ВОЗВРАЩЕНИЕ АНАТОМИЧКИ

У многих "пенсионеров" СИ, регулярно читающих Online, еще свежи воспоминания о забавной серии обзоров под общей шапкой "Анатомичка". Тут описывали различные игровые программы, утилиты, примочки, код-машины, то есть все то игровое ПО, которое пользователи могли найти во Всемирной Паутине.

Прошёл год с первого выпуска Анатомички (декабрь'98) и около полугода после выхода последнего обзора этой серии. Положа руку на сердце, признаем: обзоры шли "на ура", и не было объективных причин их прерывать, но ничто не вечно под луною, и к моменту смены дизайна журнала и сайта "Страны Игр" в Интернет старая Анатомичка тихо скончалась...

И вот теперь "новое поколение" авторов Анатомички, ведомое неутомимым Владимиром Карповым, решило выступить в роли реаниматоров утраченной было серии.

Что же планируется в новой Анатомичке? Как и раньше, рубрика займется разбором игровых утилит, тонкостей мультиплейера, мы исследуем содержимое популярных сайтов — любительских и профессиональных — и расскажем читателям, что полезного там можно отыскать и, главное, применить в повседневной игровой жизни. Безусловно, самые полезные программы всегда найдут место на компакт-диске СИ.

А какова "сверхзадача" возрождаемого раздела? Помимо простого расширения кругозора геймеров (имеющих и не имеющих выход в Интернет), мы хотели бы помочь им подольше сохранить инвестиции в коробки с играми — и порой весьма существенные — за счет продления жизни любимых хитов...

Дело в том, что в Сети полным-полно созданных, найденных, придуманных и т.п. их же коллегами-геймерами программ, примочек, утилит, бесплатных серверов-эмуляторов, ботов, конверсий и трюков, которые не только улучшают игровой процесс или вносят в него необычные оттенки, но иной раз и полностью меняют его! Делая, например, платную игру — бесплатной (помните "шарды" и UO сервер на GameLand'е?), модернизируя игровую вселенную по собственному вкусу (цикл про StarCraft и Battle.net) или разъясняя этапы модернизации супер-хитов (эксклюзивная трилогия "Полная и окончательная настройка QII")...

В доказательство серьезности наших намерений мы представляем обзор ведущего патологоанатома Андрея Маховикова а.к.а -Vampire-, который поведает нам, как реанимировать старый хит, имея доступ в Сеть. Он обсудит все прелести создания собственных карт, покажет несколько фокусов с балансировкой персонажей и даже откроет, как безболезненно сменить их пол во всем известной игровой серии "Аллоды".

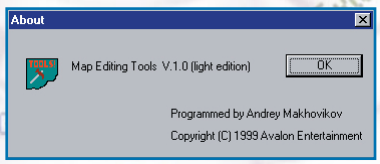
АЛЛОДЫ — ПОЛНАЯ РЕАНИМАЦИЯ

Как бы ни была хороша игра, она рано или поздно надоест. И Аллоды здесь не исключение — так случилось с Печатью Тайны и с Повелителем Душ. Одиночные миссии проходятся за считанные недели. Счастливые обладатели локальных сетей и модемов могут продлить наслаждение, играя между собой на мультиплейерных картах. Но рано или поздно наступает момент, когда все углы облазили по сто раз, и хочется чего-то нового, неизведанного.

"Каждый геймер — кузнец своего счастья" — для Аллодов это переводится так: бери в руки Ниваловский редактор карт и рисуй все, что хочешь. Одна только проблема — редактором надо еще научиться пользоваться. Конечно, есть встроенная подсказка, но для создания качественной карты этого явно мало. На первых порах всегда найдутся мелочи, из-за которых карта или вообще не заработает, или будет вести себя не так, как хотелось бы. Рисование хорошей карты — довольно трудоемкий процесс, тем более что редактор предоставляет минимум функций. Как правило, у большинства пользователей не хватает терпения с ним разобраться. Помочь беде может хороший сайт по игре, например, Вселенная Аллодов [DnD] WildMaN'а (**http://www.allods.games.ru**) и набор особых Утилит, предназначенных как для дизайнеров, так и для простых игроков. О нем и пойдет речь ниже.

