ЭКСПЕРТ: Ярослав **СЕРГЕЕВ a.k.a. Mega Man** *(HoLA jarik@glasnet.ru)*

Аллоды-2: мультиплейер и Кланы...

Заметки очевидца

Вот уже минул год со дня знакомства с замечательной игрой «**Аллоды: Печать тайны**». Примерно столько же и живет наш клан — «**Герои последнего Аллода**». А чтобы создать и стать лидером Сетевого Клана, надо досконально знать «матчасть», т.е. аллодовский мультиплейер!

Чтобы яснее представить отличия мультиплейера первых **Аллодов** от вторых, давайте кратко вспомним особенности первой версии многопользовательского режима.

Главная проблема — как накачать героя, решалась просто: создав сетевую игру через последовательный порт, игрок мог качать персонажа до потери пульса. Прокачавшись до среднего уровня, я решил попробовать сыграть в «настоящую» сетевую игру через **IP**. После первой же битвы с товарищами по клану пришел в неописуемый восторг — **Аллоды** разительно отличались от **Diablo**! Полная свобода действий, никаких уровней, свободное переключение карт и, конечно же, крутые монстры. А похожи с **Diablo** были наличием **Pkiller**'ов (убийц персонажей). Впрочем, что за многопользовательский бой без **PK**!



Однако восторг продолжался недолго, скоро все карты были изучены наизусть... Нивал же не хотел давать полную версию редактора, поэтому интерес к сетевой игре понемногу угасал. Через какое-то время полный редактор уровней появился у победителей конкурса карт. После этого на сервере **Нивала** выложили клиентские версии карт победителей. Но к тому моменту у всех уже были супергерои(5000 жизни), такого персонажа или Pkiller'а убить не просто, тем более, если у него 100% защита от всей магии. Все решала тактика, например, на одного рыцаря нападают три других и два мага, и после 10-15 минут битвы группа рыцарей и магов, конечно же, выигрывала. И только потом появились нормальный редактор и нормальные версии карт.

Так дела обстояли с первыми **Аллодами**.

Во вторых **Аллодах Нивал** сделал множество добавлений и исправлений в мультиплейер. Во-первых, появились уровни сложности карт, всего их четыре — «легкий», «нормальный», «сложный» и «ужас!». Причем уровень сложности зависит от класса монстров на карте. Например, если на карту поставить дракона 5 класса, то уровень сложности автоматически становится «ужас!». И если ваш герой чрезмерно крут для карты или слишком слаб, то на нее его просто не пустят.

При мыслях об этом нововведении возникают двоякие чувства, вроде бы теперь крутые герои не смогут убивать слабых (Адью, **Pkiller**'ы?), но, с другой стороны, крутому герою нельзя поиграть на простой карте или помочь в прокачке более слабому герою. Возможно, что правильнее было организовать флажок, переключаемый игроками при запуске сетевой игры, указывающий учитывать, мол, уровень сложности карты или нет...



Во-вторых, появились таверны, в которых нанимаются на различные задания, начиная с простых (например, убить монстра) и заканчивая сложными — разгромить охрану чужого города или огромную группу чудовищ. А за выполнение задания, естественно, положены награды: деньги, опыт, простые и магические вещи, улучшение характеристик имеющегося «инвентаря». Вот за это — огромное спасибо разработчикам! Такой подход упрощают «прокачку» героя, да и играть по Сети становится на порядок интересней, ведь по карте теперь можно ходить не просто так (как в первых **Аллодах**), а осмысленно, с заданием.

В-третьих, ниваловцы немного изменили магию, добавили новые заклинания. К тому же маг не может теперь научиться некоторым старым заклятьям, а вправе использовать только свитки с ними. Это, по-моему, нельзя считать минусом, так как тех заклинаний, которым маг может научиться, читая книги, вполне хватает для нормальной игры.

Отмечу и еще одно заклинание (из новых!), которое просто просилось в игру. Называется оно «зов», им маг призывает лесных монстров себе на помощь. Очень забавно смотреть, как после его применения одна группа белок бьется с другой!

В-четвертых, в сетевой игре теперь, как и в одиночной, можно получить союзника. Из монстров, кстати...

И последнее. На **CD**-диске **Аллодов 2** есть редактор карт. Это — здорово. Но... опять маленький камушек в огород **Нивала**, редактор-то на английском языке, и help к нему тоже на английском. Ну не для всех такой help может быть доступен и, главное, полезен!

Ну, а в целом мультиплейер в **Аллодах 2** получился крутой. Так что торопитесь играть в **Аллоды 2** и организовывайте свои Кланы. Мы ждем достойных соперников!

P.S. Пожелание фирме «**1С**». Посмотрите, как делает «**Бука**», издает игры в двух вариантах: дорогом и дешевом. Именно так надо бороться с пиратством Российских игр. Но, конечно, это — личное мнение.

