

Еще одно письмо:

Hello Zabxo3,
Спешу напомнить что я был 100000 посетитель твоего сайта :)
Мы тут в Клайпеде(это Литва) открываем клуб где будут находиться 14 компов Pentium II 300MHz 64ram i Voodoo-II. По случаю открытия клуба мы будем провобить турнир по Quake 2. Хотелось бы пригласить игроков из России. Конечно же до нас трудно добираться, визы нужны. Но тут до Калининграда всего 130 км. и визы не нужны. Но нигде, ни на одном сайте, ни на одном чемпионате я не слышал о Калининградских квакерах.
Вот я и хочу попросить тебя чтоб ты написал у себя на сайте чтоб Колининградцы откликнулись. А вообще то мы приглашаем всех кто может приехать.
Адрес сайта www.games.lt/3k

Весьма уважаемый мною (а кем нет?) игрок [\[DDT\]-InfiDel](#) прислал свой отчет: о прошедшем недавно турнире по Quake2
Закончился турнир по Quake2 в новом клубе VoodooZone. Победители:

- 1. [DDT]-InfiDel*
- 2. [DDT]-CooKiE*
- 3. Nico.[QD]*

- 4. [RiP]DemoR*
- 5. MTF-KENGUR*
- 6. [id]-Mikes*
- 7. [NiP]-FearR*
- 8. 3D-BUG [DM4]*

Турнир проходил по правилам 4-player double elimination. Все подробности о турнире и демки - на ddt.microdin.ru. А сейчас я расскажу личные впечатления от турнира.

Во-первых - об организации турнира. Этот турнир новый клуб VoodoZone устроил с рекламной целью; на турнир пришло около 60 человек, среди которых были практически все лучшие игроки Москвы и даже гости из Петербурга (Nico [QD]). С игроков собирали плату за участие, а в качестве призов представителями клуба были обещаны кубки и хороший денежный приз (сначала предполагалось, что призом будет карта Voodoo2).

По окончании турнира открылся ГНУСНЫЙ ОБМАН - победителям призов не дали ВООБЩЕ, а вместо кубков вручили... здоровенные уродливые цветочные вазы без опознавательных знаков. Эти вазы недотепы-организаторы и называли кубками. Мне лично было просто стыдно перед питерским гостем (который занял 3-е место) за скупердяйство и наплевательское отношение к турниру хозяев клуба VoodooZone. Этим поступком клуб VoodooZone сделал себе неплохую "рекламу" среди квак-общественности Москвы. Сразу стало ясно, что для хозяев клуба Quake - дело десятое и что они весьма далеки от мира компьютерных игр. С таким подходом им надо было открывать не компьютерный клуб, а закусочную.
Именно в наплевательском отношении к игре Quake и состоит отличие клубов Москвы от клубов Петербурга. Подумать только, я в Москве выиграл четыре турнира по ку1-ку2, и НИ НА ОДНОМ ТУРНИРЕ организаторы не потрудились заказать кубки для победителей. Дважды меня обманывали с призами (кстати, "Орки" до сих пор не вручили мне приз - лицензионный StarCraft за победу на их турнире в апреле). Все-таки Москва - это столица русского жлобства.

Во-вторых - уровень игры участников. Очень неплохо выступили представители клана [DM4] - это было сюрпризом, поскольку я всегда считал их ку1-кланом. 3D-BUG [DM4] вообще не пришел во второй день, а он вполне мог играть в финале и бороться за призовые места.. Очень надеюсь, что мы еще поиграем teamplay с бойцами этого клана.
Также неожиданностью был выход в финал [RiP]-DemoR-а. Он отлично показал себя в финальных играх на всех картах, за исключением, может, q2dm6.. Хорошо сыграл MTF-KENGUR, но тут никаких неожиданностей нет - этот боец всегда хорошо играл в оба квейка. KENGUR вообще очень "неудобный" игрок - у него весьма странный стиль игры, и даже если он не рулит на уровне, то неприятностей доставляет предостаточно. Одной из его сильных сторон является полная непредсказуемость и отличное владение всеми видами оружия. Даже с ручной гранатой в руках Кенгур смертельно опасен и ухитряется зарабатывать фраги самыми фантастическими способами :)))

Элита играла стабильно и до финала дошла без проблем - [DDT]-CooKiE не проиграл ни одной игры (как и [RiP]DemoR), а Nico.[QD] и [DDT]-InfiDel проиграли по разу, попали в группу лузеров и вырулили в финал уже оттуда. В финале игры были очень непростыми, в результате [DDT]-InfiDel и [DDT]-CooKiE набрали одинаковое количество очков и играли дуэль на q2dm1, которую выиграл [DDT]-InfiDel.

[Здесь](#) можно увидеть скриншоты из Indiana Jones 3D. Игра делается на движке от Jedi Knight

Из Курска сообщают, что заготовка конины для Москвы идет довольно успешно.
Thnx to Meriengof

IBM и HP разрабатывают новую шину передачи данных - PCIx2 (соответственно это будет 66Mhz) Ура? Да черт его знает... Для графики уже AGP есть, для звука, что 33 что 66 и так больше чем достаточно... Впрочем в данном случае чем больше тем лучше :) Хотя есть особое мнение, коее я выдю за свое: *"Все хотят денег. Надо же деньги из народа выколачивать. Ты что думаешь, нафиг интел агп сделал, когда на альфе уже есть PCI64? И сейчас на 450NX они делают PCI64 и AGPPro. Все хотят денег."*

Появилась первая информация про новую игру из сериала про X-Wing и Tie Figher. Зваться будет Star Wars:X-Wing Alliance. Ессессенно наобещана поддержка всевозможных аксереаторов, форсфидбеков и проч. Среди бонусных вещей от которых игроки должны сразу падать со стула значится возможность полетать на том самом транспорте, на котором Люк летал весь фильм. Зовут его, оказывается Millennium Falcon. Обещают 50 миссий для того кто захочет играть в одиночку, и целых 5(ого!) для multiplayer. Обещают поддержку аж 4-х игроков через I-net (ну все, квейк отдыхает) и (всем сесть и глубоко вдохнуть) ВОСЬМИ игроков по локальной сети... Это прорыв!!! Короче... Я очень уважаю LucasArts но что то они не шибко стараются... Во всяком случае можно было бы и получше, при желании конечно



Вот [эта](#) версия Glide позволит использовать два Voodoo2 в SLI, даже если они от различных производителей. Просто перезапишите glide2x.dll находящийся в архиве поверх уже существующего. Важным моментом является то что бы обе карты использовали одинаковый объем памяти.