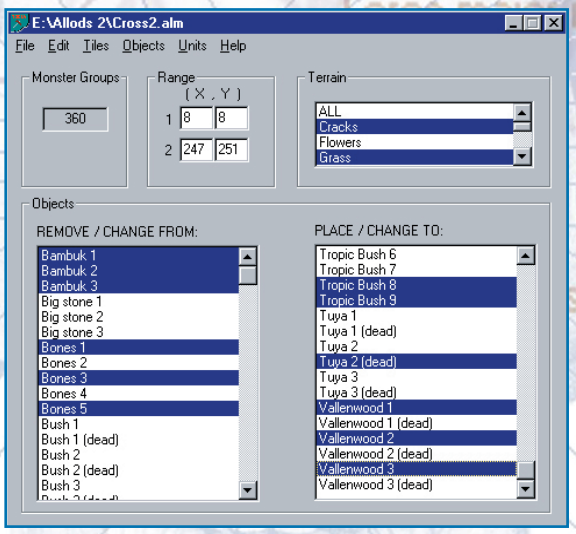
amet10r.zip — Map Editing Tools v.1.0 (light edition, Win9x/NT) — мощный инструмент редактирования карт к игре "Аллоды-2: Повелитель Душ" предназначен для использования совместно с Редактором Карт и предоставляет дополнительные возможности для быстрого создания высококачественных игровых ландшафтов. Прежде всего, это — автоматическая генерация лесов и задание рельефа карты. Команд расстановки монстров почти нет, ибо это не та вещь, которую можно доверять автоматике. В облегченном варианте — light edition — недоступна часть функций полного варианта. Для работы с продуктом — скопировать файлы из архива в каталог игры или в отдельный каталог. В комплект, помимо исполняемого модуля, входит файл справки и демо-карта сложности "Ужас!", созданная с помощью этого инструмента.





Основное неудобство, с которым придется смириться пользователям **Map Editing Tools**, — он не позволяет просматривать сделанные изменения. Поэтому после каждой команды приходится заново открывать карту в редакторе, чтобы увидеть результат.

Работа с **Map Editing Tools** проста. Запустив программу, вы увидите главное окно, в котором есть меню команд и поля для ввода параметров: от них зависит, во что превратится ваша карта. Здесь же два списка деревьев и прочих объектов, применяемых в игре (**Objects**). Их можно комбинировать в любом количестве. Список слева (**REMOVE / CHANGE FROM**) отвечает за удаление объектов, а список справа (**PLACE / CHANGE TO**) — за их добавление. Допустимы любые комбинации. Если, например, хотите все елки на карте поменять на кактусы и пальмы, надо в левом списке выбрать елки, а в правом — соответственно, кактусы и пальмы. Если же перестановку требуется сделать не на всей карте, а на отдельном участке, его координаты можно задать в поле Range. Если и этого мало, попробуйте отметить одну или несколько позиций в списке Terrain — тогда изменения коснутся только деревьев, стоящих на определенном ландшафте, например, только в пустыне или только на траве. Если результат не понравился, операцию можно отменить командой Undo. Более подробную информацию о командах можно найти в файле подсказки, мы же приведем некоторые из них:



СЕРВИСНЫЕ КОМАНДЫ:

Open — Для начала надо выбрать карту командой Open в меню **File**. Заметьте, что команда не загружает файл в память, а лишь запоминает его расположение на диске. Настоящее чтение происходит непосредственно перед выполнением выбранной операции. Это дает возможность править карту в редакторе без необходимости повторной загрузки в **Map Editing Tools**.

Make RIP — Сохранить карту в урезанном варианте (только ландшафт с деревьями) наподобие клиентских карт из Печати Тайны.