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(savoirc@gameland.ru)*

Dragon Realms и другие MUD'ы

Как ни странно, но даже в наш век навороченной графики многие текстовые RPG-шки остаются платными. И популярными! Например, на сервере Dragon Realms постоянно висит от 600 до 1000 человек, многие из которых охотно помогут новичку разобраться с игрой.

Знакомство с игрой обычно начинается с разработчиков — в нашем случае это **Simutronics**, они предлагают любителям **RPG** окунуться в мир текстовых ролевиков. В этом старейшем жанре игр предложено немало, и для каждой компания ведет отдельный игровой сервер.

Dragon Realms — это типичный **MUD**, т.е. ролевая игра в текстовом режиме. Для того чтобы в нее играть, нужно скачать **MUD**'овского клиента (например, **Z-MUD**, **http://www.zuggsoft.com/**, имеет звуковую поддержку, работает и по истечении срока **shareware**) и завести **account**. Есть и альтернатива — **Java**-клиент. Такой клиент дает игре что-то типа небольшой графической оболочки — несколько окошек, кнопочек и менюшек...

Всё что в Ультиме делает графика, в MUD'е делает фантазия. И совсем неважно, что на экране ничего кроме цветного текста нет. Богатое воображение игроков может нарисовать в голове картинки похлеще Ультимовских...

Перед игрой полезно немного потренироваться и «подружиться» с клиентом. В принципе, сложного в нем ничего нет. Прежде всего требуется выбрать игру (в нашем случае — это **Dragon Realms http://www.play.net/simunet_public/dr/drhome.asp**). Можно и что-то иное с **http://www.mudconnector.com/**. Из этого факта понятно, что данный клиент работает еще несколькими **MUD**'ами...



Клиент запущен — перед вами окна. Большое окно посередине — самое важное, именно в нем и происходит игра. В маленьких окошечках слева показана всякая вспомогательная информация. Также существуют «горячие клавиши», ускоряющие ввод стандартных команд, таких как перемещение, операции с инвентарем и оружием и другие команды. Имеется даже возможность создавать **script**'ы, то есть комбинации команд и настроек, которые будут срабатывать и выполняться при наступлении заранее определенных обстоятельств.

Как ни странно, но даже в наш век навороченной графики многие текстовые **RPG**-шки остаются платными. Именно такой платной **RPG**-шкой и является **Dragon Realms** (хотя полно и бесплатных!). Поэтому чтобы играть «в полную силу», придется повозиться все с теми же кредитными карточками и банковскими счетами, которые не так давно были необходимы для игры в Ультиму. Правда, платить здесь нужно гораздо меньше, но проблемы остаются.

Dragon Realms вовсю расхваливается разработчиками. В основном приводятся данные типа «такое-то количество игроков, такое-то количество игровых территорий». Из качественных преимуществ особенно выделяется оригинальная система боя.

На тот случай, если вы сомневаетесь в игре, существует пробный вариант, которым, как я понял, многие и пользуются. Можно создать персонаж-короткожитель, который окочурится через месяц после того, как о нем впервые услышат. Конечно, временный account можно заводить сколько угодно раз, но... каждый месяц придется накачивать свой персонаж с нуля, так как ваш 30-дневный герой будет покидать грешный мир, оставляя вас у разбитого корыта. Поэтому, уж если играть, так лучше завести нормальный персонаж и платить по десять долларов в месяц за его спокойное существование. Если же доступа к кредиткам и чекам нет, то после второго-третьего персонажа желание заводить следующего точно отпадет.

В чем суть игры? Фактически, у **Dragon Realms** стандартная **Online**'ово-**RPG**-шная суть. Создаете персонаж, ходите по громадному миру с тысячами вам подобных, выполняете различные задания, убиваете монстров... и все для того, чтобы стать самым-самым!

Игровые возможности **Dragon Realms** легче всего сравнить с возможностями Ультимы. Они у них практически одинаковы. И в той и в другой игре сделаны более-менее удачные попытки создать виртуальный мир с возможностями, которыми, скорее всего, обладал бы **fantasy**-мир, если бы существовал. В общем, тем, кто знаком с Ультимой, многое уже понятно. Для тех, кто с этим продуктом совсем не знаком, скажу, что в этот список входит покупка-продажа предметов и недвижимости, бои, производство, вступление в союзы и гильдии и даже заключение и расторжение браков!

Изучение игры происходит также стандартным для Online'овых продуктов образом. Скорее всего, вы найдете более опытного игрока или группу игроков, которые помогут решить все проблемы и набраться опыта. А затем вы, когда станете опытнее, сами поможете какому-нибудь запутавшемуся новичку. Кстати, именно этот метод и предложен как самый лучший на сайте **Simutronics**.