Печальная новость с [3Dfx-ru](#). Я сегдня обратился к .\migo:

В: Привет народ волнуется что с твоей страничкой?

О: знаю. кризис нас достал :(

коллега больше тут не работает

мне не до странички

если кризис пройдет - будем жить

В: Я могу воспринимать это как официальное заявление?

О: Официально. Мы заработаем, если кризис разрешится успешно

Blizzard объявил о поддержке 3Dfx в Diablo2. Хотя игра останется 2D-шной. Voodoo будет использоваться для быстрого приближения\удаления картинки, прозрачности, разноцветных сполохов света ну и т.д.

Valve и Sierra подтвердили что Half-Life выйдет в октябре. Интересно будет ли еще к тому времени существовать в России I-net, и будет ли в этой самой России кому нибудь "до игр"...

Zone.com знаете? Так вот что то подобное (но на русском и про Age of Empires) находится [здесь](#). Многие традиции сохранены - здоровая претензия на дизайн (с какой то странной палитрой), легкие тормоза... Короче, тем кто интересуется Age of Empires - полный вперед. Остальным там делать в общем нечего... Разве только если кто коллекционирует своеобразные "перефоды на русская языка". Попадаются весьма забавные экземпляры. Например очень классный раздел "подсказки"... Вот несколько примеров: "Heavy Horse Archer быстр и имеет большое количество попадания", "КАТАПУЛЬТЫ ЭТО ЗДОРОВО!!! Нет ничего более приятного, чем слушание звука катапульты, обстреливающей вашего врага", ну и так далее...

Автор материала: Goblin
На www.duke4ever.com появилось небольшое интервью с продюсером Duke Nukem Forever Джорджем Брассаром. Джордж пояснил, что переход с движка Q2 на Unreal отнял у команды месячишко, но сейчас работы идут полным ходом. На данный момент разработчики находятся на той же стадии, которую демонстрировали на Е3. Народ освоил UnrealEd примерно за 3-4 недели, и сейчас строят модели и уровни в полный рост. Плюс уже добавили некий творческий инструмент под названием Cannibal, который будет на диске с игрой. Новый движок очень хвалят. Дескать, чтобы довести Q2 до этого уровня, понадобилось бы 3-4 месяца лишних, а в Анрыле все нужное уже есть. Переживает за анрыловый малтиплеер. На данный момент имеется всего примерно 30 Анрыл-серверов, и посещаемость на них невысокая. Это притом, что малтиплеер по LAN он называет awesom и очень хвалит. Если Epic не поправит это дело до того, как выйдут SiN и Half-Life, то сетевому Анрылу практически кранты. Относительно Duke-малтиплеера утверждает, что с ним все будет в порядке, они успеют все подправить. На вопрос, подгонят ли игру под Е3 в 1999 году, последовал стандартный ответ – “when it’s done”.
Quake 2 Mission Pack #2: Ground Zero отправился на золото. Ждем.
Что касательно Half-Life, то похоже, что дело действительно идет к выходу. В Valve постоянно зазывают известных людей, демонстрируя им построенное. Рапортуют о следующем.
Подсмотренное оружие:

1. Crowbar - монтировка. Было в Redneck Rampage.
2. Glock 9mm – пистолет Глок.
3. Shotgun – понятно.
4. H&K MP5 with Grenade Launcher – автомат Хеклер & Кох с подствольным гранатометом.
5. Crossbow – арбалет. Кстати, отказались писать на стрелах имена игроков.
6. Missile Launcher – гранатомет (это то, что дети называют “ракетницей”). Гранату можно будет наводить на цель с помощью лазерной подсветки.
7. Laser Tripwire – мины с лазерными индикаторами движения.
8. C4 Detonation pack – мина.
9. Alien Arm Gun – рука инопланетянина с какой-то неземной волейной. Стреляет с виду вроде как ракетой с головкой теплонаведения, но на самом деле это какая-то разрывная осоподобная гадина. Нехорошо, это было в Redneck Rampage.

Красочно расписывается сцена, в которой headcrab (это такая мразюга, которая вцепляется в башку) сидел под столом и почуяв игрока заметался, колотясь снизу об столешницу башкой. А игрок грамотно подпрыгнул, заскочил на ящик, с него скакнул на стол, поломал его и тупого краба мастерски раздавил. Краб заверещал и подох, а из под стола вытекла какая-то параша. Вот что там творится.

Демонстрировалась погоня солдатиков за нашим героем. Он от них выскочил из комнаты и заминировал дверь, поставив рядом две мины. Ясное дело, солдатики туда не полезли (вот он, нечеловеческий AI!). Лучи видно за километр. А наш козлик обежал пацанов сверху и подкинул им мину. Нажал детонатор и загубил всех вместе с их продвинутым интеллектом. Похоже, скоро все-таки выпустят. Уж больно много крику.

На www.planetquake.com/motw/ появился свежий mod под названием Chaos Dm. На выбор предлагается целая куча нового оружия:

Bastard Broadsword – сабля вострая.

Chainsaw – пила как в DOOM.

Explosive Super-Shotgun – разрывные заряды для двустволки.

Crossbow – арбалет.

Poison Crossbow – с ядовитыми стрелами.

Explosive Crossbow – с разрывными стрелами.

The Airfist – воздушный кулак (отшвыривает все летящее в тебя).

Flash Grenade – ослепляющая граната.

Poison Grenade – ядовитая граната.

Laser Mine – лазерная мина.

Guided Missile Launcher – ракеты с наведением на цель.

Buzz-saw (sawblade shooter) – стреляет дисками от циркулярной пилы.

"The Gravity Vortex" (Mwahahah ;) – гравитационный водоворот.

Automatic Sentry Turret – сторожевая пушка.