Verify map — Ищет и удаляет неправильные объекты, вызывающие сбои — при попытке просмотреть такую карту, редактор закрывается с критической ошибкой. В дополнение процедура также стирает все объекты, расположенные за пределами рабочей области. Взгляните на поле **Range** — при загрузке карты там появляются ее максимально допустимые размеры. Почему они именно такие? Так уж устроена игра, и в частности редактор карт от Нивала — он работает в пределах этих границ. Левый верхний угол имеет координаты (**8,8**). Те, кто уже рисовал карты, знают, что по краям существует "мертвая зона" шириной в **8** клеток, куда нельзя добраться редактором, да и персонажем в игре тоже, однако ее бывает видно. Попадание в эту зону объектов или кусков ландшафта игру не портит, но иногда может странно выглядеть. Течет, например, река и на границе карты ни с того ни с сего врезается в берег.

Проверка может быть принудительно запущена из меню, но при выборе карты командой "Open" производится автоматически.

КОМАНДЫ РАБОТЫ С ЛАНДШАФТОМ (TILES):

Place Terrain — Заполнить определенным ландшафтом прямоугольный фрагмент карты. (Аналогичная опция есть в редакторе от Нивала, но она позволяет проделывать это со всей картой сразу). Границы выбираются в поле Range. Ландшафт (только один) — в списке **Terrain**.

Randomize Altitude — Разнообразить высоту. Напоминает аналогичную функцию из редактора карт, но обладает расширенными возможностями. Команда произвольным образом меняет высоту поверхности в пределах выделенного прямоугольника. Границы прямоу-

гольника определяются параметрами Range, ландшафт выбирается в списке Terrain. Допускается задавать несколько типов поверхности одновременно, при этом дороги всегда остаются ровными. Это важно — игрокам не нравится постоянно скакать по кочкам.

Place Special Tiles — Разбросать по ландшафту специальные элементы — лужи, цветы, коряги — в пределах выделенного прямоугольника. Границы прямоугольника определяются параметрами **Range**, ландшафт выбирается в списке **Terrain**. Доступные для данной операции поверхности: **cracks**, **water**, **grass**, **flowers** — других специальных элементов просто нет. Поверьте, эта процедура здорово украшает карту.

Slope — Задать наклон карты в направлении слева-направо, справа-налево, сверху-вниз или снизу-вверх. Плавный наклон не очень заметен на глаз, но по-разному отражается на области видимости тех, кто идет в гору, и тех, кто с нее спускается.

КОМАНДЫ РАБОТЫ С ОБЪЕКТАМИ (OBJECTS):

Place Objects — Расставить на карте объекты из списка **PLACE / CHANGE TO** (справа). Таким образом можно сгенерировать лес с произвольным набором деревьев.

Remove Objects — Удалить объекты, отмеченные в списке **REMOVE / CHANGE FROM** (слева).

Change Objects — Заменить объекты из списка **REMOVE / CHANGE FROM** (слева) на объекты из списка **PLACE / CHANGE TO** (справа). Так как замена производится случайным выбором из предложенных вариантов, число выделенных объектов слева и справа не обязательно должно быть одинаковым.

Generate Forest (**Human/Druid/Tropic**) — Нарисовать на карте готовый лес. Набор деревьев соответствует названию. Например, **Tropic** — тропический лес, состоит из бамбука, пальм, кактусов и т.п. Чтобы точнее передать дух игры, следует помнить, что аллод Язес разделен на четыре региона, каждому из которых соответствует свой климат и свой набор растительности. Поэтому при проектировании карты желательно заранее определить, к какой части аллода она относится. Рыцарский и некромантский регионы, как правило, заполняются лесом людей (**Human**), друидский — лесом друидов (**Druid**), оркский — пустыней и тропическим лесом (**Tropic**).