Все, что в Ультиме делает графика, в **Dragon Realms** делает фантазия игрока. И совсем даже не страшно, что на экране ничего кроме цветного текста нет. Богатое воображение игроков может нарисовать в голове картинки похлеще Ультимовских.

Кому может быть адресован **Dragon Realms** или какой-нибудь другой **MUD**?

Ну, во-первых, тем, кто хорошо знает английский, так как вместо понятной на всех языках картинки происходящее будет описываться исключительно текстом.

Если с языком все в порядке, то освоиться в игре будет намного легче. На сервере постоянно висит от 600 до 1000 человек, многие из которых охотно помогут новичку разобраться с игрой.

Во-вторых, нужно уметь довольно шустро работать с клавиатурой. Чем выше скорость набора, тем будет легче. А если вы еще не овладели какой-нибудь продвинутой техникой, типа набора вслепую, то придется непросто. Ведь чтобы получать удовольствие во время игры, нужно думать лишь об игре. Если же вы будете постоянно искать, где какая клавиша находится на клавиатуре, то весь интерес к игре вскоре пропадет. Увы, здесь нет мышки, джойстика или чего-то подобного, чтобы облегчить игроку жизнь. Единственное, что сделано в помощь игроку, так это сокращения для самых распространенных команд.

Дальше неплохо бы иметь **unlimited** доступ в Интернет. Не обязательно сверхкачественный и быстрый, так как вся игра похожа на большой чат и имеет соответствующие требования к связи. Но лучше иметь самый дешевый доступ, так как игра эта не на полчаса и не на час. Чтобы войти во вкус и получить удовольствие, придется посидеть как минимум часа три-четыре.

И последнее. Если вы решились играть в **MUD**, постарайтесь купить себе account или выбирайте бесплатный **MUD**. Очень обидно, когда хоть как-то прокачанный персонаж, с которым вы уже прожили целый месяц, вдруг умирает, заставляя начать все сначала или признать месяц жизни напрасно потраченным.

CU-Online

Продолжение. Начало смотри в ***№№ 10, 11****, май-июнь* ***1999***

Аллоды 2: Повелитель Душ

Наталья ВАСИЛЬЕВА

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ



БОЛОТНЫЙ МАГ

(ЗАДАНИЕ ВЫДАЕТСЯ ТОЛЬКО МАГИНЕ)

Задание: Друид, участвовавший в экспедиции, связанной с поисками Источника Магии, рассказал, что ключ к источнику может знать маг Вордок. А Талена поведала о том, что Вордок скрывается от королевских войск на западе Болотного края. Вам нужно найти мага и поговорить с ним.

Идите на юго-запад карты, там будет куча вооруженных людей под предводительством некромансера. Поговорите с некромансером, который скажет, что он, дескать, Вордок, и тут же выдаст вам задание — уничтожить монстров на северном холме.

Отправляйтесь на северо-восток карты, где скрывается настоящий Вордок. Он расскажет о проходимце, который пользуется его именем, и попросит вас разобраться с ним. Вам в помощь он даст монстров с северного холма.

Уничтожьте банду самозванца и возвращайтесь к Вордоку за ценной информацией. Он расскажет, что в одной из легенд на самом деле есть стих, очень похожий на загадку. Звучит он следующим образом:

Труден путь! Туман и яд

Гибель смертному сулят.

Но кто сей туман разгонит,

Станет сказочно богат!

