

3

Занятные вопросы иной раз присылают читатели. Как вам, к примеру, такой: "А можно ли играть "по модему" втроем, не выходя в Интернет?". Ну и дальше описывается, что живут люди в маленьком городке, Интернет там роскошь необычайная, дорогущая и так далее, игровых клубов — нет, а телефоны — пятизначные — есть, и играть хочется постоянно...

Сначала показалось, что вопрос не по теме: киньте "воздушку", купите самые дешевые карточки, и замечательное место боев — локальная сеть — готово. Мы уже пару раз о том писали. Но, покопавшись в Интернете, обнаружил: проблема "модемного треугольника" поднималась и за бутром, была успешно решена, и, что самое удивительное, такой способ игрового соединения имел (имеет?) неоспоримые преимущества!..

Сначала о преимуществах. Первое, и оно же единственное, — вы полностью избавлены от непредсказуемости Интернета, поскольку к обычным проблемам связи по аналоговым каналам (зашумление, обрывы, ретрейны...) не прибавляются столь же привычные беды Большой Сети — lag и drop out. Так что возможности модема (на конкретной линии, конечно) используются по полной программе.

Примером подобной службы может служить DWANGO — цепь игровых серверов, расположенных в крупных городах и связанных сверхбыстрой оптической линией. Доступ на эти сервера осуществляется из Интернета (можно и локально), а вот дальше начинается кое-что необычное. После того как геймеры сформировали команды и запустили игру, начинается то, что по-английски называется "drop and redial", т.е. модемная связь с Интернетом обрывается, и игроки напрямую созваниваются с местным сервером DWANGO. Осуществляется это благодаря специальному программному обеспечению от Interactive

Visual Systems Corp. По завершению боя компания геймеров отсоединяется от локальной DWANGO-станции и вновь подключается к Всемирной Паутине. Супер-хитами DWANGO-боев в свое время были Quake II, Total Annihilation и Final Doom...

Вот так оно все и шло с 1994 года, пока не наступила эра Высокоскоростных Подключений (см. СИ №51) к Интернету, и в конце 1998 года DWANGO "закрывает лавочку". По крайней мере, в США — все 28 серверов, позволяющих геймерам напрямую "коннектиться" к ним по модему и играть без всяких задержек, закрылись. На плаву осталось лишь японское отделение DWANGO, которое держится благодаря партнерству с Sega of Japan, да корейско-сингапурские филиалы.

Что ж, выходит идея мертва, и нашим согражданам из маленьких городков и поселков остается лишь тянуть локалку или открывать собственный игровой клуб в местной школе?

Честно говоря, это, наверное, самый разумный выход. Но мы-то, судя по почте, не ищем легких путей, да и альтернатива, как всегда, есть, особенно если в населенном пункте имеется хотя бы BBS. При наличии этого и с некоторыми ограничениями, обсуждаемыми ниже, вы действительно сможете запустить успешно работающий мультиигровой сервер, которому при этом не потребуется

подключение к Интернету. Более того, ему не потребуется "воздушка" и сетевые карты. Он будет ваш и только ваш, без почасовой или помегабайтной оплаты и даже сможет составить конкуренцию не местному провайдеру или игровому клубу (если таковые имеются), предоставляя отменную скорость игры, причем для этого геймерам не придется выходить из дома. Вы даже, скорее всего, сможете заработать, но в любом случае кое-какие первоначальные расходы неизбежны. Прежде всего для запуска сервера потребуется компьютер, к счастью, достаточно слабый: 486/66 или быс-

Ох, простите, не подумал — Интернет-то как раз и недоступен. Прошу прощения еще раз — переписывайте Game Connection PRO Worldgroup v3.x/DOS и v3.x/NT с компакт-диска журнала. Там же найдется и пресловутый Warpath, но это уж совсем на любителя... При наличии кое-какого софта и с некоторыми ограничениями, обсуждаемыми в тексте, вы сможете запустить успешно работающий мультиигровой сервер, которому при этом НЕ требуется подключения к Интернету. Более того, ему НЕ потребуется ни "воздушка", ни сетевые карты. Он будет ваш и только ваш, без почасовой или помегабайтной оплаты и даже сможет составить конкуренцию не местному провайдеру или игровому клубу (если таковые имеются), предоставляя отменную скорость игры, причем для этого игрокам не придется выходить из дома. Вы даже, скорее всего, сможете заработать, но в любом случае кое-какие первоначальные расходы неизбежны...

тее, не менее 8 Мб ОЗУ и, понятное дело, с жестким диском... Модемы могут быть 14,4 кбод, а к ним по одной телефонной линии. Если телефонных линий не больше четырех, то никаких иных железяк уже не потребуется, поскольку обойдемся четырьмя COM-портами компьютера. В противном случае необходимо приобретать специальные карты на 8 и более линий, например, производства GTEK ("простые" и Smart-карты) или Computone (Intelliport Kits). А, между прочим, минимальная цена "простой" карты на 8 линий — около 300 долларов.

