

# ПРЕЗЕНТАЦИЯ О SA-MP`E

SAMP ONE LOVE

# План.

- ▣ San Andreas Multiplayer
- ▣ История
- ▣ Возможности SA-MP
- ▣ GTAU-MP
- ▣ Примечания
- ▣ Ссылки

# San Andreas Multiplayer

- ▣ San Andreas Multiplayer (SA-MP) — бесплатная многопользовательская модификация для видеоигры Grand Theft Auto: San Andreas в версии для Windows, с закрытым исходным кодом. Разрабатывается командой The SA-MP team на добровольной основе, ведущими программистами проекта являются два человека с никами Kye (Kalcor) и spookie.

# История

- **Vice City Multiplayer**[\[править\]](#) | [править вики-текст](#)
- В основе модификации используется аналогичная модификация для предыдущей игры серии, **Grand Theft Auto: Vice City** — **Vice City Multiplayer**, выпущенная в апреле **2005 года**. Команда создателей состояла из нескольких человек, известных в сообществе модификаторов **Grand Theft Auto**, руководил ей *Kyeman* (сейчас известен как *Kyc*) — значимая личность в сообществе модостроителей GTA. Предоставляя снимки экрана и видео, показывавшие статус разработки (которая велась достаточно быстро), модификация получила широкую известность в GTA-сообществе и с небольшим форумом привлекла около 120 пользователей перед переездом на новый хостинг.
- После ряда публичных **бета-тестов**, получивших огромную популярность, (настолько огромную, что многим приходилось ждть, чтобы получить свободное место на бета-серверах), **Vice City Multiplayer** был выпущен на суд заждавшейся общенности и после этого обновился вплоть до версии 0.1d, к концу уже имея открытый исходный код. Этот код был использован другой командой разработчиков для продолжения развития VC-MP (этот проект развивается и поныне и уже дорос до версии 0.3zr2), а команда *Kyeman* а приступила к разработке SA-MP. Стоит отметить, что нынешние разработчики VC-MP делают мультиплеер как для оригинальной игры **GTA: Vice City**, так и для модификации, переносящей город **Либерти-Сити** на движок игры.
- **San Andreas Multiplayer**[\[править\]](#) | [править вики-текст](#)
- Окно клиента на вкладке официальных серверов
- Разработка SA-MP привлекла большой интерес среди поклонников игр серии GTA. В апреле **2006 года** раздела на форуме GTAForums.com стало явно недостаточно, и разработчики решили открыть свой собственный форум. В конце марта разработка уже представляла собой полноценный мультиплеер, и, после некоторых закрытых бета-тестов, в апреле-мае было проведено три публичных бета-теста. Через несколько часов после третьего бета-теста, **9 мая** 2006 года *Kyeman* заявил, что проект полностью готов к выпуску. Однако, в релизе обнаружилось довольно много **багов**, и через несколько дней было выпущено обновление версии 0.1b. После этого пользователи продолжили изучать **язык программирования Pawn** и создавать разнообразие игровые режимы, а сами разработчики пропали на некоторое время.
- Лишь в конце июня в сообщении на своем блоге они заявили, что разработка все ещё идет, хотя у них очень мало времени. Разработчики продемонстрировали несколько скриншотов с возможностью добавления объектов на карту. Ходили слухи, что скоро выйдет версия 0.1с, но до сентября новой информации от разработчиков не поступало. Лишь в конце сентября небольшое обновление на блоге сообщало, что разработка идёт, и был представлен небольшой список нововведений.[\[править\]](#)
- 2 октября появилась информация о том, что готовится новая версия 0.2. Информация была подкреплена большим списком нововведений[\[править\]](#) и видеороликом, показывающим множество новых возможностей.[\[править\]](#) Информация вызвала волну интереса среди поклонников SA-MP, которых к тому моменту насчитывалось уже несколько тысяч по всему миру. Однако после этого новой информации не было несколько месяцев. Разработка очень сильно затянулась и, после нескольких небольших обновлений, **9 марта 2007 года** разработчики представили на своем блоге превью версии 0.2 с большим списком изменений и двумя видеороликами, снятыми на закрытых бета-тестах. Также было объявлено, что в скором времени будет проведено несколько публичных бета-тестов.