УЧЕНЫЙ-ОРКОЛОГ

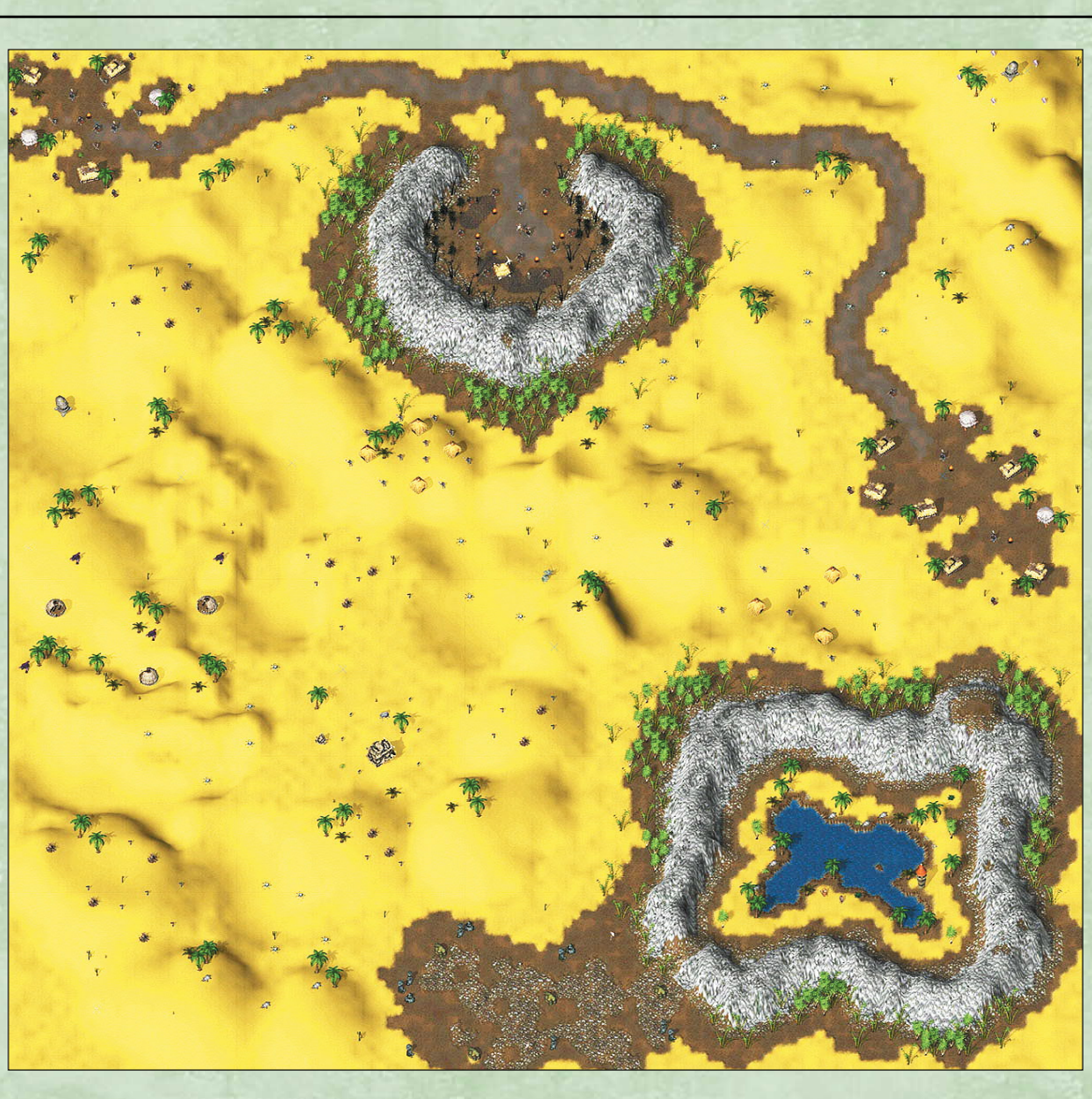
(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Один из друидов, увлекшись изучением орков, переселился в пустыню. Но совсем недавно от него пришла весточка, в которой он просит о помощи в важном деле. Вам нужно найти его и узнать, в чем дело.

Орколог облюбовал себе местечко в юго-восточной части карты в ущелье. Вход в это ущелье охраняется троллями. Постарайтесь как можно скорее добраться до ученого, не то его с аппетитом сожрут черепахи. Поговорив с ученым, вы выясните, что ему нужен сок гигантского кактуса. Этот сок обычно используют орковские шаманы в своих ритуалах.

Сок вы найдете у орков в северной части карты. Получив сок, возвращайтесь к оркологу за вознаграждением. Будьте осторожны, в этой миссии все монстры обладают какой-нибудь магической способностью. Например, духи — заклинанием вампиризм, пауки — ядовитым туманом, черепахи — кидаются кислотой и т.д.

На западе находится логово людоедов, на востоке и северо-западе обитают орки.



ИСЧЕЗНУВШИЙ КАРАВАН

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Цех Купцов Язеса попросил вас выяснить, что произошло с исчезнувшими караванами.

Ни в коем случае не подходите близко к магическим башням, предназначенным для охраны караванов, так как все они захвачены орками. Вам нужно найти четыре руны, отдать их Дайне и отнести к плитам управления.

Идите в восточном направлении от дороги, которая выведет к лагерю орков. Уничтожьте тварей и среди трофеев обязательно отыщите руну воздуха.

Руна земли находится у орков, обитающих в юго-восточной части карты. Плита управления расположена чуть восточнее центра карты и охраняется кучкой призраков и летучих мышей.