Grappling Hook – крюк.

Flashlight – фонарик.

Antigrav Belt – антигравитационный пояс.

Scanner – как в кино “Чужие”.

Jet Pack – реактивный ранец как у дюка.

Tech powerups (Like Q2CTF) – руны как в CTF.

Personal Teleporters – носимые телепортеры.

Короче, полный винегрет, понасобирали отовсюду чего только можно. Чтобы заработало, надо установить Q2 3.17 и насадить поверх. Весь инструмент привязан заранее, бестолковые могут запустить exec settings.cfg (там могут быть изменены клавиши управления, осторожнее), знатоки нехай читают мануаль.

На www.gamers.com Трэш поместил парочку своих размышлений на тему Q vs. Q2. Интересно, между прочим. Приведенные там же результаты голосования выглядят так:

Что ты предпочитаешь?

Quake 61%

Quake 2 36%

Обе не люблю 2%
Не играю в FPS вообще 1%
Эвон как оно вышло...

4/09/98	Чем глубже пропасть, в которую падаешь, тем больше шансов научиться летать.
---------	-----------------------------------------------------------------------------

Next-Generation опубликовал небольшой [обзор](#) новой игры от Novalogic - MiG 29 Fulcrum. К сожалению (пока?/уже?) выглядит все довольно уныло. Впрочем пока наши отечественные разработчки не займутся симуляторами, видимо до тех пор придется довольствоваться малым. Вот пожалуй самый приличный скриншот из всех представленных в обзоре



Появилось небольшое дополнение к недавнему обзору TF2. Если в кратце, то суть его сводится к тому что большая часть обработки будет вестись на стороне клиента, что в результате позволяет значительно снизить объем передаваемых данных. Однако я рискну предположить, что это же самое позволит не очень честным (или просто очень любопытным) людям легко делать то за что обычно кличут "читером" Было бы очень жаль...

В Минске тоже будет чемпионат. Интересующиеся - спешите [видеть](#)

А [здесь](#) - обзор Hercules Terminator Beast (на Savage3D). Ксати, говорят что он уже продается (или вот-вот появится) по \$99

[Здесь](#) находится обзор Canopus Spectra 2500 (на TNT) Предположительная цена - \$199 Сам автор жутко тащится от карточки.

Кому интересно, могут взять ролик из Heretic II
ftp://download.gamespot.com/pub/action/h2trailr/hereticii_trlr2.avi

Кста, по ходу дела... Если вам будут предлагать демку Tiberian Sun (трех уровневую) то отказывайтесь спокойно - это фэйк

Дата выхода Baldur's Gate release candidate назначена на 15 сентября. Если Interplay будет доволен, то игра отправится в тираж.

На [OGR](#) появился обзор [Civilization: Call to Power](#) (Вольный перевод: "Позвони в РАО ЕЭС":)) Это не совсем Civ3, скорее это Civ2 раскрученный и перерисованный...

Фирма Team 17 объявила что следующая версия Worms-ов выйдет еще до конца года и будет демонстрироваться на ESTC. Так что отечественная игровая пресса имеет возможность посоревноваться на приз "близость к массам'98" :)

Вышел второй эпизод WC: Secret Ops. Всего 500К. Взять можно [здесь](#)

А вчера весь вечер просидел за демкой Railroad Tycoon 2, коюю я вчера таки скачал но так увлекся что забыл сказать об этом. Берите ее [здесь](#)

Dune2000 (по русски получается Вгту2000 :)) подверглась не особо тщательному, но изучению. Первое впечатление довольно посредственное. Все мелкое, желтое, озвучено довольно уныло... Хотя надо сказать что я никогда не был особым фанатом C&C, так что возможно в этом причина. На самом деле это тот-же C&C только в другой палитре... В общем я ни на что не претендую, решайте сами но лично на меня после StarCraft-а сие чудо произвело впечатление того что по русски называется "халява"

3/09/98	Due to the current economic situation, the light at the end of the tunnel will be turned off until further notice.
---------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Таки уволок:
[Voodoo Drivers](#) (с Glide 3)
[Voodoo2 Drivers](#) (с Glide 3)
отставить пока качать RR потому что он плохо скачался :(

Не знаю в курсе вы или нет, но у Epic-овского варианта (конкурента?) Heroes of Might and Magic 3 (иначе я не могу характеризовать эту игру) под названием Age of Wonders появился собственный сайт, и довольно информативный. www.ageofwonders.com

[Здесь](#) находится отчет о Пензинском чемпионате по Quake. Называется он: "Как мы ездили в Пензу или кемперский чемпионат по Quake" :) Thnx to [ShotguN](#)

[3Dfx.com](#) тоже сменил дизайн.

На [сайте PC Gamer](#)-а случился переезд, точнее вместо него там другой сайт (хозяина). А PC Gamer теперь надо искать здесь: [pcgamer.ign.com](#)

Вчера вышла демка [Terminus](#) (это космический симулятор с ньтоновской физикой), но скачав ее и посмотрев я стер ее не задумываясь. Тихий ужас. Однако если ком то все таки сильно надо, то вам [сюда](#)

Украинские товарищи из команды [Fifth Dimension Company](#) выпустили свою первую игру [3D Pulsoid](#) Это что то вроде Арканоида. Взять демку можно на [сайте](#). Игрушка, правда, под DOS, и похоже что под Win95 (не говоря уж о NT) звука не будет.

[Здесь](#) находится обзор Tomb Rider 3. Кому надо - полный вперед.

УРА! УРА! УРА! Вышла демка [RailRoad Tycoon2](#) Правда 47Mb но кому надо, тот на и 2400/N вытянет :) Брать пока здесь: [ftp.agnfiles.com](#), а как скачаю, так и у меня

Опубликованы свежие результаты продаж (за период 16-22 августа). Diablo снова в десятке, Unreal и StarCraft залезли вверх. Это конечно не плохо, но как то странно...

