Вот и все! Apache настроен. Теперь можно его запускать. После запуска вы увидите окно (как будто сеанс MS-DOS). В нем будет отображен номер версии Apache. Вы не должны закрывать это окно все то время, пока вы хотите работать с Apache.

Ставим Perl

Теперь вам необходимо установить и настроить Perl. Помните, я говорил о важности выбора директории. Устанавливайте Perl в ту же директорию, где он стоит на сервере вашего хостинг-провайдера. Как я уже говорил, обычно это **#!/usr/local/bin/perl** или **#!/usr/bin/perl**. В этом случае устанавливать Perl следует в директорию **z:\usr\local\bin**. Если вы установите Perl не в то место, то в файле **errors.log** постоянно будет появляться сообщение: couldn't spawn child process.

В Интернете можно найти много разных версий этого транслятора. Можно найти усеченные версии — они пригодны разве что для ознакомления с Perl'ом, так как многих модулей не будет. Можно найти Perl с дополнительными модулями. Такая версия Perl'а пригодится только тем, кто решит разместить сервер у себя дома и будет иметь возможность лично устанавливать Perl на сервер. Для нас же представляет интерес стандартная поставка. Ее можно скачать с сервера ***www.activestate.com***.

Возможно, у вас уже установлен Perl, тогда будет неплохо проверить его версию. Чтобы использовать все возможности программы, необходимо иметь версию не ниже 5. Если же у вас установлена более старая версия — ее придется удалить и ставить новую, так как в старых версиях содержится масса ошибок. Проверку можно провести следующим образом: в командной строке DOS введите команду: **perl -v**, и вы увидите номер версии Perl.

Финиш

Теперь, когда у нас установлен сервер (Apache) и транслятор (Perl) — мы можем запускать и выполнять .cgi-скрипты на локальной машине. Давайте проверим это. Положите в **директорию www** — .htm-файл с названием index.htm. Запустите Apache и введите в качестве адреса строку ***http://localhost/index.htm***. Если вы все сделали правильно, то должны увидеть содержимое файла index.htm. Теперь проверим работу транслятора. Создайте в директории cgi-bin файл под названием test.cgi и впишите в него следующие команды:

```
#!/usr/local/bin/perl
print "Content-type: text/html\n\n";
print "Мой первый скрипт !<br>\n";
```

Теперь в браузере введите адрес ***http://localhost/cgi-bin/test.cgi***.

Если все установлено верно, то на экране должно появиться сообщение "Мой первый скрипт". Если же этого не произошло — то вы допустили ошибку во время изменения файла httpd.conf. Попробуйте еще раз все проверить. Также обязательно посмотрите, что написано в **.log**-файлах Apache. Эти файлы находятся в директории **usr\local\apache\logs**. Тут вы найдете два файла — **access.log** и **error.log**. В первом файле будет находиться информация о запросах, которые были успешно обработаны Apache. А вот в файле error.log содержится вся информация об ошибках. Внимательно изучите содержимое этого файла и с вероятностью в 90% вы поймете, в чем заключается ошибка.

Резюме

Теперь, когда вы настроили свой веб-сервер на локальном компьютере — самое время приступить к более глубокому изучению CGI. Это не такое уж и сложное занятие, главное — подойти к этому делу с душой (как и к любому другому делу). И через достаточно короткий промежуток времени ваша страничка в Сети преобразится до неузнаваемости. Вы сможете создавать свои счетчики, гостевые книги, форумы, голосования и многое другое. Одним словом — ваша страничка не будет уступать тем сайтам, которые находятся на вершинах рейтингов. О своих успехах не забудьте сообщить нам, а если у вас возникнут проблемы — пишите, и я постараюсь вам помочь в меру своих скромных возможностей. Удачи вам на тернистом пути веб-мастерства.■

АЛЛОДЫ II в ИНТЕРНЕТЕ

Олег Панов aka Nautilus
nautilus@allods.net

ВОЗРОЖДЕНИЕ В ОНЛАЙНЕ

Экскурс в историю

Около двух лет назад компанией **Nival Interactive** совместно с фирмой **"1С"** было выпущено продолжение игры из серии "Аллоды" — **"Аллоды II: Повелитель душ"**. Игра сразу завоевала популярность среди геймеров многих стран мира (на Западе игра вышла под названием **Rage of Mage 2**). Кроме интересного сингла, одной из важнейших черт игры является ее сетевая направленность. Есть две возможности мультиплеера в игре: так называемая сетевая игра и сервер.

