ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

Аллодеры России, объединяйтесь!

Системный файл реальности поврежден.
Перезагрузить вселенную? (да/нет)

«Аллодовские» сервера:

Nival (http://www.nival.com/) — требуется регистрация, что возможно лишь при наличии лицензионной игры;
OGO (http://allods.ogo.ru/) — независимая часть ниваловских серверов. Своя база персонажей, регистрация опять же на Нивале;
IDOWEB (http://www.idoweb.com/allods) — для игры надо зарегистрироваться и получить *.asl файл, который обеспечивает вход на сервер.



искну выступить в роли предсказателя — российских кланов **Аллодов** скоро прибудет и немало! Выход продолжения, запланированный на первый квартал с. г., приятные известия об **Аллодах 3D** подстегнут интерес к игре, народа на серверах прибавится, а клановое строительство пойдет ударными темпами. Так что, друзья, готовьтесь занять свое место под солнцем.

...Жизнь первых **Аллодеров** (см. «Краткий словарик Аллодов») долгое время была неприкаянной, хотя поначалу прогнозы звучали самые радужные. Появившаяся в апреле 1998 года игра немедленно привлекла к себе внимание **RU-Net'а** — качественный отечественный продукт, да еще с мультиплейером! Особо разогрели общественность слухи об открытии **Nival'ом** через месяц-другой официального Аллодовского сервера. Казалось, еще чуть-чуть и российский аналог **B-net** расцветет пышным цветом.

Увы, но с сервером тогда не заладилось — разработчики не могли потянуть такую нагрузку, а издатель не торопился с финансированием. Тем не менее, выход нашелся, ведь возможности, заложенные в продукте, позволяли организовывать самодеятельные сервера. Они не замедлили появиться (**ОГО (http://www.ogo.ru/)**, Аллодед...). Дело тронулось с мертвой точки и пошло-поехало: кланы, бои, интриги, войны, **Pkiller'ы** (двое самых опасных — девушки!). К лету 1998-го список геймерских объединений насчитывал полтора десятка Кланов, «частные» серверы испытывали серьезные перегрузки, а мастерство отдельных клансменов настолько выросло, что «требовало» расчета возможностей персонажа исключительно по хитроумным формулам! Например, таким:

Lpa = Lpp*Apm/((Demax+Demin)/2-App) для **0<=App<=Demin**;

Lpa = Lpp*Apm*(2*Demax-2*App+Apm) /((Demax-App)*(Demax-App)) для **Demin<App <=Demax**, где **Lpa** — количество здоровья, которое надо добавить для сохранения баланса, **Lpp** — количество здоровья, **Demin** и **Demax** — минимальный и максимальный урон монстра, **App** — первоначальное значение брони, **Apm** — количество брони, с которым игрок собирается расстаться...

Кстати, это — совершенно секретная информация, предназначенная только для членов одного из Кланов!..

Настоящим праздником для **Аллодеров** (т.е. лицензионно чистых геймеров, см. «Краткий словарь...») стало открытие официального сервера Нивала (**http://server.nival.com/**), форум и чат на котором помогли дальнейшему росту Кланов — до 25 и даже 50 членов! Многие клансмены специально покупали лицензионных **Аллодов** вместо пиратских, лишь бы получить доступ на «официальный» сервер. Становилось модным подчеркивать: «Все члены клана владеют легальной версией игры!..» Ну а случившееся в конце прошлого года «примирение» **ОГО** и **Нивала** стало даже в какой-то мере сенсацией — и сняло многие острые вопросы...

Увы, но впечатляющие темпы роста **Аллодовского** сообщества осенью 98-го замедлились. Зимой стало казаться, что холод за окном сковал и земли **Аллодов**. Вот как обрисовывал ситуацию в декабре 98-го **Merlin** (он и **Watcher** — основатели клана «**Asgard**»):

«...Сейчас в нашем списке 9 кланов (с нами 10). Но, судя по имеющейся информации, работает штук шесть:

1) Асгард: воины небесной крепости [**Ag**] **http://personal.primorye.ru/asgard/**

2) Ангелы Апокалипсиса [**AoA**] **http://aoa.gameland.ru/**

3) Герои Последнего Аллода (по последним данным их осталось два человека, жаль, когда-то было около полусотни) [**HoLA**] **http://hola.viaduk.net**

4) Аллодед Девилзз (молоды, полны сил и энергии...) [**A**] **http://www.alloded.da.ru**

5) Мэд Аллод Диггерз (**M. A. D.**)

6) Голден Блейд [**GB**]

Паралич разбил «**Рыцарей VS Зла**», «**Воинов и Магов для всех**», «**Магов Умойра**». В предсмертной агонии бьются «**Golden Blade**» и «**Warriors of Fire**». По слухам, у «**Mad Allods Diggers**» сердечко пошаливает, а «**Герои Последнего Аллода**» уже чуть ли ни в реанимации лежат. Пожалуй, здоровы только Ангелы, Аллодед и мы. Но иногда и у нас проблемы с центральной нервной системой...»

Примерно так, если не хуже, обстояло дело и на конец марта с.г. у всех кланов — балансирование между жизнью и летаргией. Да и народу на серверах оставалось мало — только самые стойкие. Но, на мой взгляд, нынешнее запустение напоминает скорее затишье перед бурей, чем безнадежно выгоревшее пепелище. Загляните на форум Нивала, там оживленно обсуждаются возможности **Аллодов 2**, препарируется выложенная демо-версия, заключаются пари на грядущие битвы. И все ждут. Ждут продолжения. После чего жизнь начнется сначала...