Rank	Last	Game	Publisher	Avg.
1	2	StarCraft	Cendant (Blizzard)	\$38
2	5	Unreal	GT Interactive	\$34
3	1	Deer Hunter	GT Interactive	\$20
4	3	Rocky Mountain Trophy Hunter	GT Interactive	\$17
5	7	Myst	The Learning Company	\$18
6	4	Cabela's Big Game Hunter	Activision	\$18
7	10	Microsoft Flight Simulator	Microsoft	\$44
8	9	Titanic: Adventure Out of Time	Cyberflix	\$23
9	*	Diablo	Cendant (Blizzard)	\$23
10	8	Final Fantasy VII	Eidos	\$44

Intel собирается разработать новый стандарт целью которго станет объединение PCI-ных звуковых плат и модемов. Конечная цель это устранение шины ISA как класса... Жаль, GUSя, хотя в любом случае это дело не ближайшего будущего. Кому интересно, читайте [здесь](#)

Tim Sweeny рассказал что нас ждет в очередном патче к Unreal, выходящм по его словам, в течении этой недели.

Железо

- Поддержка CL SB Live. Кстати на [XBT](#) появился [обзор](#) этой звуковой крточки и несколько восторженных коментариев касающиеся именно Unreal. Так что если кто интересуется, то полный вперед.
- Новая версия "GLUnreal"
- Поддержка dual TMU на Voodoo2
- Дополнительная оптимизация под AMD K6-2/3DNow!
- Поддержка Intellimouse

Сеть

- Дальнеее улучшение качества игры на низкоскоростных линиях связи
- Улучшение работы с [GameSpy](#)

- Общие*
- Оптимизация использования памяти
 - Ускорение времени загрузки
 - Теперь если Unreal уже запущен, то "клик" в браузере на ссылку, будет переводить на этот сервер уже работающую игру, а не запускать новую
- Остальное касается работы серверов, UnrealScript, UnrealEd и проч. Кому интересно, тем [сюда](#)

#\$%\$#% дума! @#\$@\$@#\$@#\$@#\$@#\$@#\$# президент!!! Блин, ну кому все это мешало? Ладно, сорри...

2/09/98	Due to the current economic situation, the light at the end of the tunnel will be turned off until further notice.
---------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

[Здесь](#) находится небольшой, но при практически полном отсутствии инормации - очень ценный обзор Wizardry VIII. На англицком.

А вот очень интересная On-Line-овая новость. Вчера объявлено начало существования новой фирмы - [Wobmat Games](#). Основным направлением работы является разработка больших онлайнowych игрвых проектов. Это была бы ерунда, если бы не команда собравшаяся под сим флагом- это команда разработчиков Ultima Online и Ultima Online:The Second Age. Rick Delashmit - президент Wombat Games - бывший главный программист Ultima Online. Остальные участники - тоже программисты работавшие над UO и UO:Second Age.

Сапорус анонсировал свой новый продукт на базе nVidia Riva TNT под названием Spectra 2500. Карточка будет содержать 16 Mb SDRAM и 250Mhz RAMDAC. Цена планируется \$200

Фирма [3Dfx](#) анонсировала сегодня выход Glide 3.0. И Glide и SDK лежат на сайте фирмы, на который в (по всей видимости в связи с этим самым событием) не пробиться

На сайте [Питерского 1С:Mutimedia](#) появилось некоторое количество анонсов свежевышедших игр. В основном российских. Так что полный вперед. Там же, кстати, и прайс свежий есть.

Вышли новые [драйвера](#) для Diamond Monster 3D 2. Желающие могут сначала ознакомиться с [read.me](#)

[Здесь](#) находится превью NBA Live 99. По сравнению с Live 98 там кроме графики (чуть-чуть) и AI улучшать то и нечего... Правда когда я был на Е3, я спросил у чела на стенде EA Sports насчет возможности улучшения обработки клавиатуры при игре вдвоем на одном компе. Они пообщали над этим поработать, так что есть шансы что игра все таки станет лучше :) Игру обещают в четвертом квартале.

Вчера появилась инфа про TF2, а вот перевод:

Автор материала: Goblin
Появилось кое-что новое (вперемешку со старым) про TF2. Выдаем по порядку.
Авторы утверждают, что лето заканчивается не 31 августа, а через две недели. Так что не все еще потеряно и “выход летом” еще вполне может случиться. А вот TF2 выйдет спустя пару месяцев (мать честная!!!). Не доделаны еще модели игроков и карты.
Системные требования: P100, 16Mb и 3DFx по желанию. Без него по водной глади не будут разгуливать волны и водовороты, но якобы ничего не тормозит. Хм... А вот если его поставить, то и P90 потянет. Мда...
Карты. Приложат штук 20, отдельные – для 64 игроков. Никаких 2forts больше не будет, творцов трясет при одном только упоминании о них. Зато будут CanalZone, Hunted и карты типа "destroy the enemy base". Рассмотрен вариант под названием Lobotomy. Имеется ряд заданий: отключить систему сигнализации, сломать компьютеры, пролезть в логово зверя и подорвать реактор. Это вовсе не так просто, потому как сигнализацию можно нето починить, нето включить заново.
Но особенно хвалят “террористов и спецназ”. Террористам надо сперва загнать заложников в домик, а потом их не отдавать. При этом убивать их никак нельзя. То есть – невозможно. Бред. Зачем их тогда вообще захватывать?! А чтобы выманить этих кретинов на свободу, надо сперва с ними о чем-то перетереть, и только после этого они пойдут за тобой. Но если тебя завалят, то они как крысы разбегутся по углам и их снова придется выманивать наружу. Представляю, на что это будет похоже.
Другой тип: “качели”. Две базы, две команды. Каждая норовит залезть на чужую территорию и выжить оттуда хозяев. Этакие кукушата. Как только выперли чужаков, так происходит смена баз и игра начинается заново. Не шибко интересно.
Немного про классы. У каждого – только один вид гранат и два вида оружия. Что за гранаты – пока молчат. Говорят только о том, что фиг мы с них больше попрыгаем. Справедливо. У второго оружия боезапас неограничен, надо будет только обоймы своевременно менять.

Теперь про классы.

Легкий пехотинец (бывший разведчик). *Light Infantry*

Уже больше не будет бегать как умалишенный. Самый меткий стрелок на бегу. Но вообще лучше всего стрелять стоя, а еще лучше — с колена. Это касается почти всех персонажей.