- До начала первого публичного бета-теста прошёл ещё целый месяц. К тому времени ажиотаж по поводу новой версии достиг невероятно огромного уровня, и разработчики решили не объявлять о бета-тесте на своём блоге, а в канун пасхи, **8 апреля**, разместили на своей странице «**пасхалку**» — ссылку на страницу, которая через несколько перенаправлений выводила пользователя на **IRC-канал** бета-тестирования. Бета-тест начался вечером того же дня. Изначально был открыт один сервер на 100 слотов, но вскоре было запущено ещё несколько серверов. Бета-тест продлился до **11 апреля**.
- Следующий бета-тест прошёл только через месяц и продлился всего несколько часов. Целью теста было протестировать возможность сервера выдерживать до 200 игроков. После этого на блоге *Kyeman* объявил, что будет проведено ещё как минимум 2 бета-теста. В конце мая прошёл ещё один бета-тест, после чего на блоге были объявлены некоторые нововведения.[\[править\]](#)
- **3 июня** разработчики выпустили RC версию клиента и сервера 0.2 на 4 слота, тем самым позволив пользователям начать разработку и обновление режимов для новой версии. В течение следующих 2 недель было выпущено ещё 2 RC-релиза, и после 4-го бета-теста, плавню перешедшего в 5-й, **20 июня** SA-MP 0.2 был официально выпущен. Но разработка не закончилась, и через несколько дней уже была выпущена версия 0.2.1 с некоторыми обновлениями и исправлениями.
- **24 июня** совершенно неожиданно для пользователей команда SA-MP объявила на своем сайте, что прекращает работу над модом и какую-либо его поддержку, потому как не имеют больше сил и возможностей бороться с людьми, которые, не боясь ничего, разрабатывают читы и **эксплоиты** для SA-MP. Моментально в интернете была организована петиция с требованием разработчикам вернуться к работе над модом. За несколько часов под петицией подписалось несколько тысяч человек. Это возымело действие, и меньше чем через сутки работа всех серверов SA-MP была возобновлена. На следующий день было выпущено обновление для сервера, закрывающее эксплоит, крупший сервер и содержащее встроенный античит SAC (SA-MP Anti-Cheat), не позволяющий игрокам заходить в игру с читерскими тренерами или плагинами для SA-MP.
- Через месяц, **29 августа**, после двух открытых бета-тестов, была выпущена версия 0.2.2 и было объявлено о начале работы над версией 0.3. Уже на следующий день, **30 августа** был выпущен клиент SA-MP версии 0.2.2 R2, устранивший несколько ошибок[\[править\]](#), найденных в версии 0.2.2 сразу же после релиза.
- **13 мая 2008 года**, неожиданно для всех, команда SA-MP закрыла сайт и объявила о конце разработки SA-MP. Через несколько дней сайт был восстановлен и на нём появилась новость об окончании разработки SA-MP. Ночью **23 мая** был восстановлен форум.
- **21 июня** для решения проблем с безопасностью была выпущена версия 0.2.2 R3. Также в обновлении были исправлены некоторые **баги** и увеличен лимит моделей машин. Обновление касалось только клиента.
- **20 ноября** была выпущена версия SA-MP 0.2X. В основном, обновления не были столь значительными для обычного игрока, за исключением улучшения синхронизации и проблем с вылетом клиента. Во вкладке «Internet» сервера версии 0.2.2 больше не появляются. Большинство серверов переведено на версию SA-MP 0.2X. Так же было объявлено о разработке версий SA-MP 0.3. Ранее обещанная версия SA-MP 0.2.5 выпущена не будет.
- **14 августа 2009 года** начались публичные бета-тестирования SA-MP 0.3. **15 августа** состоялось второе бета-тестирование в котором приняло участие более 400 игроков. 19 октября была выпущена финальная версия 0.3a. Впоследствии было выпущено несколько незначительных обновлений в линейке данной версии.
- С 11 августа 2010 года начались тестирования версии 0.3b посредством уже привычных предрелизных RC-версий. Релиз версии 0.3b состоялся 21 августа 2010 года.
- 28 ноября 2010 года в сеть попали клиент и сервер (Windows и Linux) RC2-версия 0.3c.
- В начале 2012 года вышла версия SA:MP 0.3d
- В мае 2012 года вышел SA:MP 0.3e
- В начале 2013 года вышел клиент SA:MP 0.3x
- 13 февраля 2014 года официально вышел клиент и сервер 0.3z