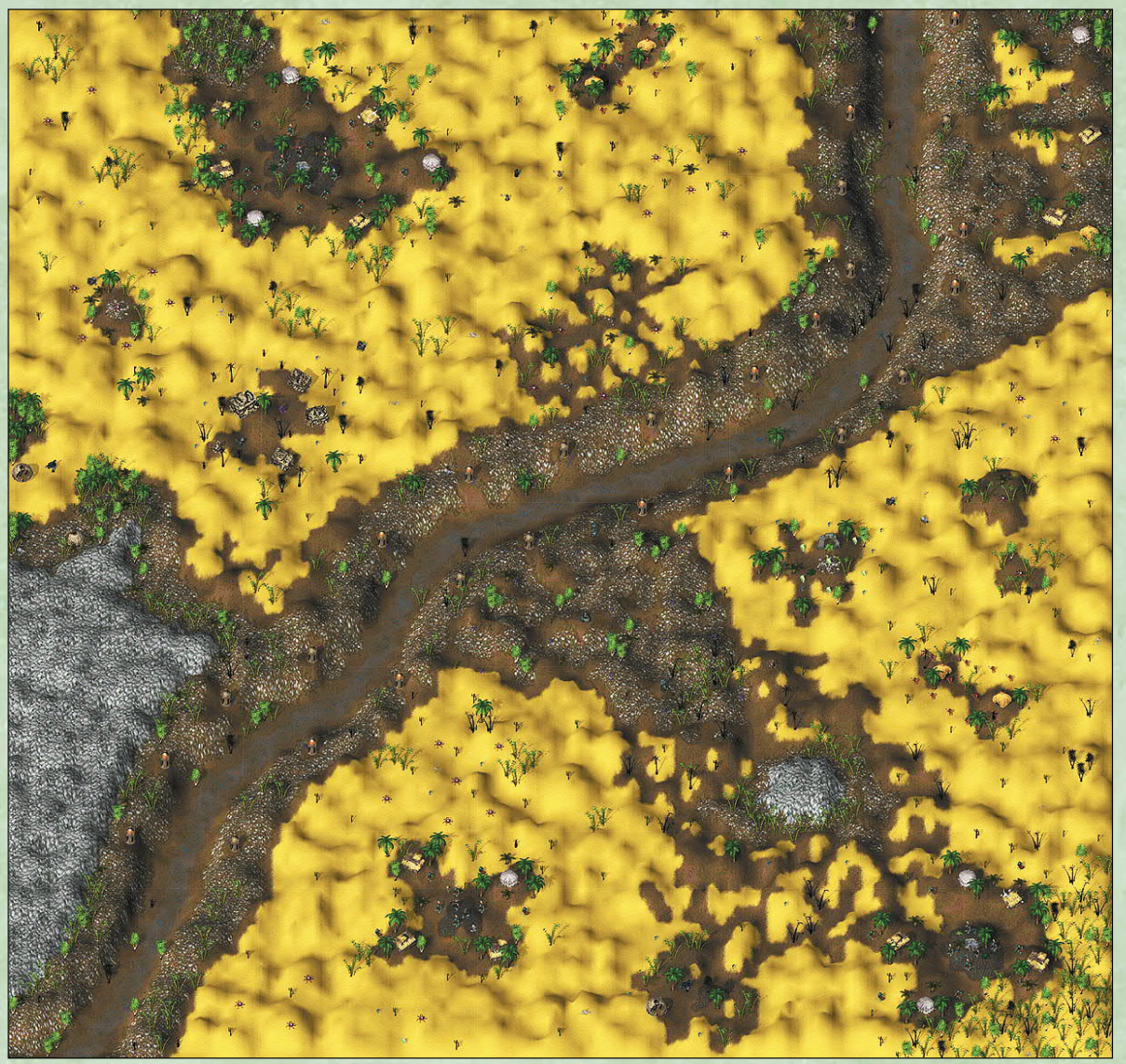
В северо-восточной части карты, опять же у орков, вы найдете руну огня. После того как руны отнесены к плите управления, магические башни обстреливают уже не вас, а противников. Кстати, советуем вам активно эту особенность использовать.

Труднее все достанется руна воды. Она находится у толпы орков, расположившихся в северо-восточной части карты — это уже по другую сторону дороги. Переходите дорогу там, где стоят отвоеванные вами башни.

Для управления башнями стихии воды используется другая плита управления. Она расположена в западной части карты.

Остается рассказать, что на юге карты обитает людоед, окруженный кучкой летучих мышей. В восточной части живет небольшой выводок гоблинов. В северной части карты облюбовали себе местечко некромансер со свитой скелетов и гоблины. На западе карты находится логово людоедов, а чуть западнее центра поселилась жуткая горгона со стайкой летучих мышей.

В довершение к сказанному следует добавить, что за свой не скромный труд вы получите вознаграждение в 500.000 монет.





МЯТЕЖНАЯ КРЕПОСТЬ

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Так как у Иглеза имеются какие-то личные счеты с Тейраком, то именно ему и поручили разбить войска этого мятежника.

В этой миссии вам под чуткое руководство выдали небольшой отрядик. Для достижения поставленной задачи необходимо разбить отряды, находящиеся в центральной части карты (между рек). Чтобы туда добраться, нужно идти вниз по дороге, а у развилки свернуть к западу.

