onde cada uma está em uma dessas regiões. Se R_i e R_j possuem respectivamente m e n células, temos que a interação – ou *overhead* – entre elas é dada por:

$$Int_r(R_i, R_j) = \sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n Int_c(C_i, C_j),$$

onde $C_i \in R_i$ e $C_j \in R_j$.

O $Int_r(R_i, R_j)$ terá um valor numérico proporcional ao uso de largura de banda de $s(R_j)$ para envio de mensagens para $s(R_i)$.

- **Overhead Total:** o overhead total sobre o sistema servidor é calculado como a soma dos overheads entre cada par de regiões. Sendo assim, temos:

$$OverHead = \sum_i \sum_{j, j \neq i} Int_r(R_i, R_j)$$

Agora que os conceitos necessários para entender o esquema de balanceamento de carga proposto foram definidos, será descrito como será o mapeamento dos mesmos em um grafo com pesos, para posterior particionamento. Seja $GW = (V, E)$ um grafo que representa o mundo do jogo, onde V é o conjunto de vértices e E é o conjunto de arestas entre os vértices. A seguir são listados cada componente desse grafo e o que representam:

- **Vértice:** cada vértice do grafo representa uma célula no ambiente virtual;
- **Aresta:** cada aresta do grafo liga dois vértices que representam células adjacentes, ou seja, que compartilham uma fronteira;
- **Partição:** cada partição do grafo GW – um subconjunto de vértices do grafo GW , mais as arestas que ligam pares de vértices nessa mesma partição – representa uma região;
- **Peso do vértice:** o peso de cada vértice é igual à carga da célula que representa;
- **Peso da aresta:** o peso da aresta que liga dois vértices é igual à interação entre as células que os mesmos representam;
- **Peso da partição:** o peso da partição é igual à soma do peso de seus vértices, ou seja, o peso da região que representa;
- **Corte de aresta:** o corte de aresta em um particionamento é igual à soma dos pesos de todas as arestas que ligam vértices de diferentes partições. Este valor é igual à soma dos overheads entre todos os pares de regiões. Assim sendo, o corte de aresta do grafo GW é igual ao overhead total sobre o sistema servidor, sendo que reduzi-lo é um dos objetivos deste esquema de balanceamento de carga.

A Figura 5.7(a) ilustra como é feito o mapeamento de células quadradas em um grafo e a figura 5.7(b) mostra como seria com células hexagonais.

O objetivo do esquema de balanceamento aqui proposto é atribuir a cada servidor uma carga proporcional à sua capacidade, reduzindo tanto quanto possível o corte de aresta do grafo que representa o ambiente virtual e, portanto, o overhead intrínseco à distribuição do jogo em vários servidores. Embora este seja um problema NP-completo (FEDER et al., 1999), serão utilizadas heurísticas eficientes para reduzir esse problema. Nas seções a seguir serão apresentados alguns algoritmos propostos neste trabalho.

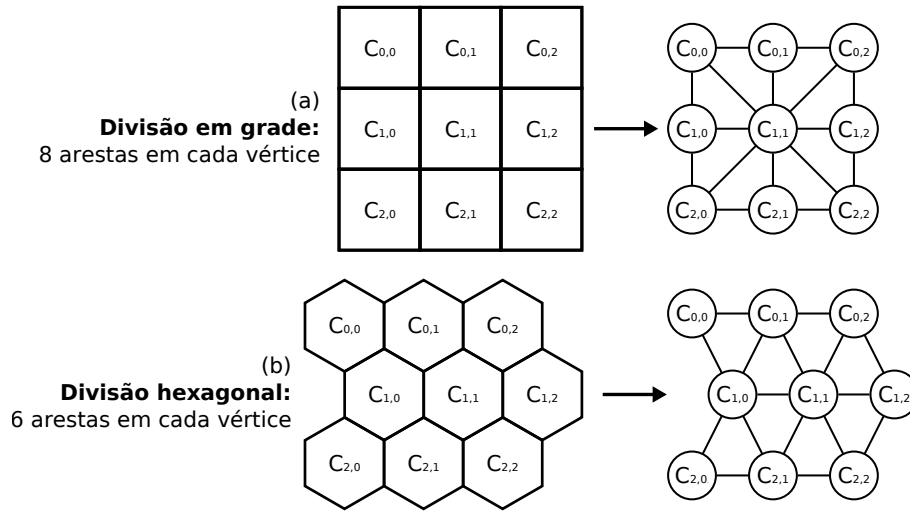


Figura 5.7: Mapeamento do ambiente virtual em um grafo

5.2.2 Algoritmos propostos

Considera-se que uma divisão inicial do ambiente virtual já foi feita. Cada servidor deverá então verificar periodicamente se está sobrecarregado e disparar o algoritmo. Embora o overhead resultante da distribuição do ambiente virtual faça parte da carga imposta aos servidores, não há como saber qual será esse overhead sem efetuar o reparticionamento primeiro. Por esta razão, a “carga” a ser distribuída não incluirá este sobrecusto.

Quando se verifica que uma região está desbalanceada, é selecionado um grupo local de regiões, de maneira parecida com o algoritmo de Lee (capítulo 2, seção 2.3.2.1), porém com algumas mudanças (seção 5.2.2.1). Após essa seleção, será utilizado um algoritmo cujos parâmetros são apenas as cargas das células e suas interações (que são os pesos dos vértices e das arestas), pois estes são os dados de que se dispõe. Por último, com as cargas das regiões já balanceadas, será utilizado o algoritmo de Kernighan e Lin para refinar o particionamento, reduzindo o corte de aresta, porém mantendo o balanceamento.

O esquema proposto se divide então em três fases:

1. Seleção do grupo local de regiões;
2. Balanceamento dessas regiões, atribuindo a cada uma delas uma carga proporcional à capacidade do seu servidor;
3. Refinamento do particionamento, reduzindo o overhead.

Uma decisão tomada para esse esquema de balanceamento é que uma região R é considerada sobrecarregada apenas quando o uso de seus recursos é maior que o uso total do sistema, considerando também uma certa tolerância, tol , para evitar constantes rebalanceamentos. Assim, o servidor de R inicia o balanceamento sempre que, e somente quando, $u(s(R)) > \max(1, U_{total}) \times tol$. Dessa forma, mesmo que o sistema como um todo esteja sobrecarregado, será mantida uma qualidade de jogo semelhante nas diferentes regiões, dividindo o excedente de carga entre todos os servidores de maneira justa. O que pode ser feito quando $U_{total} > 1$ é reduzir gradativamente a quantidade de informações enviadas a cada atualização de estado, deixando a aplicação extrapolar as lacunas com base em atualizações anteriores.

Outro aspecto importante é que cada servidor sempre tem uma região associada. O que pode ocorrer é de uma região ser vazia, ou seja, ela não possui células e o seu servidor não participa da execução do jogo. Isso é útil quando a capacidade total do sistema servidor é muito maior que a carga total do jogo, ou seja, $P_{total} \gg W_{total}$. Neste caso, a introdução de mais servidores apenas aumentaria o overhead de comunicação no sistema, sem melhorar sua qualidade – salvo quando provesse tolerância a falhas.

Os algoritmos foram desenvolvidos orientados a regiões, ao invés de servidores, para que fossem mais legíveis, levando em conta as constantes transferências de células no código. Além disso, torna-se mais fácil no futuro estender o modelo de balanceamento utilizado aqui para que mais de um servidor possa administrar a mesma região. Os algoritmos propostos são descritos a seguir, sendo que o da seção 5.2.2.1 é para a fase 1; os algoritmos das seções 5.2.2.2 a 5.2.2.5 são opções para a fase 2; e o algoritmo da seção 5.2.2.6 é o refinamento da fase 3.

5.2.2.1 Seleção local de regiões

O algoritmo de seleção de regiões (Algoritmo 5.1) tem como objetivo formar um conjunto de regiões tal que o uso médio de recursos dos servidores dessas regiões esteja abaixo de um certo limite. Partindo da região do servidor que disparou o balanceamento, as regiões vizinhas com menor uso de recursos vão sendo adicionadas. Quando o uso médio for menor que 1, ou menor que U_{total} (linha 5), a seleção termina e a fase 2 começa, tendo como entrada o conjunto formado nesta fase. Essas duas condições se justificam porque existem duas possibilidades: $U_{total} \leq 1$ e $U_{total} > 1$.

No caso de $U_{total} \leq 1$, existe capacidade suficiente no sistema para que todos os servidores tenham um uso menor que 100%. Assim, são adicionadas regiões ao grupo até que todos os servidores envolvidos estejam usando uma quantidade de recursos menor ou igual à que possuem. No entanto, quando $U_{total} > 1$, não há como todos os servidores estarem usando menos que 100% de seus recursos ao mesmo tempo. Assim, considera-se suficiente que todos os servidores estejam igualmente sobrecarregados, e que algum tipo de adaptação seja feita, o que provavelmente será uma redução nas informações enviadas aos jogadores a cada atualização de estado.

Se mesmo após serem selecionadas todas as regiões vizinhas, as vizinhas das vizinhas e assim por diante, o critério não for cumprido, regiões vazias – pertencentes a servidores ociosos até então – serão incluídas no grupo (linha 8), pois o overhead de interação entre regiões introduzido por elas se justifica pela necessidade de mais recursos.

Após terem sido selecionadas as regiões que serão rebalanceadas, uma lista com as mesmas é passada como parâmetro ao algoritmo da fase 2 que as reparticionará.

5.2.2.2 ProGReGA

Uma opção para a fase 2 é o algoritmo de crescimento proporcional e guloso de região (**ProGReGA**, *proportional greedy region growing algorithm*), que busca atribuir as células mais carregadas às regiões gerenciadas pelos servidores mais poderosos. Os detalhes estão exibidos no Algoritmo 5.2.

Como foi dito, é passada como parâmetro uma lista das regiões cuja carga será rebalanceada. Isso torna possível o uso desse algoritmo tanto em âmbito local quanto global, pois a lista pode conter apenas algumas das regiões do mundo do jogo. A distribuição será feita com base nas informações desse conjunto de regiões, cujas carga e capacidade totais são calculadas nas linhas 1 a 7. Para que sejam posteriormente redistribuídas, todas as células associadas a essas regiões são liberadas (linha 6).