# Возможности SA-MP

- Скриптовое API [[править](#) | [править вики-текст](#)]
- Благодаря скриптовому движку на языке Pawn, интегрированному в SA-MP, любой пользователь, имеющий определенные знания в программировании, может разрабатывать свои собственные *игровые режимы* и *фильтрскрипты*. Также на настоящий момент существует огромное количество так называемых игровых режимов в свободном использовании, в том числе множество крупных RPG/MMORPG режимов, таких как, например, PEN1:LS, The Godfather или GTO. PAWN позволяет любому создавать целые миссии в пределах игрового мира Grand Theft Auto: San Andreas. Каждый игровой режим или фильтрскрипт используется сервером в виде отдельного файла. В любой момент может быть запущен только один игровой режим и до 16 фильтрскриптов. Режим, как правило, выполняет основные функции ведения игрового процесса, в то время как фильтрскрипты отвечают за сторонние функции сервера, которые могут быть подключены/отключены в любой момент без ущерба игровому процессу. Впрочем, такое разделение весьма условно и ничто не мешает перенести всю функциональность в режим или наоборот, вынести его в фильтрскрипты. Скриптовое API сервера содержит как активные функции, выполняемые в определенный момент, так и перехватчики событий, выполняемые автоматически при определенных событиях, как подключение игрока к серверу, запуск/остановка режима и т. д. [[уточнить](#)]
- Стандартный набор сервера включает в себя несколько простых режимов и фильтрскриптов, демонстрирующих применение основных функций мультиплеера. Множество распространенных сейчас режимов представляют собой в разной степени модификации стандартных режимов.
- Команды сервера Скриптом режима задаются игровые команды. Они используются для облегчения игры. Команды начинаются со знака /. Например : /kill (самоубийство), /stats (статистика), /help (помощь). В каждом режиме свои команды, есть команды для телепортации, справки, и других действий (начало гонки, создание маркера, команды администратора и прочее).
- Плагины [[править](#) | [править вики-текст](#)]
- Начиная с версии 0.2, мультиплеер поддерживает возможность создания [плагинов](#), расширяющих возможности сервера. Наиболее популярными являются плагины для работы с [СУБД MySQL](#), чатами IRC-сети, рассылке электронных писем по протоколу [SMTP](#).

# GTAU-MP

- В 2008 году разработчики San Andreas Multiplayer выпустили специальную версию клиента мультиплеера, рассчитанную на игру с модификацией GTA United, заменяющую оригинальную карту штата Сан-Андреас на города Либерти-Сити и Вайс-Сити.<sup>[2]</sup> За основу была взята версия мультиплеера 0.2X. Для модификации был выделен специальный раздел официального форума (в настоящий момент закрыт или удален), а также сайт <http://www.gtau-mp.co.uk/> (в настоящий момент также закрыт).
- Поскольку изменения коснулись только процесса построения графики, все остальные возможности San Andreas Multiplayer остались прежними — скрипты пишутся на языке Pawn. Для GTAU-MP были написаны несколько стандартных игровых режимов, которые и идут вместе с сервером. Например, крупный deathmatch-режим, который позволяет свободно перемещаться по Либерти-Сити и Вайс-Сити, заполняет их транспортом и позволяет выбирать остров для появления.
- В настоящий момент проект официально не поддерживается. После выхода в октябре 2009 года SA-MP версии 0.3, модификация новой версии для GTAU так и не была выпущена. Последняя доступная версия, t3, выпущена 19 июля 2009 года.

# Примечания

- ▣ [↑ Сайт Vice City Multiplayer](#)
- ▣ [↑ Сайт модификации GTA United](#)

# Ссылки

- ▣ *Официальный сайт SA:MP*
- ▣ Официальный Wiki по SA:MP  
(многоязычный)
- ▣ Русскоязычный раздел официального  
форума



# Заключение

- ▣ Вся информация была взята с сайта:  
<https://ru.wikipedia.org>