При сетевой игре персонажи хранятся на компьютерах пользователя, и посредством модема вы можете играть с другими людьми. Но возможности этого режима по многим причинам достаточно ограничены. В статье будет рассмотрен серверный вариант. Сервер представляет собой базу хранения ваших персонажей на так называемом хэте с возможностью игры на картах данного сервера.

"Нивал" — первый онлайн-сервер по РПГ в России, где игроки с разных концов света могут играть в "Аллоды". При этом игра стала не только ареной для уничтожения монстров и битв игроков. Был создан ряд карт, где игроки могли бы добывать себе редкие, уникальные вещи, а на обычных картах в тавернах можно было бы получить какой-нибудь квест, за выполнение которого герою предоставляются на выбор различные награды.

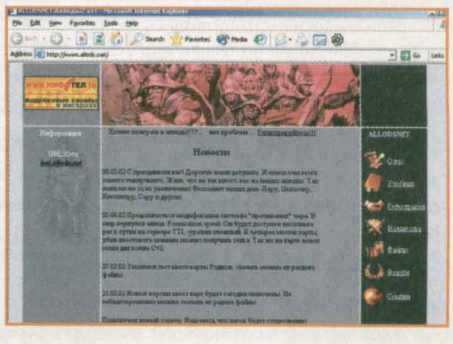
"Нивал" продержал свой сервер около года. И из-за выхода игры **"Проклятые земли"** хэт по "Аллодам" был закрыт. Хотя до последнего момента на сервере кипела жизнь. Группа любителей "Аллодов" с разрешения Nival Interactive вновь возобновила многопользовательский сетевой режим, открыв свой хэт под названием ALLODSNET.

Вход в мир "Аллодов"

Регистрация

Для того чтобы поиграть в "Аллоды" на выделенном сервере, прежде всего требуется выход в Интернет.

Вам нужно посетить сайт ***www.allods.net***.



На сайте достаточно удобная навигация. Зайдите в раздел регистрации и ознакомьтесь с

правилами игры. Главное ограничение в правилах — это запрет на использование всевозможных багов и читов. Если вы согласны с правилами и обязуетесь их выполнять, вам следует написать электронное письмо на email — *register@allods.net*. В нем нужно указать:

1. Желаемый логин, состоящий из цифр.

2. Пароль: цифровой, английскими буквами или смешанный.

Письмо желательно отправить с почтового ящика, который предоставляет провайдер, так как бесплатные ящики ненадежны.

Диск с игрой

Для игры на сервере вам необходимо обзавестись диском с игрой "Аллоды II". Где его можно достать? Во-первых, он продается в подарочной коробке в магазинах "1С" с названием "Аллоды II: Повелитель Душ". К тому же диск с "Аллодами II" был вложен в подарочный комплект игры "Проклятые земли".

Поскольку игра была выпущена два года назад, то у многих пользователей диск мог элементарно поломаться, документация потеряться и так далее. Поэтому компания Nival Interactive разрешила не требовать для игры на сервере ALLODSNET заполнять регистрационную карточку и вводить код копии "Аллодов II".

В любом случае, мы (представители сервера) призываем по возможности пользоваться лицензионной копией игры. Более подробная информация о том, где можно достать диск с "Аллодами", есть на сайте проекта.

Патч

После того как вы инсталлировали на своем компьютере игру, необходимо установить **патч 1.07** от "Нивала". Он включает в себя и все ранее сделанные обновления игры. Скачать "заплатку" можно из раздела "Файлы" на сайте сервера. Для установки достаточно просто скопировать файлы патча в директорию игры.

FAQ по подключению

Нажимаю allods.exe — пишет, что не может найти диск.

"Аллоды" работают только при вставленном в привод компакте.

Не подключаюсь. Пишет, что неправильный логин и пароль.

Убедитесь, что ваш логин зарегистрирован. Вам должен прийти на почтовый ящик ответ, что вы зарегистрированы. К сожалению, это пока не автоматизировано, поэтому процесс регистрации будет происходить с 19-00 каждый день. Внимательно проверьте, как написан ваш код или пароль. Большинство ошибок с ними связано с тем, что буквы "O", "l", "I" похожи на цифры "0", "1", "1". Возможно, вы набрали их неверно.