Основное оружие — автомат с несколькими режимами стрельбы. Кто не знает, поясню: это “двойки” и “тройки”, долгоиграющими очередями стреляют только перфораторы из Quak’a. Второе оружие — пистолет.

Полевой врач *Field Medic*

Оружие — автомат и пистолет. Будет лечить. Причем взглядом. Посмотрел на товарища две секунды — и похорошело уже ему. Надо бы добавить, чтобы при взгляде на врагов у них бОшки раздувались и взрывались.

Тяжелый пехотинец. *Heavy Infantry*

Пулемет и пистолет. Пулемет пользуется ленты по сто патронов, которые изрыгает за пять секунд. Потом перезаряжаем. Кучности боя не имеет в принципе. На бегу стреляет, не тормозит. Но кучности нет. Правдиво.

Снайпер. *Sniper*

Ага, снайпер. Винтовка и пистолет. Перезаряжаться винтовка будет долго, вроде как вручную. Целить надо в голову, как обычно. Прицел будет не с какой-то паршивой точечкой, а с гарным лазерным лучиком. И виден этот лучик будет всем. На светлых местах похуже, в темноте — получше.

Гранатометчик. *Rocket Infantry*

Гранатомет и военный шотган. Эти табельные шотганы меня всегда радуют. Гранатой жажнуть можно только с колена. Инициализируется она через десять метров полета от среза ствола. Как следствие, попав в стену отскочит и будет валяться не взорвавшись. Рокет джампы — вычеркивай. Сзади трубы стоять не рекомендуется, спалит.

Коммандо (демомен). *Commando*

Оружие: grenade launcher, взрывчатка C4 и пистолет. Гранаты будет метать как гаубица, по навесной и очень далеко. И эти гранаты инициализируются так же, так что в лоб бить бестолку. Как миномет будет бить, короче. Взрывчатку бедет лепить куда попало и взрывать когда надо.

Инженер. *Engineer*

Разновидность рэйлгана и пистолет. Строит пушки, расставляет камеры наблюдения для командира и раздает боеприпасы.

До чего наращивается пушка — непонятно, но врага чует на 360 градусов.

Шпион. *Spy*

Автоматик, пистолетик. Теперь смело валит врагов меткими выстрелами в затылок, не теряя при этом маскировки. Они это называют “более джеймс-бондовский стиль”. Я бы назвал это “стиль НКВД”, как-то больше похоже. Разоблачить его возможно какой-то радиопередачей, не то его, не то про него. Непонятно написано.

Командир. *Commander*

Руководит. Смотрит через расставленные инженером камеры и через те, которые стоят на плечах личного состава. Руководит. Интересно, на что это будет похоже в реальности.

Все модели бойцов будут разными, с разным количеством брони и здоровья. И двигаться будут по-разному.

Из убитого ничего не выпадает. Надо будет присесть и тщательно обшмонать труп, выбирая то что надо.

Пули на большом расстоянии теряют скорость и убойную силу.

В самом Half-Life можно будет прыгнуть дальше, если сперва присядешь. В TF2 этого не будет (зачем я про это написал – сам не пойму).

Вот. На пока все. Надо добавить, что Blue помчался в Valve с инспекцией, так что, похоже, дело движается к финалу.

А теперь несколько иллюстраций и дополнительных комментариев (из не вошедшего в статью)



Немного про инженера. Картинка наверху - инженер "за работой". Как я понял, Sentry будет вращаться на 360 градусов и на 40 градусов - вверх\вниз. Апгрейды будут, но про них информации пока нет. Перед построением, сначала будет появляться "голографическое" изображение объекта, и его можно будет установить в радиусе 10 метров. При попытке установить сентри в "неположенном" месте, голограмма будет исчезать.



Это иллюстрация кучности стрельбы из различных положений (сидя, стоя и на бегу). Как видите разница заметна на глаз. Плюс к этому уточняется что стрельба очередями по три выстрела, будет точнее чем три одиночных выстрела. А для переключения видов стрельбы будет специальная команда. В зависимости от типа оружия можно будет выбирать из трех режимов - автоматический, одиночные выстрелы, очередью (auto\semi\burst). Предполагается что большая часть оружия будет иметь возможность переключения между режимами

1/09/98	Due to the current economic situation, the light at the end of the tunnel will be turned off until further notice.
---------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Там же (на GameSpot) появилась и [статья](#) про F16 & Mig29. Почему то Mig29 это у них чуть ли не истребитель завоевания превосходства в воздухе, хотя насколько я понимаю этому описанию граздо больше соответствует Су-27. А Миг больше на штурмовик тянет. Но если я вру, то пусть меня поправят знатоки...

На [GameSpot](#) появилась [статья](#) оценивающая полезность Windows 98 для простого геймера. Всю приводить ее смысла не имеет, но основные тезисы я из нее выделяю:

- Больше разнообразие поддерживаемого железа. Но если в машине нет USB, AGP и проч, то все достоинства теряются
- Возможность использования двух виедокарт одновременно (подключенных к двум мониторам) Отмечается что работает не всегда, более того число поддерживаемых таким образм устройств ограничено.
- Применение FAT32 повышает эффективность использования пространства на диске, но ведет к невозможности использования DOS
- Обещанная "повышенная устойчивость" по сравнению с Win95 не подтвердилась. По карйней мере автор статьи испытывал некие трудности
- С "повышенной производительностью" тоже неприятность получилась.При объеме памяти 32Mb и более разницы в скорости работы таких тестов как Quake2, Unreal и проч, но если меньше, то W98 на тех же задачах свопится гораздо заметнее
- В общем если вы покупаете новый комп(ПП с наворотами), то Win98 имеет смысл, иначе -нет.

А вот хорошая новость для небольших Российских разработчиков. Monolith ищет проекты которые они могли бы издавать. Поскольку аглицкий знать потребуется однозначно, привожу циятату:

EA открыл официальную [страничку NHL99](#)

Разработчики Heavy Gear II сообщают что несколько недель назад они выпустили Alpha-версию и теперь во всю работают над бетой.