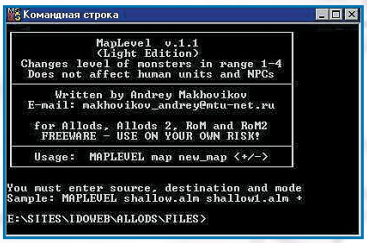
Decorate (**Beach/Mountains**) — Украсить берег или горы. Стало хорошей традицией расставлять ивы вдоль берегов рек (**Beach**) или елки вокруг гор (mountains), так почему бы не облегчить этот процесс? Опция не работает, если на карте нет участков с требуемым ландшафтом. Для всех этих функций можно задать плотность расстановки (всплывающее меню **Density**), границы (параметры **Range**) и ландшафт (список **Terrain**). Во время расстановки не проверяется попадание объектов на одну клетку с монстрами или зданиями, поэтому могут возникнуть сложности при переделке старых карт. В этом случае воспользуйтесь командой **Kill Overlaps**.

Kill Overlaps — Убрать перекрывающиеся объекты. Если на клетке, занятой каким-либо монстром, стоит дерево, оно будет удалено. Функция действует на всю карту, но может не работать с монстрами крупнее одной клетки.

Kill Duplicate Objects — Убрать дубликаты. Если на двух соседних по горизонтали клетках стоят одинаковые объекты, один из них будет удален. Деревья-дубликаты обычно появляются при автоматической расстановке леса или при его копировании и выглядят неестественно. Функция действует на всю карту.

КОМАНДЫ РАБОТЫ С ЮНИТАМИ (UNITS):

Find Max Group — Показать номер последней группы юнитов на карте. Опция полезна при расстановке монстров, чтобы определять незанятые номера групп.



Монстры в пределах одной группы имеют общую логику, область видимости и параметры respawn'а (воскрешения), поэтому их не следует располагать далеко друг от друга. Ошибки с номерами групп могут привести к снижению производительности и неверному поведению монстров. Вообще-то, счетчик групп предусмотрен в редакторе от Нивала, но почему-то не работает.

Remove All Units — Удалить все юниты на карте. Может пригодиться при переделке карт от первых Аллодов. Нивал решил, что человеческие юниты из Печати Тайны не должны использоваться на картах Повелителя Душ. И в редакторе их уже нет. Поэтому расстановку монстров лучше начинать с нуля.

Change Level (**Up/Down**) — Изменить уровень монстров на единицу вверх или вниз в диапазоне от **1** до **4**. Можно задать границы параметрами Range и выбрать ландшафт в списке **Terrain**. Опция не работает для человеческих юнитов и монстров пятого уровня в связи с отличиями в их формате.

serv2cln.exe — Утилита для первых Аллодов (Печать Тайны), конвертирующая полные серверные карты в маленькие клиентские, с которыми можно вступить в игру, но нельзя начать свою. С помощью этой программы любой дизайнер карт сможет выкладывать свои творения в Сети, не боясь их несанкционированного распространения — теперь нет необходимости отдавать игрокам серверную версию! В Повелителе Душ мультиплеер сильно изменился, и клиентские карты в нем не используются. Параметры запуска следующие:

serv2cln.exe server.alm client.alm

Здесь **server.alm** — имя исходной карты, **client.alm** — имя урезанной карты, которую нужно получить.

От инструментов дизайнера перейдем к более простым утилитам. Все они являются консольными приложениями и запускаются из командной строки окна **MS-DOS**. Все-таки не каждый игрок захочет рисовать свои собственные полноценные карты. И вот что можно предложить в таком случае.

maplevel.zip — Конвертер, меняющий уровень монстров на карте в большую или меньшую сторону в пределах от **1** до **4**, т.е. монстров пятого уровня, **NPC** и человеческих юнитов это не касается. Утилита вряд ли окажется полезной дизайнерам карт — **Map Editing Tools** представляет им больше возможностей. Поэтому конвертер подойдет, прежде всего, игрокам для обработки слишком простых или слишком сложных карт локальной игры, которые надоели или просто не подходят уровню играющих. Конечно, эффект от подобного усовершенствования несравним с удовольствием от новых карт, но все-таки лучше, чем совсем ничего. Программа одинаково подходит для Аллодов и Аллодов 2. Просто скопируйте исполняемый файл из архива в каталог с игрой и запустите, указав имя карты и знак "+" или "-" в зависимости от желаемого действия, например, так:

maplevel.exe cross2.alm cross3.alm -

Эта команда уменьшит на единицу уровень монстров на карте **cross2** и сохранит полученный результат под новым именем — **Cross3**. Таким образом, исходная карта останется без изменений.