Вот еще о чем хотелось бы сказать напоследок. Когда этот прогноз сбудется, а сомнений в том никаких, то это будет означать одну, но крайне важную вещь — очередной отечественный продукт обрел полноценную сетевую «карму» на уровне мировых стандартов: многосерийность, серверы, многочисленные поклонники и Кланы, турниры, чемпионаты, дискуссии, форумы...

Могут ли еще что-то требовать от разработчиков завсегдатаи игрового **RU-Net'а**?! Положа руку на сердце, наверное, — нет.

Ну, разве что третьей серии...

P.S. Лидер клана «**Ангелы Апокалипсиса**» **Олег «Shocke»** ведет на сервере «**Страны Игр**» страничку по **Аллодам**. Геймеры для Геймеров, одним словом! Милости просим в гости: **http://www.gameland.ru/magazine/online/Allods_Shocke/allods.asp**

По его сведениям **Аллодед Девилз**, бывший самый сильный и большой клан, развалился на три части, а его лидер стал профессиональным **Pkiller'ом**...

CU-Online







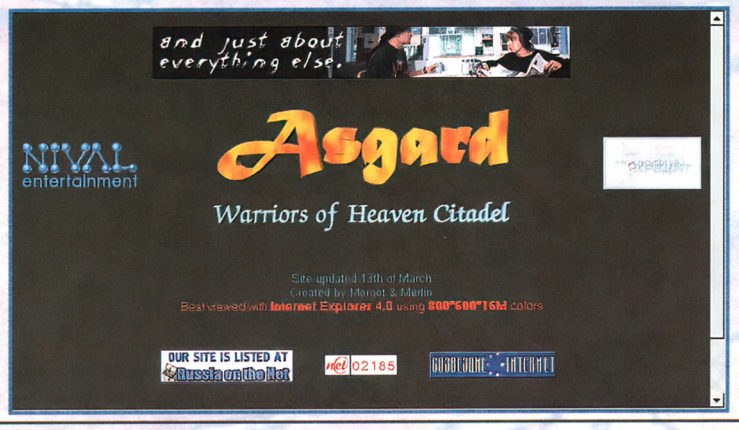
Краткий словарик Аллодов (сетевой)

«Аллодер» — обладатель лицензионной копии Аллодов 1, 2 и 3D
«Браслеты, руки, наручники, поручни...» — наручи (броня для рук)
«Ноги» — поножи или сапоги
«Ошейник» — любой амулет
«Острова» — карта Deadly Islands
«Инкарнация» — восстановление по прошествии некоторого времени
«Библия» — книга с заклинанием Каменное Проклятье
«Букварь» — книга с заклинанием Телепорт
«Сделать Кирпич» — превратить кого-либо в камень

В **Аллодах 2** претерпел изменения многопользовательский режим. Немаловажно то, что игроки теперь могут создавать «легальные» (т.е. официально признаваемые) Кланы. Причем после регистрации Клана разрешено менять только его название, а имя персонажа — нет! Таким образом игроки становятся более персонифицированными. В multiplayer'е очень много и других нововведений. Кроме того, **Нивал/1С** приняли решение, что обладатели лицензионных **Аллодов 1** получат 50% скидку при покупке **«Аллоды 2: Повелитель душ»**...







ЭКСПЕРТ: Костантин **ШАВРУК а.к.а. STRATEG**

EverQuest: не ругайте пианиста...

Системные требования:
Windows 95/98
Pentium 166(или выше)
32 MB RAM
Direct3D или Glide совместимая видео-карта с 4MB RAM
Соединение с Internet на скорости не ниже 28.8k bps
Windows совместимая звуковая карта

Первое достоверное мнение о новой игре складывается из впечатлений бета-тестеров. Именно они доносят до нас независимые оценки, подготавливая успех или провал того или иного начинания. Константин Шаврук — как всегда в первых рядах бета-тестеров «Страны Игр». Перед вами его мнение об Everquest'е, подкрепленное многомесячным участием в тестировании продукта...

Почему-то многим нравится ругать игру, не видя ее, порой даже плохо представляя, о чем она. Так было с **UO**, так получается и с **EQ**. Начитавшись на всяческих иноземных бордах гадостей о **EQ**, многие начинают кричать уже и в **RU-Net'е**, что, мол, раз дядя Сэм сказал, что игра плохая, то так оно и есть. И не хотят слушать тех, кто уже давно играет в нее, то есть самих бета-тестеров! Каковым, кстати, я и являюсь. Так что рекомендую отбросить предвзятость и делать выводы самостоятельно, а для этого перед вами рассказ о том, что представляет собой **EQ** на данный момент, а именно на середину четвертой стадии тестирования...

Настоящий 3D

Мир **Norrath** полностью трехмерный, то есть можно включить любой удобный вид на происходящее, и снизу, и сверху и с боку. Можно прыгать, приседать, плавать и все это будет очень реалистично. Повсюду чувствуется объем, монстры — это не плоские, вырезанные из фанеры макеты, а объемные объекты с красиво нарисованными текстурами. Если начинается дождь, то это будет именно дождь, а не маленькие пиксели, лепящиеся на экран, как это выполнено в других играх. Здесь каждая капля отслеживается с самого неба и до земли, и если она падает на