Вышли новые драйвера для Matrox G200 [disk 1](#) (537 KB) и [disk 2](#) (1.1 MB). Среди новостей - поддержка DX6, оптимизация под AMD K6-2 (3DNow!)

Ну что, господа... начались черные трудовые будни? Хе-хе... Ничего ничего... До "дембеля" еще дослужиться надо... :)

31/08/98	Due to the current economic situation, the light at the end of the tunnel will be turned off until further notice.
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Вот инфа про Diablo2:

Будет 4 акта или действия. На каждом диске по акту. Итого 4 диска. После каждого акта немеренный видеоролик. Вообще на этот раз они на видео не поскупились. Только бы не испортило оно всё:(

На www.gamecenter.com эксклюзивная информация по 2 акту.

Действие происходит в пустыне или пустынной местности. Наш главный квест во 2 акте найти некую потерянную Гробницу Tal Rash'a в которой находится давний кореш Diablo Baal. Diablo надо его освободить, чтобы с ним и третьим другом Memphisto вновь воссоздать трио Первичного Зла (Тьмы).

Возможно нам и не придется ждать встречи с Diablo до конца игры, может быть мы с ним столкнемся гораздо раньше. В процессе выполнения основного квеста будет предложена масса подквестов, но в отличии от многих других игр нам ПРИДЕТСЯ их выполнять так как иначе мы не выполним главный.

Обещана как всегда Super Puper Megapuper графика и пейзажи и blah blah blah... Мы наконец то сможем заходить в таверны и другие здания, при этом мы все равно их и себя будем видеть в изометрии, а потолок станет просто на время прозрачным.

Будет больше NPC с которыми можно просто поговорить, узнать сплетни и т.д. Можно будет даже нанять кого нибудь в помощь ,но прдется защищать их тогда.

Некоторых надо просто ПОБИТЬ и они вас зауважают. Кстати если делать подлянки NPC то могут например взлететь цены в лавке продавца, на которого ты раньше наехал или если ты просто не выполнил его просьбу - очередной мини квест для тебя. Вот если бы ещё и с дочкой лавочника можно было бы пообщаться, а потом бы опять цены упали бы.....:))) Кстати этот кусок интервью давала некая Matt Householder, а её должность - (сейчас упадете) - the Official Voice of Reason on the Diablo II project . Ну как оно вам? Во дошли буржуи! Я буду Рупором Разума Компании Невалинк! Звучит? Звучит!

Акт 2 в отличии от первого будет нелинеен, никто не будет тебя тянуть в заданную точку, придется всё самому выяснять и находить.

Ну и напоследок - больше вы не найдете заклинание с бухты барахты. Теперь не овладев определенными заклинаниями не получишь следующих.

Вся система строится в виде дерева (как дерево технологий в стратегиях). Больше не будет вам Fire wall, если вы перед этим не нашли\купили Fire ball.

Обзор очень большой, так что кто с языком "чаво как" рубит, то вам на www.gamecenter.com , а дальше увидите - не промахнетесь.

Не забывайте о демках от нашего уважаемого Vegomana - он обижается. Его адрес <http://people.weekend.ru/vegoman> .

А так же я был очень удивлен, узнав, что Квейкеры таких высоких рангов слушают Jungle:)) Порадовали, прослезился. Главное, чтоб пыл не угас.



Thnx to [Eugene](#)

Есть практический совет всем тем кто играет в Unreal. Для того что бы сократить время первоначальной загрузки игры необходимо в файле Unreal.ini найти строку locamap и изменить ее значение на entry.unr

2го сентября, фирма GOD пообещала выпустить демо-версию Railroad Tycoon 2

[SSI](#) отправил в печать свою новую игру [People's General](#). Многообещающая игрушка на базе технологии Panzer General 2, но действие происходит в наше время и воевать будут русские с китайцами... Как то даже смайлик ставить не хочется...Скриншоты можно посмотреть [здесь](#). Где-то там же (на сайте) есть и демка.

Сегодня мне прислали интересное письмо кое я и публикую:

К вопросу о разгоне G200 Powerstrip'ом

Разгон матрокса не ограничивается 110Mhz, как того хочет Powerstrip. Слегка переработанная версия Mystclk позволяет ставить частоты чипа g200 гораздо выше. Разогнав ею G200 с 89 Mhz до 119, я получил лишние 18-19fps (59.9 - >78.4 fps)в кваке. Разгоняя Voodoo1 не получалось выжать больше 5fps в Quake, даже на поздних версиях силикона. А резервы еще есть, когда выложит Matrox доки на новый чип, можно будет еще поколдовать с настройками sgram.

Дело идет к тому, что чью-то (voodoo2:) задницу надерут по fps в D3D, а с выходом ICD и в OpenGL /шутка:)!!!!

Bom циффы.: (89/119mhz)
D3dtest,fillrate 50/68 mpps
Quake1 60/78 fps
Final reality 4.51/4.61 rmark
Incoming 640x480x16 49.47/64.06 fps
Incoming 800x600x32 29.74/36.27 fps
Thnx to [Alexey Yarmolenko](#)

[Ripper \[PK\]](#) делает некую страничку посвященную "Jungle ,Drum'n'Bass ". Кому интересно, сходите поглядеть, чем мается сей могучий квакер :) <http://drumbass.da.ru>
p.s. Из факта публикации данного сообщения, вовсе не следует что я и впредь буду публиковать что попало :)

29/08/98	Due to the current economic situation, the light at the end of the tunnel will be turned off until further notice.
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

А вот новая, забавная игрушка Mortyr, разрабатываемая нашими польскими товарищами :) из команды [Corwin Software Studios](#). Делается он на Unreal-овском движке. Дело происходит в 1944 году, ну а дальше смотрите шоты:



[еще](#) (там и мультики есть)

Таки я скачал Wing Commander: SecretOps. [Забирайте](#) (65Mb!!)

Вышел Quake2 3.17 оптимизированный для 3DNow! (рекомендуется использовать Voodoo2). Взять можно [здесь](#) (745K)

Вышел QuakeWorld 2.30. Взять можно [здесь](#) (837K) В связи с чем QW сервер Quake.spb.ru торжественно переведен на новую версию.