но куда-нибудь приспособить. Например, одиночные миссии из файла **scenario.res** можно превратить в карты для многопользовательской игры — убрать лишние скрипты, а заодно и поучиться ими пользоваться, корректно прописать название, дипломатию, число игроков и т.п. Это намного проще, чем рисовать все самостоятельно. В результате вы за короткое время можете сделать **46** карт из миссий Повелителя Душ, **28** — из Печати Тайны и **3** — из демо-версии. Для нормальной работы распаковщики должны быть скопированы в каталог игры.

Любители Интернет возлагают большие надежды на мультиплеер. Да, игра на сервере в компании с друзьями захватывает надолго. Но всегда ли можно получить от нее настоящее удовольствие, особенно новичкам, только-только начинающим играть? Что делать человеку, который впервые в игре и совсем не знает карту? А если она квестовая, с монстрами 5-го уровня? Можно, конечно, лезть напролом и рисковать жизнью персонажа, так бережно прокаченного. Можно предварительно посмотреть ландшафт и расстановку монстров в редакторе, но это даст лишь приблизительное представление о прохождении, так как персонаж-то у каждого свой и стиль игры тоже свой. Так что ж, остается только в лоб? Нет. Есть способ лучше.

a2local.exe — Конвертер файлов персонажей Повелителя Душ. С его помощью можно превратить серверного игрока в локального, сменить его тип (воин/маг) и даже пол. Созданный локальный персонаж записывается в файл **11111111.a2c**, получает имя **TESTER** и годится для тренировки прохождения сложных карт, если, например, хочется попробовать квест ничем не рискуя. Чтобы пользоваться утилитой, надо знать, в каком файле хранится исходный персонаж — он имеет расширение ***.a2c** и длинное цифровое имя. Обычно у пользователей несколько игровых персонажей, но найти нужного можно хотя бы методом тыка. Работать с утилитой нужно только из окна ДОС. Не запускайте ее из Проводника **Windows** или другого файлового менеджера для **Windows**. Утилита не поддерживает длинных имен и просто не найдет файл персонажа. Если, например, ваш файл называется **14168324795.a2c**, в ДОС он будет виден как **141683~1.a2c**. Командная строка для запуска выглядит следующим образом:

a2local.exe 141683~1.a2c -w

Последний параметр задает желаемый вид персонажа:

-w — мужчина — воин

-ww — женщина — воин

-m — мужчина — маг

-mm — женщина — маг

Если вы конвертируете мага с параметром **-w** или **-ww**, он превратится в воина с аналогичными характеристиками, причем голого, так как вещи мага (кроме амулета и браслета) на воина не надеваются. То же самое происходит при превращении воина в мага. Одним словом, выглядит забавно...

Для Печати Тайны существует похожая утилита — **srv2loc.exe**, а также вспомогательная — chr **Info.exe**, помогающая разобраться в файлах персонажей.

P.S. Автор всех рассмотренных утилит, Андрей Маховиков **AKA -Vampire-**, предупреждает, что сведения о формате файлов игры были получены экспериментальным путем и никак не согласованы с компанией-разработчиком Аллодов, поэтому возможна несовместимость с отдельными версиями. Сами программы и исходники к ним можно взять здесь:

http://www.allods.games.ru

http://www.games.ru/wildman/files.shtml

http://www.danielbettac.de/html/frames.html

(extr map.zip, extr mus.zip, extr sfx.zip) — Различные распаковщики файлов ***.res** для первых и вторых Аллодов. В этих файлах хранится графика, музыка, звуковые эффекты, миссии одиночной игры и прочая полезная информация, которую с некоторой долей фантазии мож-









СИ-ONLINE