Algoritmo 5.1 Seleção local de regiões

```

1:  $grupo\_local \leftarrow \{R\}$ 
2:  $carga\_local \leftarrow w_r(R)$ 
3:  $capacidade\_local \leftarrow p(s(R))$ 
4:  $uso\_médio \leftarrow \frac{carga\_local}{capacidade\_local}$ 
5: enquanto  $uso\_médio > \max(1, U_{total})$  faça
6:   se há alguma região não selecionada vizinha a um dos elementos do  $grupo\_local$  então
7:      $R \leftarrow$  região vizinha a um dos elementos do  $grupo\_local$  que não foi selecionada, com o menor  $u(s(R))$ 
8:   senão se há alguma região vazia então
9:      $R \leftarrow$  região vazia com o maior  $p(s(R))$ 
10:  senão
11:    pare. não há mais regiões a selecionar.
12:  fim se
13:   $carga\_local \leftarrow carga\_local + w_r(R)$ 
14:   $capacidade\_local \leftarrow capacidade\_local + p(s(R))$ 
15:   $uso\_médio \leftarrow \frac{carga\_local}{capacidade\_local}$ 
16:   $grupo\_local \leftarrow grupo\_local \cup \{R\}$ 
17: fim enquanto
18: executar a fase 2 passando  $grupo\_local$  como parâmetro

```

Algoritmo 5.2 ProGReGA

```

1:  $carga\_a\_dividir \leftarrow 0$ 
2:  $capacidade\_livre \leftarrow 0$ 
3: para cada região  $R$  na  $lista\_de\_regiões$  faça
4:    $carga\_a\_dividir \leftarrow carga\_a\_dividir + w_r(R)$ 
5:    $capacidade\_livre \leftarrow capacidade\_livre + p(s(R))$ 
6:   libere temporariamente todas as células de  $R$ 
7: fim para
8: ordene a  $lista\_de\_regiões$  em ordem decrescente de  $p(s(R))$ 
9: para cada região  $R$  na  $lista\_de\_regiões$  faça
10:   $parcela\_da\_carga \leftarrow carga\_a\_dividir \times \frac{p(s(R))}{capacidade\_livre}$ 
11:  enquanto  $w_r(R) < parcela\_da\_carga$  faça
12:    se existe alguma célula de  $R$  vizinha a uma célula livre então
13:       $R \leftarrow R \cup \{\text{célula vizinha livre ligada pela aresta mais pesada}\}$ 
14:    senão se existe alguma célula livre então
15:       $R \leftarrow R \cup \{\text{célula livre mais pesada}\}$ 
16:    senão
17:      pare. não há mais células livres.
18:    fim se
19:  fim enquanto
20: fim para

```

Para prover um particionamento balanceado, proporcional e com um corte de aresta já reduzido na primeira fase do balanceamento, as regiões são ordenadas em ordem decrescente de capacidade de seus servidores (linha 8). O ProGReGA então percorre essa lista ordenada, buscando atribuir às regiões com mais capacidade as células mais pesadas, enquanto que encarrega as regiões com servidores mais fracos de células menos carregadas.

Na linha 10, é calculado qual a parcela de carga que cabe a cada região, considerando a carga total que está sendo dividida e a capacidade total daquelas regiões. A fração da capacidade de servidor de cada região, em relação ao conjunto de todas as regiões envolvidas no balanceamento, $\frac{p(s(R))}{\text{capacidade_livre}}$, deve ser a mesma fração de carga que deve ser atribuída a ela. Ainda que essa carga seja maior que a capacidade do servidor, resultando em uma sobrecarga, todos os servidores estarão igualmente sobrecarregados, satisfazendo o critério de balanceamento que foi definido. A condição para o término da alocação de novas células a uma região é que a sua carga seja maior ou igual a essa parcela.

A escolha de células para incluir na região busca fazer com que cada uma das arestas mais pesadas do grafo GW ligue vértices da mesma partição, reduzindo o corte de aresta e, assim, o overhead. A cada passo é dada preferência a escolher a célula livre que não apenas seja vizinha de uma célula já presente na região, mas também cuja aresta ligando-as seja a mais pesada possível. A Figura 5.8 mostra um exemplo dos passos do crescimento de uma região até atingir a sua parcela de carga no balanceamento.

No exemplo da figura 5.8, há dois servidores, S_1 e S_2 , sendo que $p(S_1) = 30$ e $p(S_2) = 18$. A carga total do ambiente sendo reparticionado é $W_{total} = 32$. Para que a divisão seja proporcional à capacidade dos servidores, as parcelas de carga designadas a S_1 e S_2 são de 20 e 12, respectivamente. A seleção começa pelo vértice de peso 10 (célula livre com maior carga) e a partir daí, é adicionado a cada passo o vértice ligado pela aresta mais pesada. As arestas selecionadas e os vértices que pertencem à nova partição estão destacados.

No primeiro passo do ciclo iniciado na linha 11, quando a região ainda não tem célula nenhuma, o ProGReGA lhe atribui a célula livre mais pesada que houver (linha 15). O mesmo ocorre quando uma região está comprimida entre as fronteiras de outras regiões (Figura 5.9), e não possui nenhum vizinho livre, precisando buscar células em outros lugares. Isso pode gerar regiões fragmentadas e possivelmente aumentar o corte de aresta do grafo que representa o ambiente virtual. No entanto, isso acontecerá com mais frequência nos últimos passos da distribuição, quando a maior parte das células já estaria alocada em regiões. Pelo fato do algoritmo ser guloso, quando se chegasse a essa fase de sua execução, as células que ficariam isoladas seriam, provavelmente, células muito mais leves que as outras, causando pouco overhead.

5.2.2.3 ProGReGA-KH

Um possível efeito indesejável do algoritmo ProGReGA é que, ao liberar todas as células e redistribuí-las, pode ocorrer de uma ou mais regiões mudarem completamente de lugar, fazendo com que vários jogadores precisem desconectar-se de um servidor e reconectar-se a outro. Para tentar reduzir a probabilidade disso acontecer, é proposto o **ProGReGA-KH** (*proportional greedy region growing algorithm keeping heaviest cell*). Este novo algoritmo (mostrado no Algoritmo 5.3) é semelhante ao ProGReGA, exceto que cada região mantém sua célula mais carregada (linhas 6 e 8), a partir da qual pode ser formada uma região semelhante à que se tinha anteriormente, evitando que vários jogadores precisem migrar de servidor. No entanto, ao se manter uma das células de cada região, pode-se estar impedindo que um balanceamento melhor ocorra, ou introduzindo-se over-

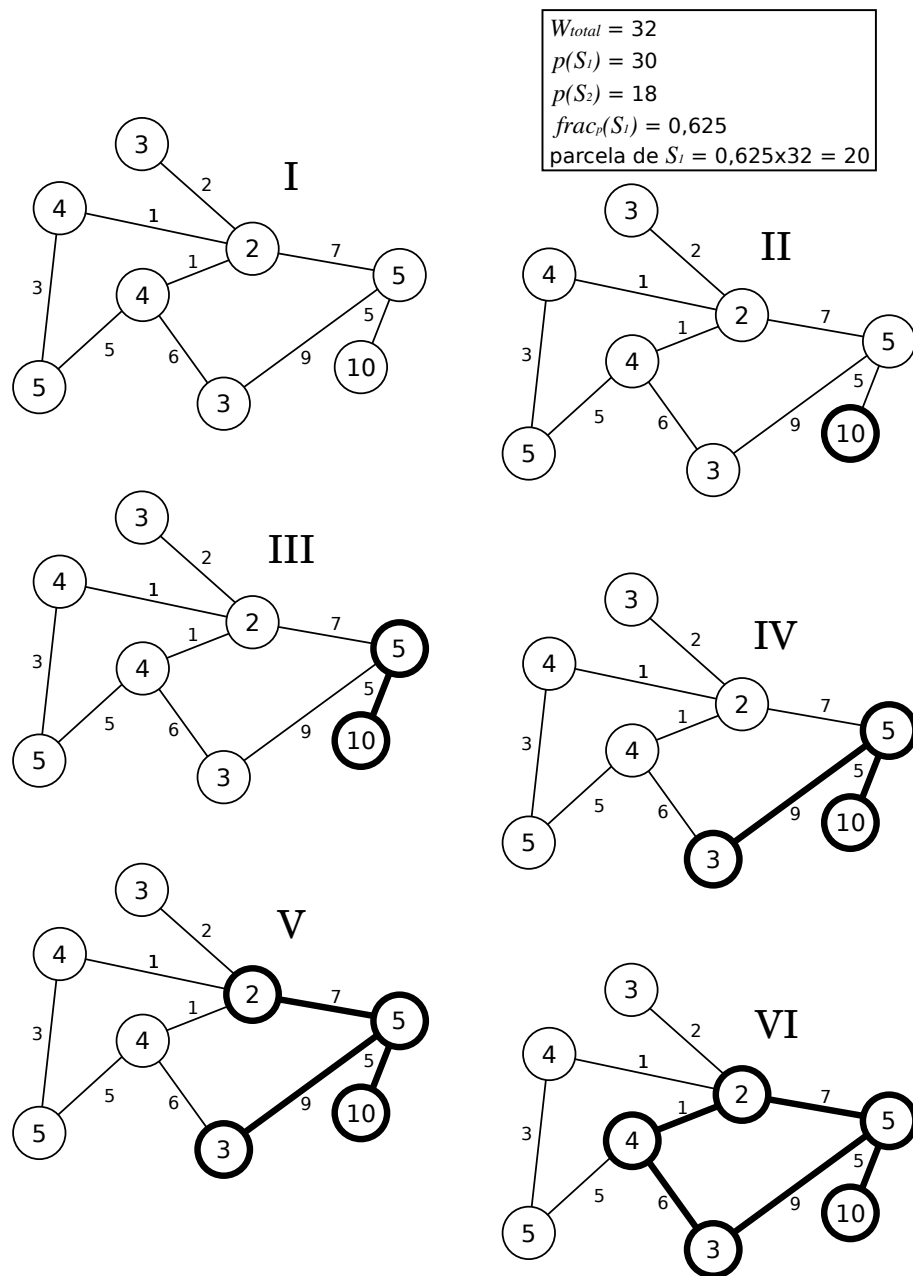
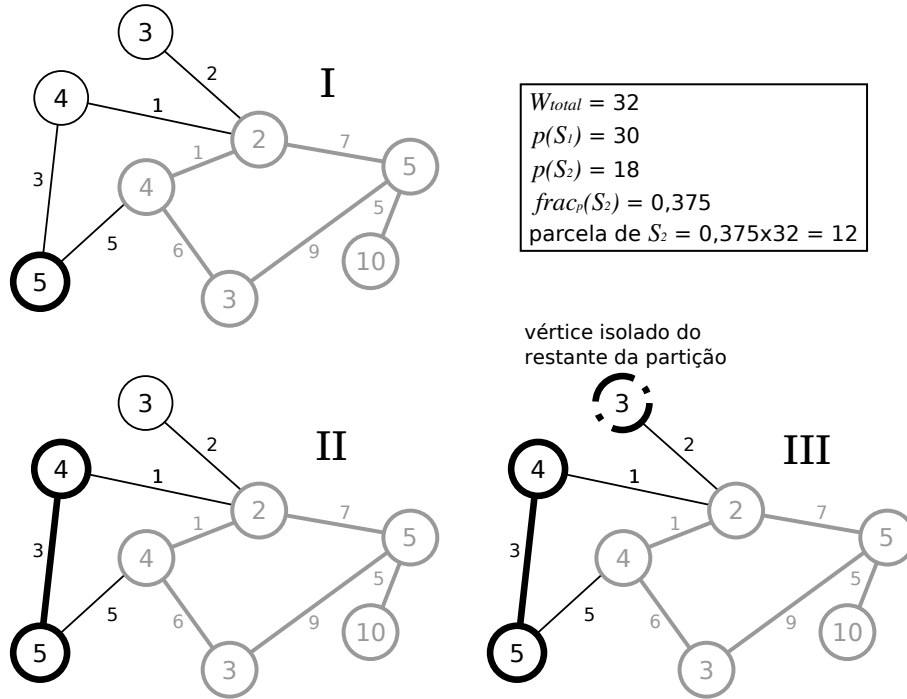


Figura 5.8: Crescimento de uma partição (região) de acordo com o ProGReGA



Algoritmo 5.3 ProGReGA-KH

```

1:  $carga\_a\_dividir \leftarrow 0$ 
2:  $capacidade\_livre \leftarrow 0$ 
3: para cada região  $R$  na  $lista\_de\_regiões$  faça
4:    $carga\_a\_dividir \leftarrow carga\_a\_dividir + w_r(R)$ 
5:    $capacidade\_livre \leftarrow capacidade\_livre + p(s(R))$ 
6:    $c \leftarrow$  célula mais pesada de  $R$ 
7:   libere temporariamente todas as células de  $R$ 
8:    $R \leftarrow R \cup \{c\}$ 
9: fim para
10: ordene a  $lista\_de\_regiões$  em ordem decrescente de  $p(s(R))$ 
11: para cada região  $R$  na  $lista\_de\_regiões$  faça
12:    $parcela\_da\_carga \leftarrow carga\_a\_dividir \times \frac{p(s(R))}{capacidade\_livre}$ 
13:   enquanto  $w_r(R) < parcela\_da\_carga$  faça
14:     se existe alguma célula de  $R$  vizinha a uma célula livre então
15:        $R \leftarrow R \cup \{célula\ vizinha\ livre\ ligada\ pela\ aresta\ mais\ pesada\}$ 
16:     senão se existe alguma célula livre então
17:        $R \leftarrow R \cup \{célula\ livre\ mais\ pesada\}$ 
18:     senão
19:       pare. não há mais células livres.
20:   fim se
21: fim enquanto
22: fim para

```

mos, conferindo crescimento quadrático ao tráfego entre os jogadores. O Algoritmo 5.5 descreve com detalhes o funcionamento do FBCT.