Внимание! Как только вы начнете атаковать указанные отряды, противники сделают попытку вас окружить. Подвалит подкрепление с запада, а чуть позже и с юга. Так что лучше сначала изничтожьте все подкрепления. Вы их найдете в западной (у развилки свернуть на запад и перейти мост), южной (никуда не сворачивая, идти по дороге) и юго-восточной (перебраться на другой берег) частях карты.

Помимо мятежных войск Тейрака на данной карте обитает еще и дракоша. Он приютился на северо-востоке. А рядышком с ним — в восточной части — обустроились некромансеры.



ЭЛЬФ

(ОСНОВНАЯ СЮЖЕТНАЯ МИССИЯ)

Задание: Арафель-фэй рассказала, что звезду, упавшую в Древнем Лесу, нашел эльф. Вам нужно разыскать этого эльфа и убедить его отдать звезду.

Для начала нужно найти эльфа и поговорить с ним. Ушастый обитает на юге карты между скалой и озером. Из разговора с ним выяснится, что эльфа очень гнетет одна проблема — кладбище, на котором покоятся его друзья, хотят осквернить некромансеры. Кладбище находится на северо-западе карты. Очистите его от некромансеров и возвращайтесь к эльфу за звездой.

На северо-западе карты обитают друиды. После разговора с ними по душам некоторые звери станут миролюбивыми.

На юге карты за скалой по другую сторону от эльфа находится поселение людоедов, а на юго-западе — куча скелетонов с некромансером.

ОПАСНЫЙ ЛЕС

(ЗАДАНИЕ ВЫДАЕТСЯ ТОЛЬКО МАГИНЕ)

Задание: Талена рассказала о том, что тайна Источника Магии волнует умы многих волшебников. Не обошло это и друидов — они посылали экспедиции на поиски Источника. Талена отправила вас с заданием найти друида — участника одной из таких экспедиций — и хорошенько расспросить его.

Нужный нам друид затаился на островке в восточной части карты. Путь к этому месту достаточно извилист — сначала необходимо перейти мост на северо-востоке полуострова и попасть на островок, заселенный друидами; затем перейти по мосту на следующий полуостров, а с него уже добраться к нужному друиду через мостик на востоке.

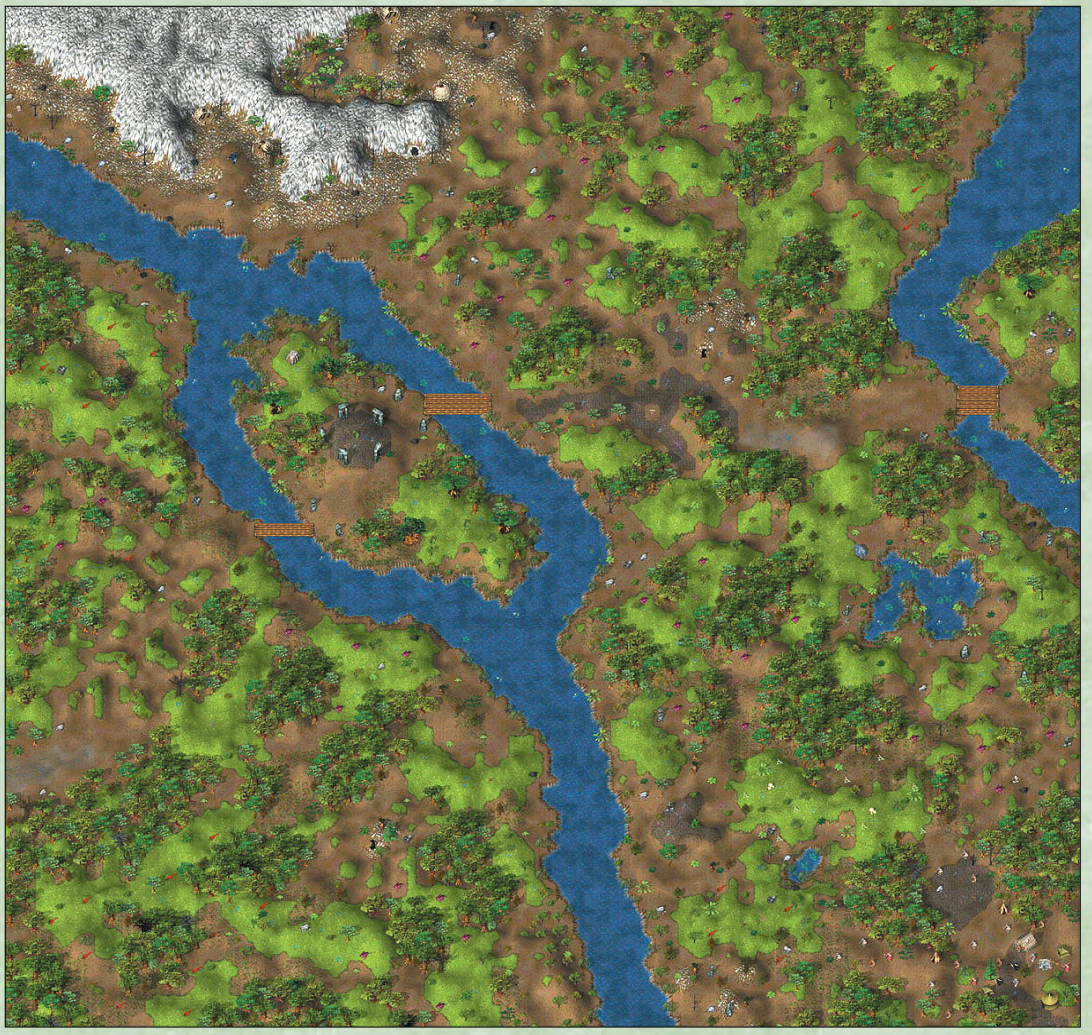
Поговорив с друидом, вы поймете, что он не будет делиться информацией, пока вы не скапутите всех авантюристов. Этих самых авантюристов вы найдете в юго-восточной части карты. Будьте осторожны, так как по пути будут встречаться не только привычные монстрики, но и всевозможные магические ловушки.