А я смогу восстановить пароль при утере?

Если вы зарегистрировались, но по каким-либо причинам не получили или утеряли свой пароль, его можно восстановить. Для этого надо прислать по адресу письмо с темой "Утерян пароль". В письме следует указать ваш логин (псевдоним), имя и фамилию, под которыми вы зарегистрированы. Пароль будет выслан вам либо на тот электронный адрес, под которым вы зарегистрированы, либо на новый, указанный вами в письме (при условии, что данные, сообщенные вами, совпадут с данными регистрационной формы).

Зарегистрировался на игровой сервер и случайно указал несуществующий E-mail.

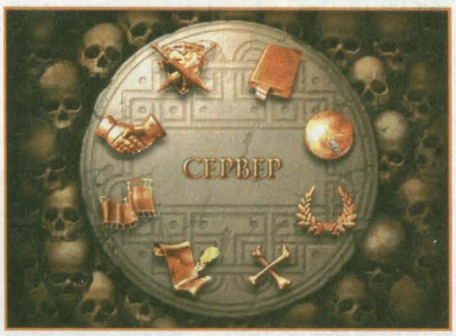
Смотрите предыдущий ответ.

Вливание в "Аллоды"

После установки игры, патча и получения письма с подтверждением регистрации на сервере вы можете приступать непосредственно к процессу игры. Для этого вам необходимо произвести ряд действий.

1. Запустите игру.

3. После входа в игру и заставки выберите пункт "Сервер".



3. Далее появится запрос от сервера на игру. Вам надо все внимательно заполнить.



В строке "Введите URL" вы вводите: **hat.allods.net**. Далее выбираете "Обычная игра" и "Подключение к хэту". После этого вы внимательнейшим образом вводите полученные в подтверждающем письме логин и пароль и нажимаете "Принять".

4. Теперь же вам предстоит создать героя. Игру можно начать или воином, или магом.

О том, кем лучше играть, можно писать огромные мануалы. Вкратце, опытные игроки предпочитают начинать игру магом, делая его добытчиком денег для закупки вещей, зелий — ингредиента для роста основных параметров, и потом, передав все на легкую карту своему воину, начать его прокачку.

Внимательно вводите имя своего героя, так как в процессе игры вы не сможете его изменить. Если вы определились с именем и классом персонажа — нажимаете "Продолжить".

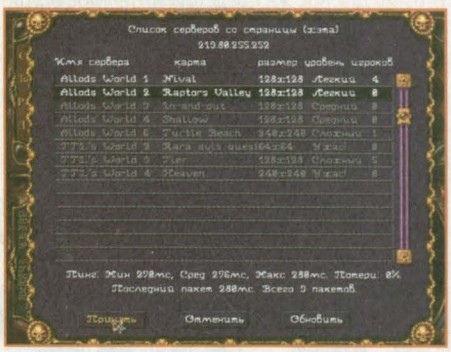


5. Далее вы попадаете в редактор персонажа.



Здесь вам предстоит распределить очки основных характеристик: силы, ловкости, разума и духа. Опытные герои делают все параметры по 34, хотя существуют и другие теории распределения, например, максимально в силу, что важно в игре на легкой карте, или в разум для быстрой прокачки. В любом случае, в процессе игры вы сможете добыть зелья для увеличения параметров. Не забудьте выбрать начальную специализацию герою. После того как вы выбрали облик вашего персонажа, в очередной раз жмите "Принять".

6. Перед вами появится список доступных карт для игры на сервере.



Выберите любую из доступных вам карт легкого уровня и совершите заключительный тычок в кнопку "Принять". После скачивания карты ваш герой войдет на многопользовательский сервер — ALLODSNET.



В данной статье мы только приоткрыли часть айсберга виртуальной жизни в мире "Аллодов". Надеемся встретиться с вами вновь и рассказать подробно уже об особенностях сетевой игры. А для этого пишите письма с требованием продолжить мне — Nautilus на *nautilus@allods.net* или Алексею Макаренкову на *makarenkOFF@igromania.ru*. ■