5.2.2.6 Refinamento com o algoritmo Kernighan-Lin

Depois de balancear a carga entre os diferentes servidores na fase 2, cada servidor terá uma taxa de uso de seus recursos semelhante à dos outros. No entanto, a fase 2 pode ter gerado regiões fragmentadas, implicando muitos pares de células vizinhas que não são gerenciadas pelo mesmo servidor. Isso aumenta a probabilidade de dois jogadores, cada um em uma dessas células, interagirem entre si, por estarem próximos da mesma fronteira, o que, como foi mostrado em seções anteriores, causa um desperdício de recursos do sistema servidor.

Para reduzir esse problema, é proposto aqui o uso do algoritmo de Kernighan e Lin (KERNIGHAN; LIN, 1970). Embora o algoritmo receba como entrada um grafo, os vértices, arestas, pesos e partições podem ser interpretados, respectivamente, como células, interações, cargas e regiões. Dado um par de regiões, o Kernighan-Lin busca pares de células que, se trocados entre essas regiões, diminuirão o overhead.

Sejam R_A e R_B duas regiões e a uma célula tal que $a \in R_A$. A interação externa da célula a é definida como $E(a) = \sum_{b \in R_B} Int_c(a, b)$ e a interação interna é definida como $I(a) = \sum_{a' \in R_A} Int_c(a, a')$. A célula a está propensa a trocar de região se sua interação com R_B for maior que sua interação com R_A , ou seja $D(a) = E(a) - I(a) > 0$. Supondo que exista uma célula $b \in R_B$, tal que $D(a) + D(b) - 2 \times Int_c(a, b) > 0$, a troca irá reduzir o overhead entre as regiões. A expressão $D(a) + D(b) - 2 \times Int_c(a, b)$ é chamada de $gain(a, b)$, pois representa o ganho (redução do overhead) ao serem trocadas a e b de

Algoritmo 5.4 ProGReGA-KF

```

1:  $carga\_a\_dividir \leftarrow 0$ 
2:  $capacidade\_livre \leftarrow 0$ 
3: para cada região  $R$  na  $lista\_de\_regiões$  faça
4:    $carga\_a\_dividir \leftarrow carga\_a\_dividir + w_r(R)$ 
5:    $capacidade\_livre \leftarrow capacidade\_livre + p(s(R))$ 
6:    $lista\_de\_células \leftarrow$  lista de células de  $R$  em ordem crescente de carga
7:   enquanto  $frac_r(R) > frac_p(s(R))$  faça
8:      $C \leftarrow$  primeiro elemento de  $lista\_de\_células$ 
9:     remova  $C$  de  $R$ 
10:    remova  $C$  de  $lista\_de\_células$ 
11:   fim enquanto
12: fim para
13: ordene  $lista\_de\_regiões$  em ordem crescente de  $u(s(R))$ 
14: para cada região  $R$  na  $lista\_de\_regiões$  faça
15:    $parcela\_da\_carga \leftarrow carga\_a\_dividir \times \frac{p(s(R))}{capacidade\_livre}$ 
16:   enquanto  $w_r(R) < parcela\_da\_carga$  faça
17:     se existe alguma célula de  $R$  vizinha a uma célula livre então
18:        $R \leftarrow R \cup \{célula\ vizinha\ livre\ ligada\ pela\ aresta\ mais\ pesada\}$ 
19:     senão se existe alguma célula livre então
20:        $R \leftarrow R \cup \{célula\ livre\ mais\ pesada\}$ 
21:     senão
22:       pare. não há mais células livres.
23:     fim se
24:   fim enquanto
25: fim para

```

Algoritmo 5.5 BFBCT

```

1: para cada região  $R_i$  em lista_de_regiões faça
2:    $carga\_a\_perder \leftarrow w_r(R_i) - W_{total} \times frac_p(s(R_i))$ 
3:    $regiões\_de\_destino \leftarrow lista\_de\_regiões - \{R_i\}$ 
4:   ordene regiões_de_destino em ordem decrescente de  $u(s(R))$ 
5:   para cada região  $R_j$  em regiões_de_destino faça
6:      $capacidade\_livre \leftarrow frac_p(s(R_j)) \times W_{total} - w_r(R_j)$ 
7:      $carga\_para\_esta\_região \leftarrow \min(carga\_a\_perder, capacidade\_livre)$ 
8:     enquanto  $carga\_para\_esta\_região > 0$  faça
9:       se  $R_i$  tem uma célula com carga menor ou igual a  $carga\_para\_esta\_região$ 
          então
10:         $C \leftarrow$  célula de  $R_i$  com o peso mais próximo de  $carga\_para\_esta\_região$ ,
            porém não maior
11:         $R_i \leftarrow R_i - \{C\}$ 
12:         $R_j \leftarrow R_j \cup \{C\}$ 
13:         $carga\_para\_esta\_região \leftarrow carga\_para\_esta\_região - w_c(C)$ 
14:         $carga\_a\_perder \leftarrow carga\_a\_perder - w_c(C)$ 
15:      senão
16:        continue com o próximo  $R_j$ .
17:      fim se
18:    fim enquanto
19:  fim para
20: fim para

```

região.

No caso de um ambiente virtual distribuído entre várias regiões – geralmente, há mais do que duas regiões – executa-se o Kernighan-Lin para cada par de regiões. Além disso, após cada troca deverá ser mantido o balanceamento – caso contrário, todas as células poderiam ir para a mesma região, eliminando completamente o overhead. Considera-se que é retornado pelo algoritmo um valor de verdadeiro se foi realizada alguma troca e falso, se não foi. Ele é executado para todos os pares de regiões até que retorne um valor de falso, indicando que não há mais trocas possíveis.

A heurística proposta por Kernighan e Lin é extensamente utilizada na área de sistemas distribuídos. Portanto, o Algoritmo 5.6 mostra apenas de que maneira o algoritmo Kernighan-Lin é chamado.

5.3 Implementação

Nesta seção será descrito como foi implementado o simulador com objetivo de validar o esquema proposto, utilizando a linguagem de programação C++. Avatares, células, regiões e servidores foram modelados como classes, que se relacionavam para formar o ambiente do jogo. Além disso, foi criada uma interface gráfica para visualizar o funcionamento do simulador, corrigir erros e interferir disparando diferentes algoritmos para verificar como funcionava cada um. As classes implementadas foram: **Server**, **Region**, **Cell** e **Avatar**, representando os servidores, regiões, células e avatares.

Algoritmo 5.6 Uso do Kernighan-Lin

```

1: swapped ← true
2: enquanto swapped = true faça
3:   swapped ← false
4:   para cada região  $R_i$  em lista_de_regiões faça
5:     para cada região  $R_j$  em lista_de_regiões faça
6:       se Kernighan-Lin( $R_i, R_j$ ) = true então
7:         swapped ← true
8:       fim se
9:     fim para
10:  fim para
11: fim enquanto
  
```

5.3.1 A classe Avatar

A classe **Avatar** é a mais importante de todas, pois reproduz as ações dos jogadores, é a responsável pela carga imposta aos servidores, além de ser a base de todo o esquema de balanceamento de carga proposto. Cada objeto desta classe possui uma referência para um objeto da classe **Cell**, representando a célula onde ele está localizado. Além disso, ele possui duas coordenadas (**int posx**, **posy**), que representam sua posição exata no ambiente virtual. Além deste, a classe **Avatar** possui outros dois pares ordenados, **int dirx**, **diry** e **int destx**, **desty**, que representam sua direção e destino atuais, inicializados com valores aleatórios quando o objeto é criado.

Em um jogo real, cada ação de um jogador é executada pelo seu avatar, permitindo-lhe interagir com o ambiente virtual e com avatares de outros jogadores. No entanto, aqui todos os avatares foram simulados utilizando o modelo de *random waypoint* (BETTSTETER; HARTENSTEIN; PÉREZ-COSTA, 2002). A cada passo – **void step(unsigned long delay)** –, o avatar verifica se já chegou ao destino que foi definido anteriormente (**distance(posx, posy, destx, desty) < MAX_TARGET_DIST**). Se já chegou, é definido um tempo para espera aleatória e depois é calculado o próximo destino, com uma probabilidade de escolher um dos pontos de interesse pré-definidos. Se ainda não chegou, ele incrementa sua posição, com uma velocidade variável, em direção à posição de destino:

```

//(...)
int speed = rand() % MAX_SPEED + 1;
incr_y = (desty - posy) / distance(posx, posy, destx, desty);
incr_x = (destx - posx) / distance(posx, posy, destx, desty);
posy += incr_y * speed;
posx += incr_x * speed;
//(...)
  
```

Além de mover-se de posição (ou permanecer na mesma, se estiver em espera), o avatar verifica se ele atravessou alguma fronteira entre células. Isso é possível porque as células têm posição estática, bastando verificar se a nova posição do avatar pertence a uma célula diferente. Caso isso tenha ocorrido, ele envia mensagens, através de chamadas de método (**my_cell->unsubscribe(this)** e **new_cell->subscribe(this)**) para os objetos **Cell** que representam sua célula antiga e sua célula nova, notificando a mudança.

Por fim, a classe **Avatar** implementa mais dois métodos. Um objeto **Avatar** invoca o método **int OtherRelevance(Avatar* other)** quando se quer saber o quão re-

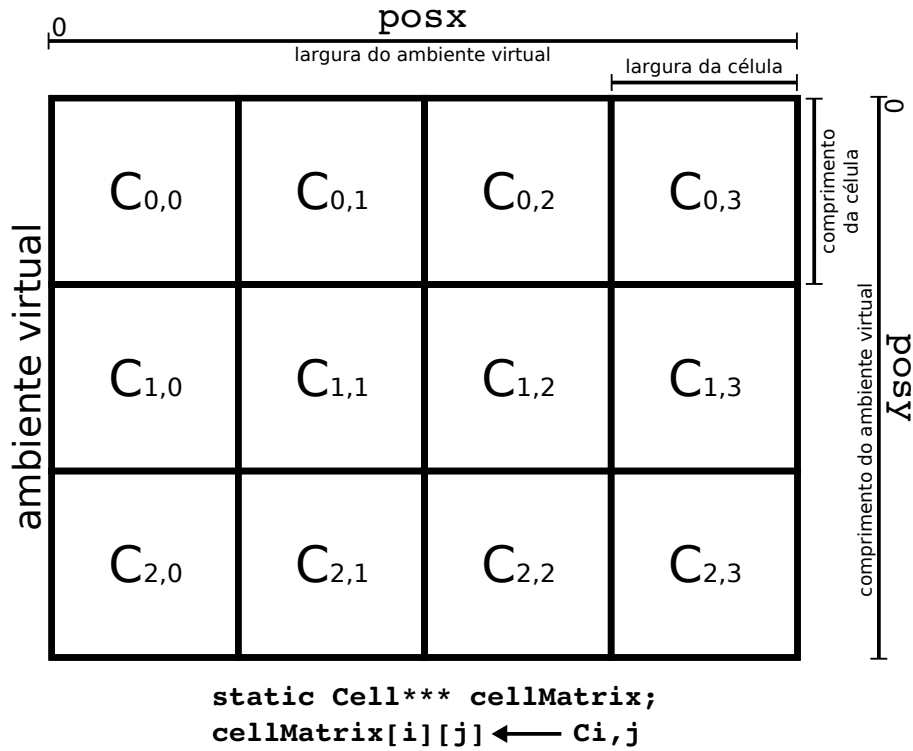


Figura 5.10: Objetos do tipo **Cell** alocados em uma matriz

levante para ele é o avatar ***other**. Já o método **long getInteraction(Cell* c)** retorna a soma das relevâncias de todos os avatares na célula ***c** em relação ao avatar que o invocou. Para calcular a relevância, decidiu-se utilizar um algoritmo semelhante ao que foi proposto em (BEZERRA; CECIN; GEYER, 2008).