28/08/98	Due to the current economic situation, the light at the end of the tunnel will be turned off until further notice.
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

А вот если кто интересуется демками, то полный вперед на сайт Vegoman-а <http://people.weekend.ru/vegoman/> Там все отсортировано, причесано, покрашено в черный цвет...
P.S. Не скажу что я сильно искал, но наконец то я нашел что давно хотел... :)

Только что обнаружил что в число свеже-набранных дизайнеров карт для Team Fortress2 входит некто Alex 'Hobbit' Manilov. Так что будем гордиться!

[Здесь](#) находятся скриншоты к Black&White. В том числе несколько примеров "людей". Тем кто сильно интересуется - полный вперед

Вышел патч к Rainbow Six 1.6Mb

Появилась информация о том что G200 довольно неплохо разгоняется, путем исправления строки G200Clk=75,100,84 в файле pstrip.cfg (находящегося в каталоге windows) на G200Clk=110,110,110. Желаяющие большего большего ускорения могут дальше экспериментировать самостоятельно.

Вышла [демо-версия](#) некоей игры Spacefighters. Достоинство ее в том что размер ее всего 500K

На OGR появился [обзор Balfur's Gate](#). Ничего нового я там не нашел. Все уже в принципе известно.

Компания [Bluefang](#) основанная выходцами из Sierra и Paragus затеяли разработку новой RPG. Других подробностей пока нет.

На <http://www.secretops.com> началась обещанная раздача Wing Commander: Secret Ops. Предупреждаю - там ОЧЕНЬ большая анкета. Скачать пока не удастся, т.к. похоже весь мир его сейчас качает...

Компания АП также анонсировала новый продукт - 2D/3D акселератор Rage 128 GL. Это не название карты, пока это только название чипсета. Видеокарта на его базе будет называться RAGE Magnum - AGP карта с 32Mb памяти. В пресс-релизе указывается что эта карта нацелена на high-end market и видимо по этой причине (дабу никого не пугать) цена не уточняется. Для нас - "gamers" будет выпущена RAGE XPERT 128 - 16-ти мегабайтный вариант по цене \$199. Появление в магазинах планируется в октябре. Информации о производительности пока не поступало.

AMD объявил об официальном выходе K6-2 с тактовой частотой 350Mhz

Mindscape объявил о выходе Creatures 2. Насколько я знаю в России он уже неделю как продается :))

Я тут на днях имел наглость не лестно отозваться о [Microsoft Internet Gaming Zone](#), так вот. Там оказывается зарегистрировано уже более двух миллионов пользователей. Я кстати тоже в свое время зарегистрировался, попытался поиграть в X-Wing vs. Tie Fighter и Outlaws, после чего жутко отплевываясь ушел и больше не возвращался. Интересно сколько из этих двух миллионов таких "зарегистрированных пользователей"? :) Так вот. Помимо этого они только что догоорвились с [Cavedog](#) о том что в "зоне" теперь можно будет поиграть и в Total Annihilation

Сегодня получил письмо:
Реакция компании "Бука" на фин.кризис.

Друзья! Спешите видеть!

Все вы знаете, что скоро появится супер-квест "Петька и Василий Иванович спасают галактику". Компания "Бука" начинает принимать предоплату на эту игру, в том числе и у вас, простые пользователи! Если вы хотите получить игру в первый же день после официального релиза, а оплатить её сейчас, то вам нужно просто приехать в наш офис и заплатить наличными 99 рублей. То есть вы прекрасно потратите свои обесценивающиеся рубли! Да и кто знает какие цены будут на время релиза - кризис всё-таки!

А если вы хотите,чтоб игру "Петька и Василий Иванович спасают галактику" вам ещё и доставили, то нужно просто добавить ещё 40 рублей к тем 99, что вы платите за саму игру; и тогда вам не надо будет ещё раз приезжать в наш офис за своей игрой!За дополнительной информацией обращайтесь по адресу buka@dol.ru с темой письма "Предоплата" или по телефону 111-5156

Пока меня не было, John Romero успел умереть (предположительно по причине попадания пули в мозг, а такие, как известно не живут), затем вновь ожить (предположительно убили не того Джона). Теперь спрашивается - а настоящий ли теперь это Джон и не зомби ли это?..

27/08/98	Due to the current economic situation, the light at the end of the tunnel will be turned off until further notice.
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Появились первые скриншоты из NBA Live 99. Тем кто интересуется - советую [посмотреть](#)

Dune2000 отпрвили в печать! Вот ужo скоро развлечемся... :)

Если кто то желает посмотреть на то как будет выглядеть Unreal на Savage3D, то вам [сюда](#) (речь идет о специально заточенной версии, про которую я вчера говорил)

Клан [\[PK\]](#) опубликовал [отчет](#) о турнире прошедшем в клубе Новака на прошлых выходных. К сожалению довольно злобный :((К моей большой печали меня там не было :()) А вот [фотографии](#) с того чемпионата. BIG Thnx to [Sonia](#) and [Enot\[DF\]](#)

Опубликован очередной рейтинг продаж игр в США:

Rank	Last	Game	Publisher	Avg.
1	3	Deer Hunter	GT Interactive	\$20
2	1	StarCraft	Cendant	\$43
3	4	Rocky Mountain Trophy Hunter	GT Interactive	\$18
4	8	Cabela's Big Game Hunter	Activision	\$20
5	5	Unreal	GT Interactive	\$39
6	7	Police Quest: SWAT 2	Cendant	\$43
7	10	Myst	Broderbund	\$18
8	6	Final Fantasy VII	Eidos	\$47

9	*	Titanic: Adventure Out of Time	Cyberflix	\$23
10	9	Microsoft Flight Simulator	Microsoft	\$46

Game-exe собиратся проводить турнир по "сетевым играм". Дело хорошее, а учитывая что в списке игр, помимо Q2 и StarCraft занчатся Вангеры и Аллоды, это становится еще интереснее... Лично я например даже если очень напрягусь, то скорее всего не смогу представить себе "турнир по Аллодам". Интересно, это будет та-же альфа версия что продается в магазинах или уже бета? :)

К сожалению правила проведения игр написаны только по Quake2, но даже они представляют интерес.