Начать эксперименты стоит

с двух-трех линий, это позволит ограничить расходы крайне дешевыми железяками (двумя-тремя устаревшими 14,4 модемами, списанным 486-ым компьютером) и демо-версией Game Connection PRO (GCP) — вообще-



то, довольно дорогого коммерческого продукта. Полная версия обойдется в 800-900 долларов! Ну да, полная версия нам пока и не нужна, а вот BBS-ка, оборудованная ПО типа MBBS 6.25, Worldgroup v1.x, v2.x, v3.x/DOS и v3.x/NT, потребуется, ведь GCP совместима только с этими BBS'ками.

Еще, конечно же, потребуется подобрать или даже "реанимировать" игры, способные быстро работать при связи через поселковую АТС и поддерживающие протокол IPX. Критерий тут такой: все, что идет при связи вдвоем по модему, заработает и под GCP. Скажем, Duke Nukem 3D, GLQuake, Red Alert, Civnet, WarCraft 2, Hexen, а также Warpath, описанный в нашем разделе...

Вот в принципе и весь ответ на вопрос, заданный в начале этой заметки. И если вы уже сдули пыль с древних модемов, вырвали из паутины старичка 486-го г.р. и установили BBS с какой-то левой дискеты, то можете приступать к закачке демо-версии GCP, например, отсюда: <ftp://siriussoft.com/library/demos/gcdemov3.zip> (DOS), <ftp://siriussoft.com/library/demos/gcdemont.zip> (NT) или выберите из списка на <http://www.siriussoft.com/soft2.htm>.

СИ-ONLINE

Крушение сервисов типа DWANGO, предназначенных для самых требовательных геймеров, шло параллельно с улучшением Интернет-технологий и удешевлением доступа во Всемирную Сеть. Мало кто уже помнит, но, согласно первоначальным планам, сетевой мультиплеер для владельцев Sega'вского Dreamcast'a должно было предоставлять японское отделение DWANGO! Более того, акционеры DWANGO питали надежды, что это поможет им реанимировать американское отделение этого сервиса, прекратившее деятельность в конце 1998 года. На эту же благую цель работало и открытие DWANGO-Zone на Internet Gaming Zone (дополнительный сбор составлял каких-то 0,99 долларов в час) и лицензирование DWANGO в Корею и Сингапур. Увы, все усилия оказались тщетными...

Multiplayer Game Currently Supported

D ALERT	WARCRAFT II
DNECK RAMPAGE	NASCAR 2
OM 2	SIR MEIER'S CIVNET
XEN	DESCENT
PIRE DELUXE	GLOBAL CONQUEST
держивает довольно скромный	TH
ольно пожилой к тому же...	

Connection Pro™

Multiplayer Game Server

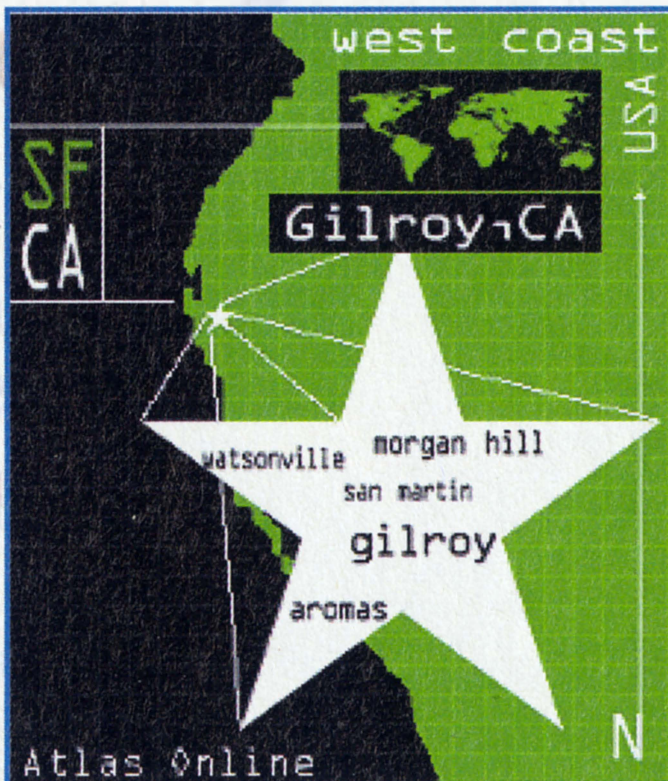
BEST GAME PLAY

Connection to the public in 1994 and have been updating and

the best game play possible, without the slowdowns or choppiness

play via the Internet sounds appealing and lucrative, it will not give

ей ПО для высокоскорос- boom, Duke Nukem 3D, etc.).



Реклама одного из американских провайдеров, предоставляющего, помимо WWW, доступ и к Game Connection. Наследник DWANGO, одним словом...