5.3.2 A classe **Cell**

Cada célula tem uma posição fixa e todas as células tem o mesmo tamanho, estando dipostas em forma de grade. A classe **Cell** tem uma matriz estática de ponteiros do tipo **Cell***, sendo que o número de colunas multiplicado pela largura de cada célula é igual à largura do ambiente virtual. Da mesma forma, o número de linhas multiplicado pelo comprimento de cada célula é igual ao comprimento do ambiente virtual (Figura 5.10). Dessa forma, pode-se encontrar os índices do objeto do tipo **Cell** na matriz **cellMatrix[i][j]** a partir da posição ocupada pelo avatar em tempo constante e com apenas informações locais, da seguinte forma:

$$i = \left\lfloor N_COLUNAS \times \frac{posx}{LARGURA\ TOTAL} \right\rfloor$$

e

$$j = \left\lfloor N_LINHAS \times \frac{posy}{COMPRIMENTO\ TOTAL} \right\rfloor$$

Cada objeto da classe **Cell** possui a lista dos avatares (**list<Avatar*> avatars**) presentes nela, uma referência à região que contém a célula (**Region* parentRegion**) e um vetor com os pesos das arestas (interações) ligando-a com as células vizinhas (**long edgeWeight[NUM_NEIGH]**).

Para calcular a carga da célula, é utilizado o método **long getCellWeight()**, que é a soma das cargas dos avatares. Uma otimização importante desta implementação foi a

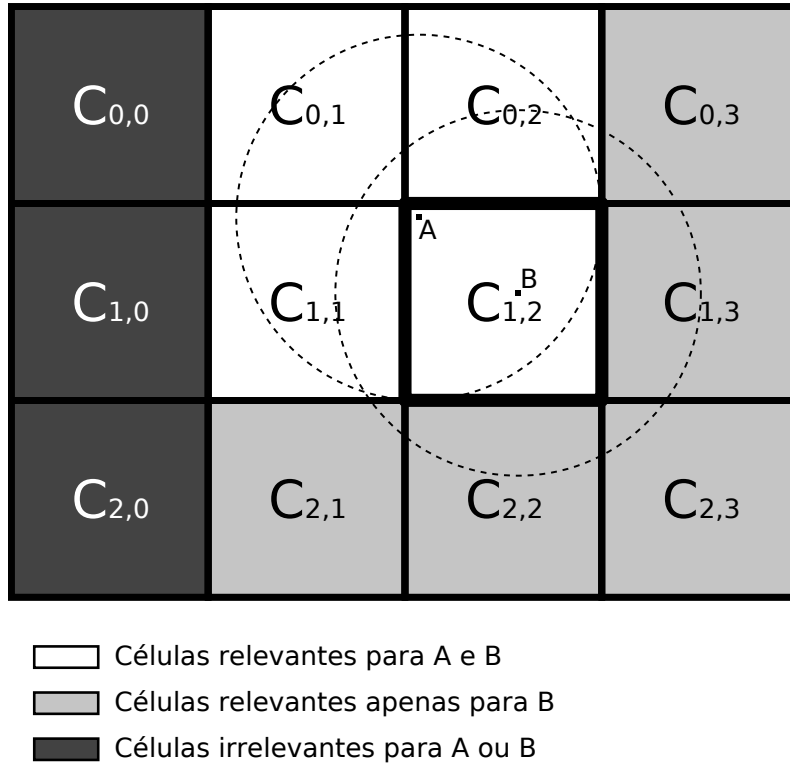


Figura 5.11: Cada avatar com interesse restrito a células vizinhas à sua

definição de células cujo comprimento e largura são ambos maiores que o alcance máximo de visão dos avatares. Dessa forma, avatares que estejam a mais de uma célula de distância terão sempre relevância nula um para o outro. Assim, para se calcular a carga de um avatar, basta ter a lista de avatares das células vizinhas à daquela onde ele está situado, economizando largura de banda e tempo de processamento (Figura 5.11).

A classe **Cell** implementa também outros métodos, que são necessários para os algoritmos descritos na seção 5.2.2, tais como: `long getDesireToSwap(Region* r)`, `static Cell* getHighestEdgeFreeNeighbor(list<Cell*> &cellList)` e `static Cell* getHeaviestFreeCell()`.

5.3.3 A classe Region

Cada objeto da classe **Region** tem uma lista (`list<Cell*> cells`) de referências para as células que a compõem, além de uma lista das regiões que fazem fronteira com ela (`list<Region*> neighbors`) e uma referência para o objeto **Server** que representa seu servidor. É na classe **Region** que estão implementados os algoritmos que foram apresentados na seção 5.2.2.

Para verificar se uma região está balanceada (i.e. $u(s(R)) \leq 1$ ou $u(s(R)) \leq U_{TOTAL}$), a aplicação invoca o método `void checkBalancing()` da classe **Region**. Se essa condição de balanceamento não estiver satisfeita, é iniciada a seleção local de servidores com o método `void startLocalBalancing()`, correspondente à fase 1 do balanceamento (seção 5.2.2.1). Após este método concluir a formação do grupo local de regiões, ele invoca um dos algoritmos da fase 2, que correspondem aos seguintes métodos de **Region**:

```

rebalance_progrega(list<Region*> regionsToRebalance),
rebalance_progrega_kh(list<Region*> regionsToRebalance),

```


`rebalance_progrega_kf(list<Region*> regionsToRebalance)` e `rebalance_bfbct(list<Region*> regionsToRebalance)`, todos `static` e `void`.

Quando a chamada ao algoritmo de fase 2 termina, é invocado o método `static bool refineKL_kwise(list<Region*> regionsToRefine, int passes)` que por sua vez irá invocar o método `static bool refineKL_pairwise(Region* r1, Region* r2)` para cada par de regiões, tal como foi descrito na seção 5.2.2.6 a respeito do refinamento da divisão (fase 3).

5.3.4 A classe `Server`

Cada objeto da classe `Server` tem como atributos principais uma referência para um objeto da classe `Region` e um valor inteiro (`long`) que representa sua capacidade. No simulador implementado, sua única função é fornecer o valor de sua capacidade (`long getServerPower()`) ao objeto `Region` associado a cada servidor, além de fornecer o valor de $frac_p(S)$ e P_{total} , através dos métodos `double getPowerFraction()` e `static long getMultiserverPower()`.

5.3.5 Uso de valores inteiros

Apesar da relevância ter sido definida como um valor real entre 0 e 1 (BEZERRA; CECIN; GEYER, 2008), o uso de variáveis do tipo `float` ou `double` mostrou-se propício a erros por causa da precisão flutuante. A carga total do sistema é igual à soma das cargas das regiões, onde cada região tem como carga a soma das cargas das células, e a carga de cada célula é igual à soma das cargas dos avatares e, por fim, a carga de cada avatar é igual à soma das relevâncias de todos os outros avatares em relação a ele.

No entanto, ao ser feito um somatório de centenas de parcelas de precisão flutuante, as últimas parcelas do somatório têm uma probabilidade considerável de serem descartadas, pelo fato de seu valor provavelmente estar abaixo da precisão do resultado parcial. Embora existam maneiras de contornar isso, como somatório em árvore, preferiu-se definir a relevância, as cargas, as interações, a capacidade do servidor, o overhead etc. como inteiros do tipo `long`.

Dessa forma, evitaram-se os problemas de imprecisão, porém mantendo o código simples. O valor da relevância de um avatar em relação ao outro foi redefinido, portanto, como um valor **inteiro**, de 0 a 100, inclusive, o que pode ser considerado suficiente se for levado em conta que, tradicionalmente, há apenas dois níveis de relevância.

5.4 Simulações e resultados

Para realizar a simulação do balanceamento de carga, foi simulado um ambiente virtual com diversos avatares que se movem segundo o modelo de *random waypoint* (BETTSTETTER; HARTENSTEIN; PÉREZ-COSTA, 2002). Porém, a escolha do waypoint ao qual se dirigir não foi completamente aleatória. Foram definidos três pontos de interesse, e havia uma probabilidade de o avatar escolher um desses pontos de interesses como waypoint para seu próximo movimento. O objetivo disso foi tornar a distribuição dos avatares não uniforme no ambiente virtual, pondo à prova os algoritmos da fase 2 propostos. Aqueles que levassem em conta a existência de pontos de interesse formariam as regiões com base nisso, reduzindo o overhead da distribuição.

O ambiente consistia em um espaço bidimensional, dividido em 225 células (todas de tamanho 50 por 50 unidades de comprimento), formando uma matriz de ordem 15. Nele

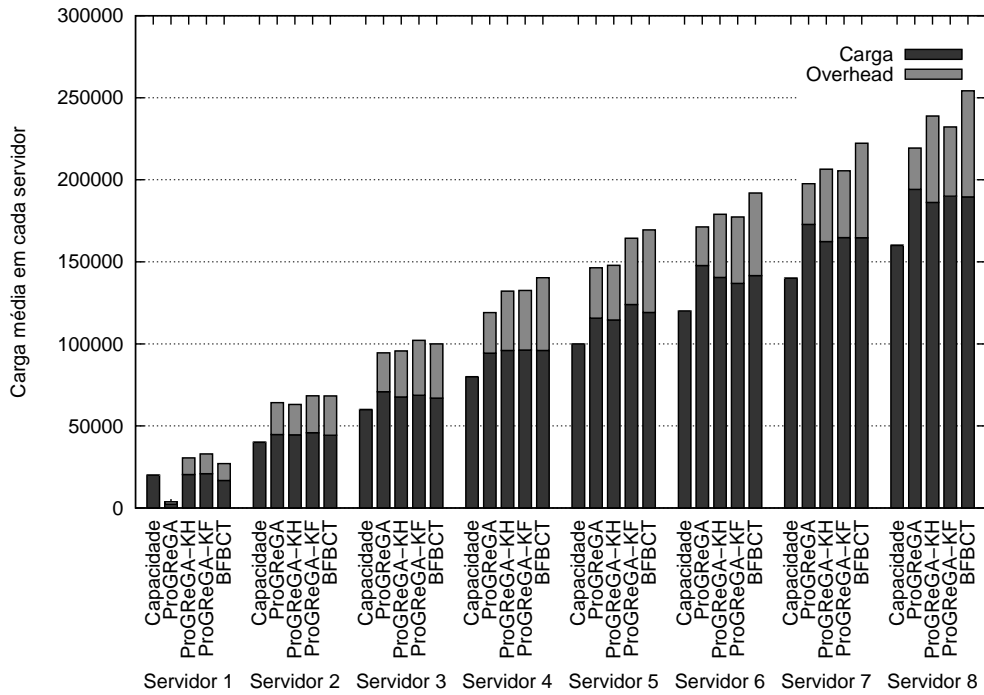


Figura 5.12: Comparação dos algoritmos de balanceamento de carga propostos

estavam presente 750 avatares. Cada célula sempre pertencia a alguma região, embora pudesse ser transferida de uma região para outra. Havia oito servidores (S_1, S_2, \dots, S_8), cada um com uma região associada, sendo que cada uma podia ter de 0 a todas as 225 células. A capacidade de todos os servidores era diferente, sendo que $p(S_i) = i \times 20000$. Assim sendo, o servidor S_1 tinha capacidade de 20000 e S_8 , de 160000, por exemplo. Dessa forma, pôde-se testar se a distribuição estava atendendo o critério de balanceamento proporcional de carga. Cada seção de jogo simulada foi de 20 minutos. A carga total do jogo foi propositalmente ajustada de maneira que fosse maior que a capacidade total do sistema, forçando à execução do balanceamento de carga, devido à sobrecarga dos servidores.