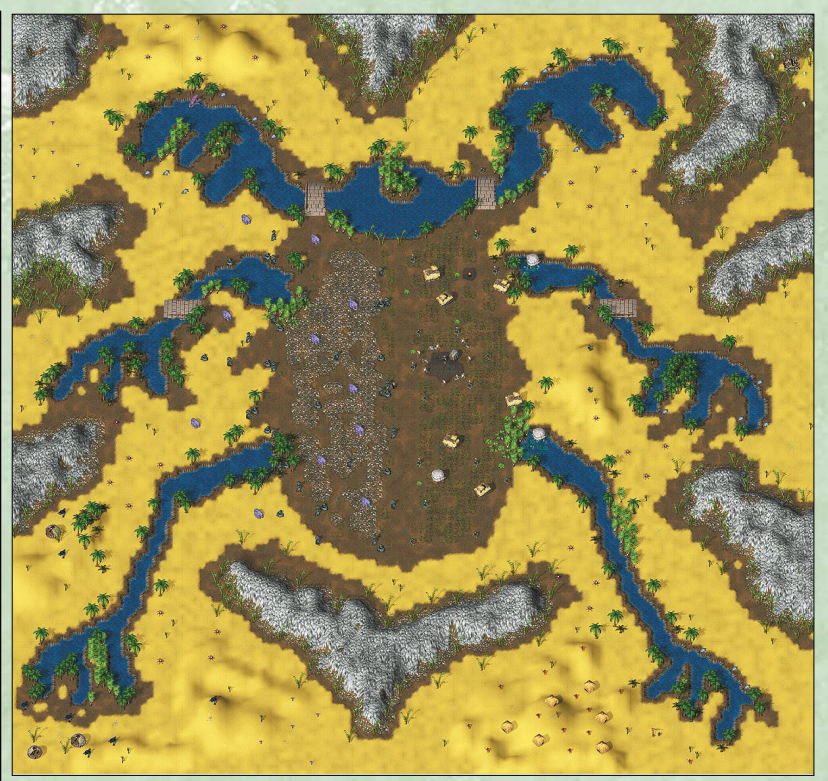
Перебив всех разбойников, возвращайтесь к друиду. Думаете, он теперь начнет говорить? Если бы вы знали, насколько ошибаетесь! Он пожалуется на то, что из-за авантюристов людоеды совсем перестали его слушаться. А ему так нужна горная травка, которая растет как раз около людоедского логова. Естественно, ваш персонаж выразит огромное желание проводить друида и взять разборку с озверевшими монстрами на себя.

Логово находится в северной части карты. Кстати, помимо людоедов там просто уйма летучих мышей.

После того как друид доберется до травки, он расскажет все, что знает об Источнике Магии. А именно, что последний находится на острове посреди Драконьего Озера и что для его использования необходимо специальное заклятие, которое вполне возможно, сам того не ведая, знает Вордок. А Вордок — это человек, ставший на путь друида. Он знает целую кучу древних сказаний, которые могут оказаться ключом в раскрытии тайны Источника Магии.

Вот уж эти друиды с их травкой! Мог бы и сразу сказать, не мороча голову...





ПЕСКИ БОЛЬШОГО ЖУКА

(ОСНОВНАЯ СЮЖЕТНАЯ МИССИЯ)

Задание: По словам Гинсаша, звезду, упавшую в пустыне, забрал Елюй-Шаман. Вам нужно найти его и отобрать столь вожделенную звезду.