Na Figura 5.12, é mostrado para cada servidor: sua capacidade, a carga média que lhe foi atribuída – considerando-se toda a duração da sessão de jogo – por cada algoritmo da fase 2 e o overhead causado por cada um destes algoritmos. No gráfico desta figura, pode-se ver que todos os algoritmos propostos atendem ao critério de proporcionalidade no balanceamento de carga. No entanto, alguns deles introduzem mais overhead que os outros. A razão disso é a fragmentação que causam nas regiões. Quanto menor o número de fragmentos que têm as regiões, menor será a superfície de contato entre elas e, consequentemente, menor será o overhead total.

Observa-se que o algoritmo ProGReGA é o que menos causa overhead, pois ele foi desenvolvido justamente de forma a criar o máximo possível de regiões contíguas, buscando células ligadas pelas interações mais pesadas. O algoritmo BFBCT, no entanto, foi desenvolvido com o intuito de distribuir a carga com base em uma alocação *best-fit*, procurando balanceá-la tanto quanto possível, ignorando, na fase 2, a existência de interações entre células e regiões. Por esta razão, o BFBCT foi o que mais gerou fragmentação nas regiões e, conseqüentemente, o maior overhead entre os servidores.

A Figura 5.13 mostra a variação do overhead total sobre o sistema servidor, em função

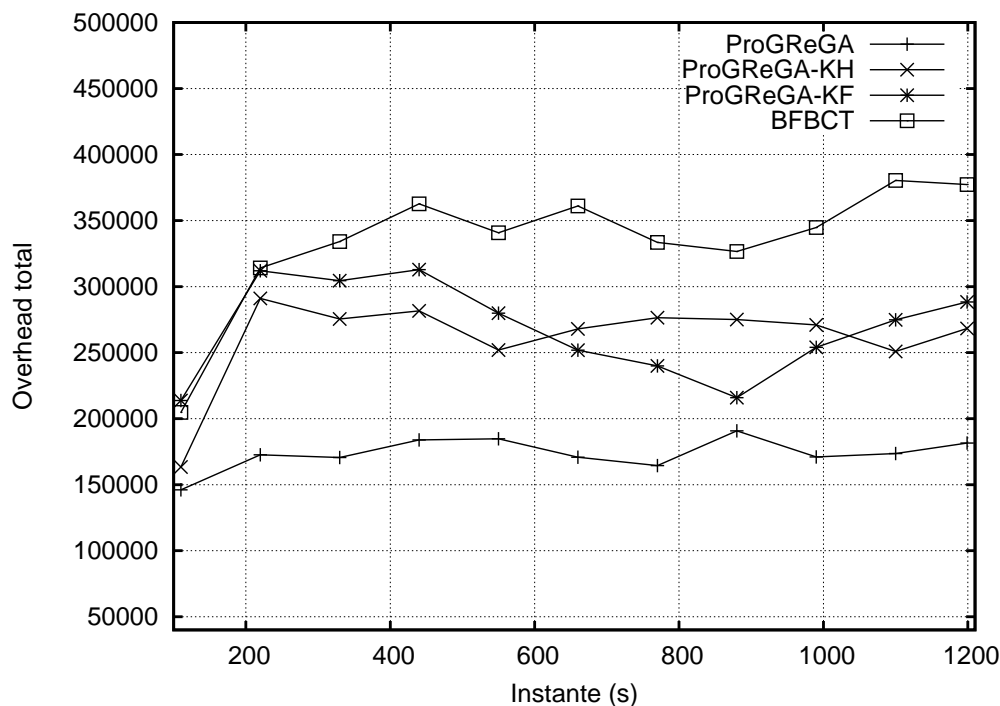


Figura 5.13: Overhead introduzido por cada algoritmo de balanceamento ao longo da sessão de jogo

do tempo de jogo. Percebe-se que o overhead gerado por cada esquema de balanceamento varia relativamente pouco com o tempo, sendo o ProGReGA o que apresentou o menor overhead em qualquer instante do jogo, e o BFBCT foi o que apresentou o maior overhead de todos, durante quase toda a simulação. Os algoritmos ProGReGA-KH e ProGReGA-KF se revezaram com valores intermediários de overhead.

No entanto, a introdução de overhead não é o único critério a ser considerado. Deve-se considerar também que, quando um jogador migra de regiões, sendo transferido entre servidores, é necessário um tempo para efetuar toda a negociação de desconexão com o antigo servidor e conexão ao novo servidor, podendo prejudicar a qualidade do jogo para aquele jogador. Na Figura 5.14, é mostrado quantas migrações de usuários ocorreram entre servidores durante toda a sessão de jogo simulada, para cada algoritmo utilizado na fase 2. O número de migrações foi dividido em dois: *em movimento*, que ocorre quando um jogador troca de servidor porque moveu-se de uma região para outra; e *em repouso*, que ocorre quando um jogador troca de servidor sem ter se movido. Isto ocorre porque a célula onde está o avatar do jogador foi transferida para outra região como resultado de um rebalanceamento da carga do jogo. Já a migração em movimento é mais provável de acontecer quando as regiões não são contíguas.

Podemos observar que o ProGReGA é o que tem menor quantidade de migrações em movimento, justamente por suas regiões serem contíguas. No entanto, pelo fato de não tentar minimizar as transferências de células – o ProGReGA tem como principal objetivo minimizar o overhead –, a quantidade de migrações em repouso é a maior de todos os algoritmos, e o número total de migrações é o segundo maior, sendo melhor apenas que o BFBCT, que também foi o pior algoritmo neste critério. A estratégia do ProGReGA-KH e, mais fortemente, do ProGReGA-KF, de manter o maior número de células possível quando é feito o rebalanceamento, tem como resultado os menores números de migrações

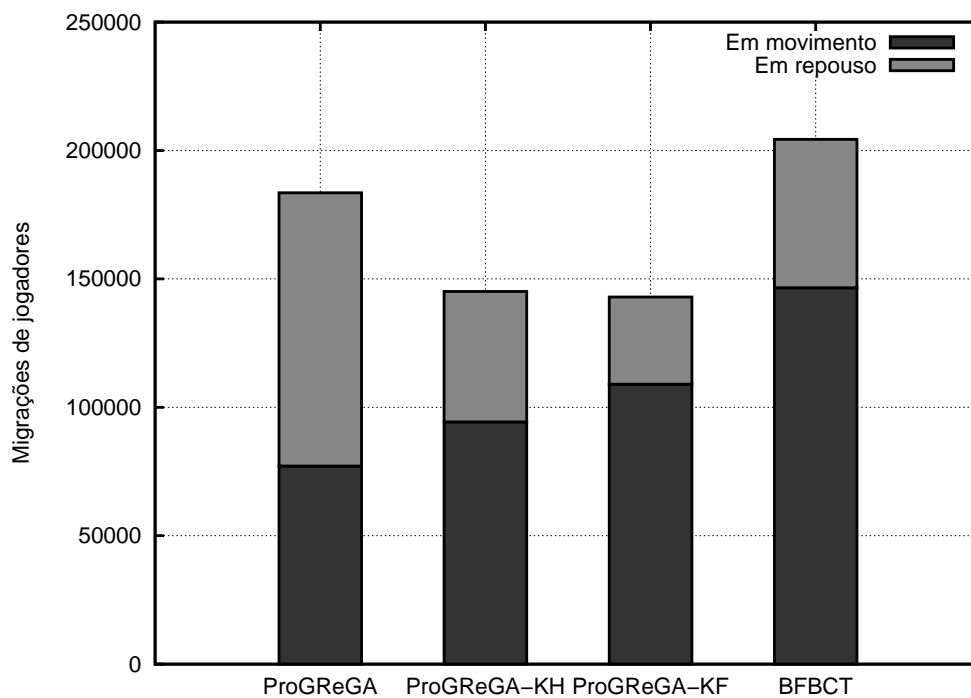


Figura 5.14: Migração de jogadores com avatares parados e com avatares em movimento

de jogadores dos algoritmos simulados.

Outro detalhe a ser considerado é o da uniformidade de distribuição: todos os servidores devem apresentar uma taxa de uso de seus recursos o mais parecida possível, para que a distribuição seja considerada justa. Para medir essa uniformidade, foi calculado o desvio padrão, σ , do $u(S)$ de todos os servidores, para cada algoritmo simulado. A Figura 5.15 mostra a variação de σ em função do tempo.

Mesmo com os servidores apresentando a maior variação da taxa de uso de seus recursos, o ProGReGA foi o que reduziu ao máximo o uso real de recursos ($W_{total} + Overhead$) de todos os algoritmos propostos. Já a sua variante ProGReGA-KF reduz ao máximo as migrações dos usuários, em troca de um aumento do overhead em 48%, em média, se comparado à versão original do algoritmo. Qual dos dois seria melhor no geral dependeria muito do jogo em questão. Em um jogo de tempo-real, usuários migrando constantemente de servidor pode introduzir atraso e prejudicar a interação entre os jogadores, sendo o ProGReGA-KF o mais indicado, tendo apresentado um número total de migrações 22% menor que o ProGReGA. Por outro lado, pode não ser possível o uso de algum tipo de “degradação graciosa” para reduzir dinamicamente a qualidade do jogo, precisando economizar ao máximo seus recursos. Neste caso, o ProGReGA seria a melhor opção.

5.5 Considerações finais

O esquema de balanceamento de carga proposto aqui permite o uso de diferentes tipos de algoritmos, a depender do que se pretende para o servidor em questão. Por exemplo, pode-se utilizar o ProGReGA quando se quer minimizar o overhead, ou o ProGReGA-KF quando há uma maior disponibilidade de largura de banda e se quer proporcionar ao jogador uma melhor experiência de jogo, havendo menos migrações entre servidores.

Além disso, os critérios que se definiram para o balanceamento de carga foram aten-

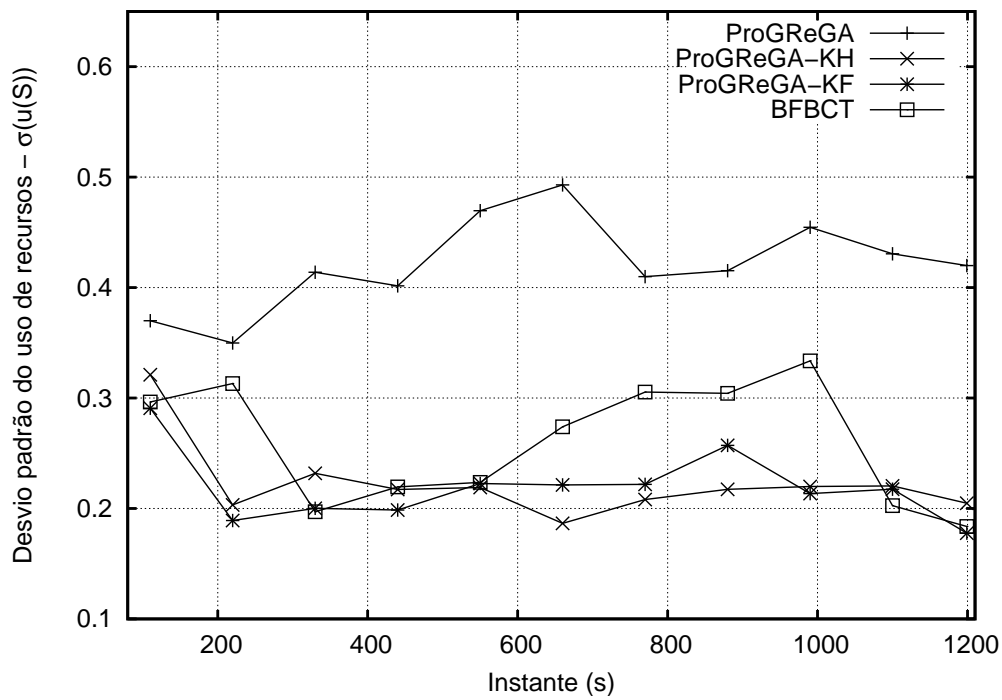


Figura 5.15: Desvio padrão do uso de recurso dos servidores

dados: a divisão de carga foi proporcional, ou seja, o uso de largura de banda de envio de cada servidor esteve de acordo com sua capacidade e o overhead foi reduzido, utilizando o algoritmo de Kernighan e Lin.

Como trabalhos futuros, os algoritmos apresentados aqui podem ser ainda mais refinados, se a carga considerada para o balanceamento for uma média da carga em um período – nos últimos minutos, por exemplo – ao invés do valor instantâneo. Dessa forma, seriam evitados rebalanceamentos desnecessários que seriam causados por uma carga muito oscilante.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para concluir, neste capítulo será apresentado um resumo das contribuições que se conseguiu durante a realização deste trabalho e de que maneira foram atingidos os objetivos que foram definidos (seção 6.1). Além disso, será dada uma visão geral do que se pretende fazer em trabalhos futuros (seção 6.2).

6.1 Conclusões

Este trabalho, que propôs o uso de um sistema servidor geograficamente distribuído e heterogêneo, teve como objetivo a definição de técnicas que lidassem com a escassez e não-uniformidade dos recursos desse sistema. Para otimizar o uso de largura de banda dos servidores, foi apresentado um algoritmo de gerenciamento de interesse, o A^3 , cuja idéia principal é adaptar a frequência de atualização de estado das entidades do jogo de acordo com sua relevância para o cliente que receberá as atualizações.

O formato da área de interesse utilizada pelo algoritmo A^3 consiste em um setor de círculo, correspondente ao campo de visão do jogador, mais um círculo de raio menor, que corresponde à área próxima ao avatar daquele jogador. O objetivo deste círculo menor é o de manter o estado naquela área, que é considerada crítica, o mais atualizado possível. Somando-se essas características, chegamos a um algoritmo que obteve redução da utilização máxima da banda de envio do servidor de 52,03% e 33,10%, comparados com o gerenciamento de interesse baseado em círculo e em campo de visão, respectivamente, e de 63,51% e 33,58% de utilização média, comparados com os mesmos algoritmos.

Para distribuir a carga entre os nodos servidores, reduzindo o overhead da distribuição e atribuindo cargas proporcionais à capacidade dos servidores, foi proposto também um esquema de balanceamento de carga dinâmico. Foram considerados aspectos importantes, como o crescimento quadrático do tráfego quando os avatares estão próximos e o overhead inerente à distribuição quando jogadores conectados a servidores diferentes têm de interagir.

Para o esquema de balanceamento de carga, que é dividido em três fases, foram propostos diferentes algoritmos para a fase 2 (balanceamento em si), que foram o ProGReGA, o ProGReGA-KH, o ProGReGA-KF e o BFBCT. Com o algoritmo ProGReGA, foi alcançado com sucesso o objetivo de fazer um balanceamento de carga dinâmico e proporcional, reduzindo o overhead, tendo sido o algoritmo que causou o menor overhead de todos. Com o ProGReGA-KF, conseguiu-se uma redução considerável no número de migrações de jogadores, comparado com a sua versão original e com os outros algoritmos, sob o custo de introduzir um overhead um pouco maior do que o criado pelo ProGReGA.

6.2 Trabalhos futuros

Futuramente, o modelo de suporte a MMOGs esboçado no capítulo 3 poderia ser expandido, incluindo soluções para os principais aspectos relacionados a MMOGs, como distribuição de tarefas, sincronização da simulação, persistência distribuída e assim por diante, que não foram detalhados neste trabalho. Embora este modelo não esteja definido ainda, já há algumas idéias de como ele poderá ser e que tipo de abordagens ele deve utilizar, baseado em pesquisa relacionada. Nas seções seguintes, serão apresentadas estas idéias iniciais.

6.2.1 Distribuição da carga do jogo

Já foram feitos alguns trabalhos relacionados ao particionamento do ambiente virtual do jogo. Para um trabalho futuro, pensa-se em fazer a distribuição da carga do jogo entre os nodos servidores em dois níveis:

1. Assim como foi proposto aqui, será utilizada a idéia de células de mesmo tamanho e posição fixa, que são áreas do ambiente. Essas células então serão agrupadas em regiões, cujo tamanho e formato irão depender da maneira como os avatares dos jogadores estão mais ou menos concentrados em determinados lugares. Isto deverá ser feito de maneira transparente para o jogador, que verá um mundo grande e contíguo através do qual poderá mover-se livremente;
2. Cada região poderá ser designada a mais de um nodo servidor, com dois objetivos principais: primeiramente, prover tolerância a falhas por meio de replicação e, em segundo lugar, permitir que regiões que já estão muito sobrecarregadas sejam gerenciadas por mais de um nodo servidor.

No caso de uma região estar muito sobrecarregada, poderia-se pensar em fazer um novo particionamento, em duas ou mais novas regiões, mas isto poderia ser contraproducente em determinadas situações, como no caso em que a região engloba um hotspot e sua divisão resultaria em duas regiões excessivamente dependentes entre si. Para isso deverá ser criado também um algoritmo, métrica ou heurística que determine se uma região deve ou não ser subdividida em novas regiões.

Seria então necessário um novo esquema de balanceamento de carga, que, pretende-se, seguirá o mesmo princípio do esquema proposto aqui. A questão é que, diferente deste modelo, não haverá mais apenas um nodo servidor por região, mas um grupo de nodos servidores. Neste caso, serão investigadas maneiras de balancear a carga do sistema, considerando essa distribuição em dois níveis. Uma idéia seria a de usar apenas réplicas, com o intuito de prover tolerância a falhas na região. A carga dentro de uma região seria redistribuída apenas quando a mesma estivesse sobrecarregada e não fosse viável reparticioná-la.

6.2.2 Formação da rede lógica do sistema servidor

Quanto à formação da rede *overlay* sobre a qual será executado o sistema servidor, existem propostas, como em (TA et al., 2008; RATNASAMY et al., 2002; HAN; WATSON; JAHANIAN, 2005; ZHANG et al., 2004), que buscam montar a rede de forma que nodos com boa conexão de rede entre si estejam adjacentes na rede lógica. Foi proposto, por exemplo, agrupar os nodos de acordo com o atraso de rede entre eles. Pretende-se utilizar estas técnicas de maneira que certos nodos servidores servindo regiões adjacentes e,

principalmente, nodos que estejam servindo à mesma região, pertençam ao mesmo grupo. Pode-se também adaptá-las, incluindo outros critérios além do atraso, como a velocidade da transmissão de dados entre eles, em bits por segundo.

O propósito de montar a rede overlay seguindo essa estratégia seria o de minimizar o atraso na interação entre jogadores. Esse atraso na interação seria o tempo decorrido desde o envio de uma ação de um jogador, processamento pelo servidor, até o recebimento do estado resultante por outro jogador. Se dois jogadores quaisquer estiverem interagindo um com o outro, porém conectados a nodos servidores diferentes, será necessário que cada uma de suas interações seja intermediada pelos dois servidores. Assim, se estes dois servidores tiverem baixo atraso entre eles, a interação dos jogadores será menos prejudicada pelo acréscimo de um segundo servidor intermediário.

6.2.3 Sincronização de estado

Uma das questões centrais que se pretende tratar no futuro é a da manutenção da consistência da simulação entre os diferentes nodos servidores. Ainda que cada jogador veja apenas uma parte do mundo virtual, este mundo deve ser o mesmo para todos os servidores. Assim, se dois jogadores estão com seus avatares no mesmo lugar do ambiente virtual, eles deverão visualizar o mesmo ambiente. Outra questão importante é a ordenação dos eventos. Supondo que dois jogadores estivessem lutando no jogo, e o avatar de um deles atirasse com uma arma qualquer e o outro se movesse, a ordem desses eventos seria crucial para decidir se o outro jogador teve seu avatar morto, apenas ferido ou se evitou completamente o disparo.

No caso em que os dois jogadores estivessem conectados ao mesmo servidor, como é tradicionalmente feito por empresas de jogos, isto seria trivial, bastando verificar qual das ações chegou primeiro. Ainda que se utilizasse um mecanismo de compensação de atraso – o *timestamp* da ação de cada jogador seria igual ao tempo atual menos o seu atraso –, como é feito em Half-Life (VALVE, 1998), por exemplo, não seria muito problemático ordenar estes eventos. No caso de um servidor distribuído, seria necessário que os nodos servidores entrassem em algum tipo de acordo ou sincronia no que diz respeito a essa ordenação, cuja complexidade cresceria com o número de servidores envolvidos.

Levando em conta que existem várias regiões, formando um mundo contíguo, e que em cada uma há um ou mais servidores, estas questões referentes a manter a consistência da simulação se tornam ainda mais difíceis quando um avatar se aproxima de uma fronteira da região onde está localizado. Espera-se que a divisão do ambiente não seja percebida pelo jogador. Então, ao se aproximar de uma fronteira, ele deverá ser capaz de ver tudo que estiver além dela e de mover-se livremente de uma para outra. Para isto, será necessário que o servidor ao qual ele está conectado comunique-se com aquele que serve a região, além da fronteira, que está sendo visualizada pelo jogador. Serão transmitidas informações como: estado do ambiente, avatares que estejam próximos, estados desses avatares e assim por diante.

Em um trabalho anterior, de (CECIN et al., 2006), foi proposto um esquema de sincronização de estado que consiste de dois simuladores: um conservador e um otimista. Enquanto que o otimista executa as ações dos jogadores assim que são recebidas e exhibe imediatamente seu resultado na tela do jogador, o simulador conservador divide o tempo em turnos e somente executa as ações dos jogadores após haver uma sincronização. Esta sincronização consiste em que cada nodo executando a simulação receba as ações de todos os participantes envolvidos – ou a notificação de que estes não fizeram nada –, que são em seguida ordenadas e processadas. Somente após este passo é que o simulador conservador

avança para o próximo turno. No caso da simulação otimista divergir além do tolerável da simulação conservadora, esta sobrescreve o seu estado sobre a primeira, que continua a partir daí. No entanto, este esquema foi proposto para uma arquitetura completamente descentralizada, sendo necessário analisá-lo e fazer as adaptações necessárias para que possa ser utilizado em um sistema servidor distribuído em dois níveis, que é o que se pretende. Existem também outros trabalhos que visam a manter consistente a simulação, como (ZHOU; SHEN, 2007; MOON et al., 2006; MÜLLER; GÖSSLING; GORLATCH, 2006), que também poderão ser estudados e possivelmente alguns de seus princípios farão parte de uma solução para consistência a ser definida em um modelo futuro.