Причудливый рисунок карты местности напоминает гигантского жука. Елюй-Шаман дожидается вас в центральной части карты, но добраться до него будет не так-то просто. Посудите сами — западный мост охраняется дракошей и кучей троллей, усиленных тьмой летучих мышей. На юго-западе и западе карты обитают людоеды, между югом и юго-востоком поселились гоблины. Так что сами выбирайте, каким путем идти.

Но больше всего противников вы найдете, конечно же, на теле жука, т.е. в центральной части. После победы в сражении с орками среди трофеев ищите последнюю из упавших звезд. Соединив ее с остальными, вы станете счастливым обладателем уникальной короны, которая, кстати, стоит 500.000 монет.

А теперь жмите на победу и наслаждайтесь красочным роликом.

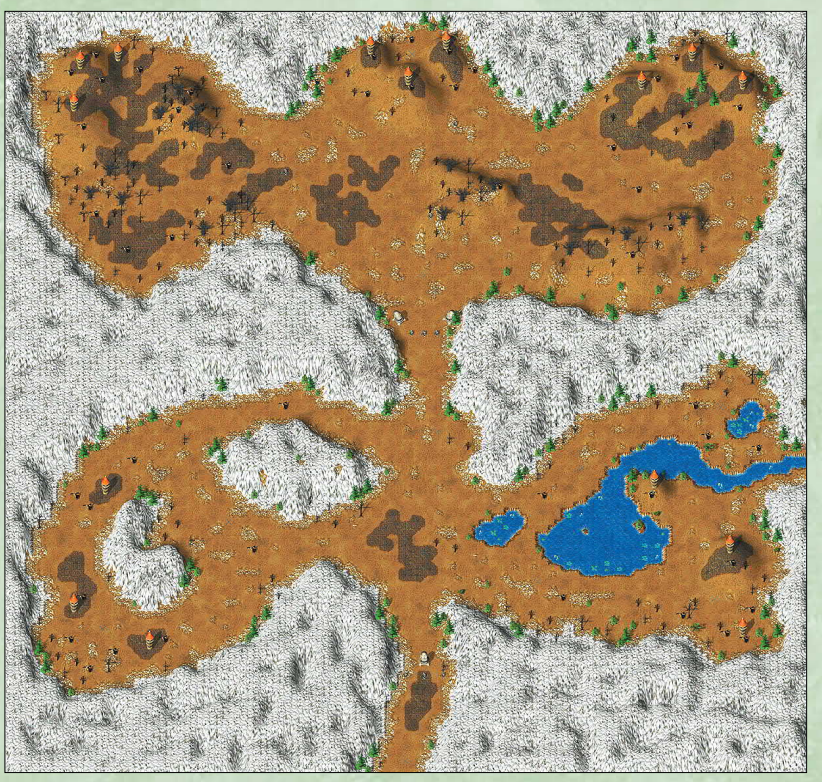
БОЕВЫЕ МАГИ

(ЗАДАНИЕ ВЫДАЕТСЯ ТОЛЬКО МАГАМ)

Задание: Израненный и едва живой воин, участвовавший в бунте против некромансеров, рассказал, что где-то в горах эти темные колдуны готовят отряды боевых магов. Последние практически неуязвимы для обычного оружия. Вы должны отомстить за друзей вояки, погибших в неравной схватке.

Цель этой миссии проста до неприличия — стереть всех боевых магов в мелкий порошок. Но для достижения этой несомненно благородной цели придется попотеть. Отряды бойцовых колдунов расползлись по всей карте. Вы встретите их в юго-восточной, в юго-западной, в северо-восточной, в северо-западной и северной частях.

Сразу по дороге около первой башни, которая представляет собой узкоглазую серую морду, и около таких же двух, которые расположены чуть севернее центра карты, притаились зомби. Но и это еще не все — одна из этих последних башен будет обстреливать вас огнем, нанося бешеные повреждения. Так что пройти под ее ударами будет очень проблематично. Да и еще — маги на самом деле имеют неплохой иммунитет к обычному оружию.





КАМЕННАЯ ПАУТИНА

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Гинсаш рассказал, что у орков есть легенда о Большом Пауке. Он сплел огромную паутину, которая превратилась в горы. Но теперь вместо Паука в том месте обитают черные колдуны. Ходят упорные слухи о том, что, побив их, можно заполучить много хорошей добычи.

Карта этой миссии действительно представляет собой паутину. Идите в южном направлении. Для прохождения миссии необходимо разбить некромансеровский отряд в центре паутины. Но не думайте, что все так просто — придется пройти почти всю паутину и сразиться с кучей монстров, прежде чем вы доберетесь до середины.

Отметим основные злачные места. На юго-западе карты — кучка гоблинов, между югом и юго-востоком — отряд некромансеров, на юго-западе — орки, на западе — кишмя кишат летучие мыши, на северо-западе — логово людоедов, на севере — тролли и чуть северо-восточнее центра — дракоша. Так что, как видите, прогулка по паутине будет серьезной.