6.2.4 Persistência distribuída

Pretende-se também investigar possibilidades para o armazenamento do estado do mundo virtual e dos jogadores. Deverá haver uma maneira de fazer isto de maneira distribuída, já que não haverá um único servidor central. Poderia ser mais simples escolher um dos nodos servidores para guardar estas informações, no entanto isso poderia fazer com que o estado do jogo dependesse da disponibilidade e confiabilidade deste nodo escolhido e, ainda que estes dois requisitos fossem satisfeitos, este servidor poderia ser saturado pelo número de requisições, tornando mais lenta a recuperação dos estados nele armazenados.

Deverá então ser criado algum esquema de armazenamento distribuído, onde porções da informação de estado são armazenados em diferentes lugares. Além disso, deverá ser utilizada replicação para que o estado esteja disponível ainda que alguns nodos do sistema se desconectem inesperadamente. Redes lógicas baseadas em DHT, como Pastry (ROWSTRON; DRUSCHEL, 2001), Tapestry (ZHAO et al., 2004), Chord (STOICA et al., 2001) e Koorde (KAASHOEK; KARGER, 2003), parecem ser possíveis soluções para prover o tipo de armazenamento distribuído e redundante que se quer para o estado do jogo. Pretende-se, portanto, investigar o quanto essas redes são realmente adequadas para este fim. Existem simuladores, como por exemplo o OverSim (BAUMGART; HEEP; KRAUSE, 2007), que permitem a simulação de redes overlay, tais como as que foram citadas, e através de simulação será avaliado o comportamento do sistema utilizando essas redes lógicas.

O que pode ocorrer é que seja excessivo o custo de manter uma rede como a Pastry sobre o sistema servidor, recuperando e armazenando os estados utilizando multicast no nível de aplicação e utilizando replicação, se somado ao próprio custo que os nodos servidores já enfrentarão para executar a simulação em si, recebendo ações dos jogadores e devolvendo-lhes a resposta. Para não sobrecarregar o sistema com o tráfego referente à persistência do estado do jogo, poderiam ser ajustados parâmetros, tais como frequência de atualização e, no nível da aplicação, o nível de detalhamento do estado a ser persistido. Por exemplo, ao invés de armazenar a localização, direção e ação sendo executada por cada avatar em uma área do ambiente virtual, poderia ser armazenada apenas sua localização.

6.2.5 Otimização do uso de largura de banda

Pelo fato dos nodos servidores serem, idealmente, de baixo custo, é necessário economizar seus recursos tanto quanto for possível, mas sem prejudicar a qualidade do jogo. Por exemplo, podem ser feitas filtragens por interesse, onde a cada jogador só é enviado aquilo que ele pode visualizar, de forma a economizar tráfego tanto entre clientes e servidores, quanto entre os próprios servidores. Seguindo esse mesmo princípio, servidores de

duas regiões diferentes podem ter uma versão antiga do estado um do outro, se não estiver havendo interação entre jogadores conectados a servidores diferentes. Dessa forma, estes servidores não precisarão atualizar-se um ao outro com tanta frequência.

Periodicamente, ou no momento em que for necessário (e.g. dois jogadores de diferentes regiões interagindo próximo à fronteira), poderão ser trocados os estados das regiões. A granularidade dessa informação pode ser ainda mais fina, e cada servidor poderia enviar para o outro apenas os dados mais essenciais. Por exemplo, cada servidor enviaria ao outro apenas o estado do ambiente virtual próximo à fronteira entre as regiões, ao invés do estado da região inteira.

Diversos trabalhos já foram realizados com o intuito de fazer filtragem por interesse (BEZERRA; CECIN; GEYER, 2008; AHMED; SHIRMOHAMMADI, 2008b; MORGAN; LU; STOREY, 2005; MINSON; THEODOROPOULOS, 2005). Além de investigar qual a que melhor se aplica ao modelo proposto, e de verificar possíveis adaptações que sejam necessárias, outras maneiras de economizar os recursos do sistema servidor podem ser estudadas.

REFERÊNCIAS

ADLER, B. T.; ALFARO, L. de. A Content-Driven Reputation System for the Wikipedia. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON WORLD WIDE WEB, WWW, 16., 2007, Banff, Canada. **Proceedings...** New York: ACM, 2007. v.7, p.261–270.

AHMED, D.; SHIRMOHAMMADI, S. A Microcell Oriented Load Balancing Model for Collaborative Virtual Environments. In: IEEE CONFERENCE ON VIRTUAL ENVIRONMENTS, HUMAN-COMPUTER INTERFACES AND MEASUREMENT SYSTEMS, VECIMS, 2008, Istanbul, Turkey. **Proceedings...** Piscataway, NJ: IEEE, 2008. p.86–91.

AHMED, D. T.; SHIRMOHAMMADI, S. A Dynamic Area of Interest Management and Collaboration Model for P2P MMOGs. In: IEEE/ACM INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON DISTRIBUTED SIMULATION AND REAL-TIME APPLICATIONS, DS-RT, 12., 2008, Vancouver, Canada. **Proceedings...** Washington, DC: IEEE, 2008. p.27–34.

ARENANET. **Guild Wars**. 2005. Disponível em: <<http://www.guildwars.com/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

ASSIOTIS, M.; TZANOV, V. A distributed architecture for MMORPG. In: ACM SIGCOMM WORKSHOP ON NETWORK AND SYSTEM SUPPORT FOR GAMES, NETGAMES, 5., 2006, Singapore. **Proceedings...** New York: ACM, 2006. p.4.

BACCELLI, F.; JEAN-MARIE, A.; LIU, Z. A survey on solution methods for task graph models. In: WORKSHOP ON QUANTITATIVE METHODS IN PARALLEL SYSTEMS, QMIPS, 2., 1993, Erlangen, Germany. **Proceedings...** [S.l.: s.n.], 1993. p.163–183.

BAUMGART, I.; HEEP, B.; KRAUSE, S. OverSim: a flexible overlay network simulation framework. In: IEEE GLOBAL INTERNET SYMPOSIUM, 2007, Anchorage, USA. **Proceedings...** [S.l.]: IEEE, 2007. p.79–84.

BENFORD, S. et al. Collaborative virtual environments. **Communications of the ACM**, New York, v.44, n.7, p.79–85, July 2001.

BETTSTETTER, C.; HARTENSTEIN, H.; PÉREZ-COSTA, X. Stochastic Properties of the Random Waypoint Mobility Model: epoch length, direction distribution, and cell change rate. In: ACM INTERNATIONAL WORKSHOP ON MODELING ANALYSIS AND SIMULATION OF WIRELESS AND MOBILE SYSTEMS, 5., 2002, Atlanta, GA. **Proceedings...** New York: ACM, 2002. p.7–14.

BEZERRA, C. E. B.; CECIN, F. R.; GEYER, C. F. R. A3: a novel interest management algorithm for distributed simulations of mmogs. In: IEEE/ACM INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON DISTRIBUTED SIMULATION AND REAL-TIME APPLICATIONS, DS-RT, 12., 2008, Vancouver, Canada. **Proceedings...** Washington, DC: IEEE, 2008. p.35–42.

BLIZZARD. **Starcraft**. 1998. Disponível em: <<http://www.blizzard.com/starcraft/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

BLIZZARD. **Diablo 2**. 2000. Disponível em: <<http://www.blizzard.com/diablo2/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

BLIZZARD. **World of Warcraft**. 2004. Disponível em: <<http://www.worldofwarcraft.com/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

BOULANGER, J.; KIENZLE, J.; VERBRUGGE, C. Comparing interest management algorithms for massively multiplayer games. In: ACM SIGCOMM WORKSHOP ON NETWORK AND SYSTEM SUPPORT FOR GAMES, NETGAMES, 5., 2006, Singapore. **Proceedings...** New York: ACM, 2006. p.6.

CCP. **EVE Online**. 2003. Disponível em: <<http://www.eve-online.com/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

CECIN, F. R.; GEYER, C. F. R.; RABELLO, S.; BARBOSA, J. L. V. A peer-to-peer simulation technique for instanced massively multiplayer games. In: IEEE/ACM INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON DISTRIBUTED SIMULATION AND REAL-TIME APPLICATIONS, DS-RT, 10., 2006, Torremolinos, Spain. **Proceedings...** Washington, DC: IEEE, 2006. p.43–50.

CECIN, F. R.; REAL, R.; JANNONE, R.; GEYER, C. F. R.; MARTINS, M.; BARBOSA, J. L. V. FreeMMG: a scalable and cheat-resistant distribution model for internet games. In: IEEE/ACM INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON DISTRIBUTED SIMULATION AND REAL-TIME APPLICATIONS, DS-RT, 8., 2004, Budapest, Hungary. **Proceedings...** Washington, DC: IEEE, 2004. p.83–90.

CHEN, A.; MUNTZ, R. Peer clustering: a hybrid approach to distributed virtual environments. In: ACM SIGCOMM WORKSHOP ON NETWORK AND SYSTEM SUPPORT FOR GAMES, NETGAMES, 5., 2006, Singapore. **Proceedings...** New York: ACM, 2006. p.11.

CHEN, J.; TAYLOR, V. Mesh Partitioning for Efficient Use of Distributed Systems. **IEEE Transactions on Parallel and Distributed Systems**, New York, v.13, n.1, p.67–79, Jan. 2002.

CHERTOV, R.; FAHMY, S. Optimistic Load Balancing in a Distributed Virtual Environment. In: ACM INTERNATIONAL WORKSHOP ON NETWORK AND OPERATING SYSTEMS SUPPORT FOR DIGITAL AUDIO AND VIDEO, NOSSDAV, 16., 2006, Newport, USA. **Proceedings...** New York: ACM, 2006. p.1–6.

DE VLEESCHAUWER, B. et al. Dynamic microcell assignment for massively multiplayer online gaming. In: ACM SIGCOMM WORKSHOP ON NETWORK AND SYSTEM SUPPORT FOR GAMES, NETGAMES, 4., 2005, Hawthorne, NY. **Proceedings...** New York: ACM, 2005. p.1–7.

EL RHALIBI, A.; MERABTI, M. Agents-based modeling for a peer-to-peer MMOG architecture. **Computers in Entertainment (CIE)**, [S.l.], v.3, n.2, p.3–3, 2005.

EL-SAYED, A. **Application-Level Multicast Transmission Techniques over the Internet**. 2004. 163p. Tese (Doutorado em Ciência da Computação) — Institut National Polytechnique de Grenoble, Grenoble, 2004.

FEDER, T. et al. Complexity of graph partition problems. In: ACM SYMPOSIUM ON THEORY OF COMPUTING, STOC, 31., 1999, Atlanta, GA. **Proceedings...** New York: ACM, 1999. p.464–472.

FENG, W. **What's Next for Networked Games?** 2007. Disponível em: <<http://www.thefengs.com/wuchang/work/>>. Acesso em: 26 fev. 2009. (NetGames 2007 keynote talk, nov. 2007).

FIDUCCIA, C.; MATTHEYSES, R. A Linear-Time Heuristic for Improving Network Partitions. In: CONFERENCE ON DESIGN AUTOMATION, 19., 1982, Las Vegas, NV. **Proceedings...** New York: ACM, 1982. p.175–181.

HAMPEL, T.; BOPP, T.; HINN, R. A peer-to-peer architecture for massive multiplayer online games. In: ACM SIGCOMM WORKSHOP ON NETWORK AND SYSTEM SUPPORT FOR GAMES, NETGAMES, 5., 2006, Singapore. **Proceedings...** New York: ACM, 2006. p.48.

HAN, J.; WATSON, D.; JAHANIAN, F. Topology aware overlay networks. In: IEEE ANNUAL JOINT CONFERENCE OF THE IEEE COMPUTER AND COMMUNICATIONS SOCIETIES, INFOCOM, 24., 2005, Miami, FL. **Proceedings...** [S.l.]: IEEE, 2005. v.4, p.2554–2565.

HENDRICKSON, B.; LELAND, R. An Improved Spectral Graph Partitioning Algorithm for Mapping Parallel Computations. **SIAM Journal on Scientific Computing**, Philadelphia, PA, USA, v.16, n.2, p.452–452, Mar. 1995.

ID SOFTWARE. **Quake**. 1996. Disponível em: <<http://www.idsoftware.com/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

IIMURA, T.; HAZEYAMA, H.; KADOBAYASHI, Y. Zoned federation of game servers: a peer-to-peer approach to scalable multi-player online games. In: ACM SIGCOMM WORKSHOP ON NETWORK AND SYSTEM SUPPORT FOR GAMES, NETGAMES, 3., 2004, Portland, USA. **Proceedings...** New York: ACM, 2004. p.116–120.

KAASHOEK, M.; KARGER, D. Koorde: a simple degree-optimal distributed hash table. In: INTERNATIONAL WORKSHOP ON PEER-TO-PEER SYSTEMS, IPTPS, 2., 2003, Berkeley, CA. **Revised Papers**. Berlin: Springer, 2003. p.98–107. (Lecture Notes in Computer Science, v. 2735).

KARYPIS, G. et al. Parallel multilevel k-way partitioning scheme for irregular graphs. **SIAM Review**, Philadelphia, PA, USA, v.41, n.2, p.278–300, June 1999.

KARYPIS, G.; KUMAR, V. A Fast and High Quality Multilevel Scheme for Partitioning Irregular Graphs. **SIAM Journal on Scientific Computing**, Philadelphia, PA, USA, v.20, n.1, p.359–392, Aug. 1998.

KARYPIS, G.; KUMAR, V. Multilevel algorithms for multi-constraint graph partitioning. In: ACM/IEEE CONFERENCE ON SUPERCOMPUTING, 1998, Orlando, FL. **Proceedings...** Washington, DC: IEEE, 1998. p.1–13.

KERNIGHAN, B.; LIN, S. An efficient heuristic procedure for partitioning graphs. **Bell System Technical Journal**, [S.l.], v.49, n.2, p.291–307, 1970.

KIM, J. et al. Traffic characteristics of a massively multi-player online role playing game. In: ACM SIGCOMM WORKSHOP ON NETWORK AND SYSTEM SUPPORT FOR GAMES, NETGAMES, 4., 2005, Hawthorne, NY. **Proceedings...** New York: ACM, 2005. p.1–8.

KNUTSSON, B. et al. Peer-to-peer support for massively multiplayer games. In: IEEE ANNUAL JOINT CONFERENCE OF THE IEEE COMPUTER AND COMMUNICATIONS SOCIETIES, INFOCOM, 23., 2004, Hong Kong. **Proceedings...** [S.l.]: IEEE, 2004. p.96–107.

LAMPORT, L.; SHOSTAK, R.; PEASE, M. The Byzantine Generals Problem. **ACM Transactions on Programming Languages and Systems (TOPLAS)**, [S.l.], v.4, n.3, p.382–401, 1982.

LEE, K.; LEE, D. A scalable dynamic load distribution scheme for multi-server distributed virtual environment systems with highly-skewed user distribution. In: ACM SYMPOSIUM ON VIRTUAL REALITY SOFTWARE AND TECHNOLOGY, 2003, Osaka, Japan. **Proceedings...** New York: ACM, 2003. p.160–168.

MCCANNE, S.; FLOYD, S. et al. **Network simulator ns-2**. 2006. Disponível em: <<http://www.isi.edu/nsnam/ns>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

MICROSOFT. **Age of Empires**. 1997. Disponível em: <<http://www.microsoft.com/games/empires/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

MINSON, R.; THEODOROPOULOS, G. An adaptive interest management scheme for distributed virtual environments. In: ACM/IEEE/SCS WORKSHOP ON PRINCIPLES OF ADVANCED AND DISTRIBUTED SIMULATION, PADS, 19., 2005, Monterey, CA. **Proceedings...** Washington, DC: IEEE, 2005. p.273–281.

MOON, K. et al. Efficiently Maintaining Consistency Using Tree-Based P2P Network System in Distributed Network Games. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON TECHNOLOGIES FOR E-LEARNING AND DIGITAL ENTERTAINMENT, EDUTAINMENT, 1., 2006, Hangzhou, China. **Proceedings...** Berlin: Springer, 2006. p.648–657. (Lecture Notes in Computer Science, v. 3942).

MORGAN, G.; LU, F.; STOREY, K. Interest management middleware for networked games. In: SYMPOSIUM ON INTERACTIVE 3D GRAPHICS AND GAMES, SIGGRAPH, 32., 2005, Los Angeles, CA. **Proceedings...** New York: ACM, 2005. p.57–64.

MORSE, K.; BIC, L.; DILLEN COURT, M. Interest Management in Large-Scale Virtual Environments. **Presence: Teleoperators & Virtual Environments**, [S.l.], v.9, n.1, p.52–68, 2000.

MORSE, K. et al. **Interest management in large-scale distributed simulations**. Irvine, CA: University of California, 1996. (Technical Report ICS-TR-96-27).

MÜLLER, J.; GÖSSLING, A.; GORLATCH, S. On correctness of scalable multi-server state replication in online games. In: ACM SIGCOMM WORKSHOP ON NETWORK AND SYSTEM SUPPORT FOR GAMES, NETGAMES, 5., 2006, Singapore. **Proceedings...** New York: ACM, 2006. p.21.

NCSOFT. **Lineage II**. 2003. Disponível em: <<http://www.lineage2.com/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

NG, B. et al. A multi-server architecture for distributed virtual walkthrough. In: ACM SYMPOSIUM ON VIRTUAL REALITY SOFTWARE AND TECHNOLOGY, VRST, 2002, Hong Kong. **Proceedings...** New York: ACM, 2002. p.163–170.

ORSILA, H. et al. Optimal Subset Mapping And Convergence Evaluation of Mapping Algorithms for Distributing Task Graphs on Multiprocessor SoC. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON SYSTEM-ON-CHIP, 2007, Tampere, Finland. **Proceedings...** [S.l.]: IEEE, 2007. p.1–6.

RAK, S.; VAN HOOK, D. Evaluation of grid-based relevance filtering for multicast group assignment. In: WORKSHOP ON STANDARDS FOR THE INTEROPERABILITY OF DISTRIBUTED SIMULATIONS, DIS, 14., 1996. **Proceedings...** [S.l.: s.n.], 1996. p.739–747.

RATNASAMY, S. et al. Topologically aware overlay construction and server selection. In: IEEE ANNUAL JOINT CONFERENCE OF THE IEEE COMPUTER AND COMMUNICATIONS SOCIETIES, INFOCOM, 21., 2002, New York. **Proceedings...** [S.l.]: IEEE, 2002. p.1190–1199.

RIECHE, S. et al. Peer-to-Peer-based Infrastructure Support for Massively Multiplayer Online Games. In: IEEE CONSUMER COMMUNICATIONS AND NETWORKING CONFERENCE, CCNC, 4., 4., 2007, Las Vegas, NV. **Proceedings...** [S.l.]: IEEE, 2007. p.763–767.

ROWSTRON, A.; DRUSCHEL, P. Pastry: scalable, distributed object location and routing for large-scale peer-to-peer systems. In: IFIP/ACM INTERNATIONAL CONFERENCE ON DISTRIBUTED SYSTEMS PLATFORMS, 2001, Heidelberg, Germany. **Proceedings...** London, UK: Springer-Verlag, 2001. p.329–350.

SCHIELE, G. et al. Requirements of Peer-to-Peer-based Massively Multiplayer Online Gaming. In: IEEE INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON CLUSTER COMPUTING AND THE GRID, CCGRID, 7., 2007, Rio de Janeiro. **Proceedings...** Washington, DC: IEEE, 2007. p.773–782.

SMED, J.; KAUKORANTA, T.; HAKONEN, H. Aspects of networking in multiplayer computer games. **The Electronic Library**, [S.l.], v.20, n.2, p.87–97, 2002.

SMED, J.; KAUKORANTA, T.; HAKONEN, H. **A Review on Networking and Multiplayer Computer Games**. Turku, Finland: Turku Centre for Computer Science, 2002. (TUCS Technical Report No 454).

STOICA, I. et al. Chord: a scalable peer-to-peer lookup service for internet applications. In: CONFERENCE ON APPLICATIONS, TECHNOLOGIES, ARCHITECTURES, AND PROTOCOLS FOR COMPUTER COMMUNICATIONS, SIGCOMM, 2001, San Diego, CA. **Proceedings...** New York: ACM, 2001. p.149–160.

SVOBODA, P.; KARNER, W.; RUPP, M. Traffic Analysis and Modeling for World of Warcraft. In: IEEE INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMMUNICATIONS, ICC, 2007, Glasgow, Scotland. **Proceedings...** [S.l.]: IEEE, 2007. p.1612–1617.

TA, D. et al. Network-Aware Server Placement for Highly Interactive Distributed Virtual Environments. In: IEEE/ACM INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON DISTRIBUTED SIMULATION AND REAL-TIME APPLICATIONS, DS-RT, 12., 2008, Vancouver, Canada. **Proceedings...** Washington, DC: IEEE, 2008. p.95–102.

TRAVIAN. **Travian**. 2004. Disponível em: <<http://www.travian.com/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

VALVE. **Half-Life**. 1998. Disponível em: <<http://www.half-life.com/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

VALVE. **Counter-Strike**. 2000. Disponível em: <<http://www.counter-strike.net/>>. Acesso em: 26 fev. 2009.

VILANOVA, F. J.; BEZERRA, C. E. B.; CRIPPA, M. R.; CECIN, F. R.; GEYER, C. F. R. P2PSE - A Peer-to-Peer Support for Multiplayer Games. In: BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTER GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT - COMPUTING TRACK, SBGAMES, 7., 2008, Belo Horizonte. **Proceedings...** [S.l.]: Sociedade Brasileira de Computação - SBC, 2008. p.47–53.

YU, Y. et al. Network-Aware State Update For Large Scale Mobile Games. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTER COMMUNICATIONS AND NETWORKS, ICCCN, 16., 2007, Honolulu, Hawaii. **Proceedings...** [S.l.]: IEEE, 2007. p.563–568.

ZHANG, X. et al. A construction of locality-aware overlay network: moverlay and its performance. **IEEE Journal on Selected Areas in Communications**, [S.l.], v.22, n.1, p.18–28, 2004.

ZHAO, B. et al. Tapestry: a resilient global-scale overlay for service deployment. **IEEE Journal on Selected Areas in Communications**, [S.l.], v.22, n.1, p.41–53, 2004.

ZHOU, S.; SHEN, H. A Consistency Model for Highly Interactive Multi-player Online Games. In: ANNUAL SIMULATION SYMPOSIUM, ANSS, 40., 2007, Norfolk, Virginia. **Proceedings...** Washington, DC: IEEE, 2007. p.318–323.

ZOU, L.; AMMAR, M.; DIOT, C. An evaluation of grouping techniques for state dissemination in networked multi-user games. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON MODELING, ANALYSIS AND SIMULATION OF COMPUTER AND TELECOMMUNICATION SYSTEMS, MASCOTS, 9., 2001, Cincinnati, Ohio. **Proceedings...** Washington, DC: IEEE, 2001. p.33–40.