Как например уважаемой элите понравится проходить отборочные игры в восьмерках? Забавно наврено будет... Давно уж небось мяса не видели?

Выпивать не только приносить нельзя, но даже нельзя играть выпимши... Т.е. бутылочку пива хлоп, и до свидания? А так проверять будут: "Дыхни ка, парниша..."? А если кто то покурить захочет, или "колесами" закинуться, их как будут вычислять? По слишком счастливой физиономии? :)

Короче, все хорошо, но тщательнее надо ребята... Уже много прошло всяких турниров с чемпионатами и опыт уже наработан, так зачем снова веловиспед изобретать?

Если у кого-то есть желание помочь GE, пишите сюда: gc98@game-exe.ru Время еще есть...

Goblin изменил и дополнил свои советы касательно Quake2 DeathMatch, а консультантом выступил ни много, ни мало, а сам Cookie[DDT]. Плюс были учтены и другие пожелания, имена авторов которых наверки останутся во главе сего великого опуса

Нечто аналогичное произошло с опусом по Team Fortress

Вчера вечером поиграл в демку Jagged Alliance 2. Поиграл, поиграл и... понравилось! Несмотря на то что отличия довольно значительные, тем не менее если попривыкнуть, то втягиваешься довольно быстро. Играть стало несколько сложнее, но тем не менее все вполне реально. Иван есть уже в демке, вооружен АК74, калякает по русски и как был крутышка, так им и остался. К сожалению, сетевой игры в демке нет :(

Автор материала: [DeathMaster](#)

Поглазел я на заморское чудо, MMG200(8mb) и даже умудрился побегать в Quake.

Дык, чем собственно интересна эта, на вид, невзрачная, но высокотехнологичная и жутко производительная штукавина Matrox Millennium G200. Первое, это то, что она все-таки есть, что прошла сквозь моря, бездонные океаны до наших милых сердцу питерских берегов, не потеряв ни капли производительности и смягчив затвердевшие gamers'кие души. Второе, это действительно непревзойденная, позвольте мне остаться голословным(ссылаясь на западных обозревателей), 2D производительность, третье 3D производительность в играх: Moto Racer прекрасно держал режим 1024x768, а Battle Zone, преклоняю голову, 1280x1024 - все плавно и четко. Quake в 1280x1024 не особенно играбелен, на сложных сценах 10-15fps, но в 640x480, да в сетевом мясе(человек 6), не опускается ниже 50-60 кадров, и все это на Celerone 266, разогнаном до 412(4x103). В Quake2 бегалость тоже неплохо, я бы даже сказал хорошо, да не, просто замечательно бегалось...хотя Q2 на меня произвел меньшее впечатление, чем в свое время Q.

Есть и недостатки, а где их нет ? Unreal не "побежал", даже с давеча опубликованными драйверами, впрочем не мудрено...ну так не всё сразу, не все с разу. Работа то над OpenGL не стоит на месте, идет работа то, буквально кипит и выплескивается на нас, чуть ли не с кажным выпуском буржуинских новостей...

Да, и стоит это все около 150у.е. за 8mb(конечная версия платы это 250mhz ramdac и память sgram), хочешь 16mb - выкладывай из широких штанин ещё 50у.е, правда непонятно зачем нужны эти16mb, наверное, для гурманов и комфортного прохождения игр типа Unreal'a. В ожидании наплыва 2D/3D может и хиловато, но если надо сейчас и от заслуженного производителя, прогадать сложно. Да, и похоже, что Matrox Millennium II стал достоянием истории?!

Теперь, непосредственно новости:

[Здесь](#) имеется обзорчик Motoracer 2, кратко:

"Оновные различия между Moto Racer и Moto Racer 2 очевидны уже сейчас. В то время как в MR, 3D карты работают через Direct3D, MR2 имеет родную 3Dfx поддержку и использует дополнительные возможности карт на основе Voodoo2. В MR2 включены 30 новых трасс... Для пущего реализма в игру введены погодные условия(оказывающие соответствующее влияние), такие как снег, дождь , песчаные бури, . А 3-D редактор поможет вам создавать новые трассы и переделывать старые."

Обзорчик игры выходящей в 99 году Wargasm, цитатка:

"...игра представляет собой уход от традиционного стиля стратегий в реальном времени, и более по духу напоминает путь который проложили такие игры как Battlezone или симулятор F22 где, стратегия была совмещена с 3D средой. Wargasm это смесь Command & Conquer с Quake II." (вот такой компот)

14 новых скринов добавлено [сюда](#)
[Avi](#) демонстрашка для Heavy Gear 2.
[Тут](#) двадцать новых скриншотов к Everquest.
[Тут](#) новая версия idGamma для Quake2
[Эта](#) штучка оптмизирует работу AMD K6, K6-2, K6-3D, Cytrix 6x86, 6x86MX, MII, Intel Pentium, Pentium MMX, Pentium Pro и Pentium II CPU's.
А [эта](#) и [эта](#) ссылки выведут на программки, которые помогут охладить пышущий жаром процессор. Для notebook'ов программки полезны тем, что продлевают время работы без подзарядки, а для overlocker'ов тем, что процессор не так сильно греется. Подробности читайте тамже.

26/08/98	Due to the current economic situation, the light at the end of the tunnel will be turned off until further notice.
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Обзор Вангеров на [OGR](#) с результатом 4.4 балла... :(((

Совсемужескоровыходящий Shogo будет использовать 3DNow!, если не в момент выхода, то уж как минимум в виде патча.

А вот это новый скриншот из Prax Wars. В описании к нему говорится что текстуры еще не закончены, но пушка уже вертится. Причем сесть в машинку сможет кто угодно...



Вот несколько интересных на мой взгляд скриншотов из Black&White



А [здесь](#) нобольшой, но полезнвый preview (на аглицком)

Вышла демо-версия [Return Fire](#). Интересующиеся могут посмотреть на [скриншоты](#). Приятность состоит еще и в том что демка занимает всего 5Mb. Для игры нужен 3Dfx

Cheat-коды для Rainbow Six:

- silentbutdeadly= makes you fart when you walk -DR.Groove
- 5fingerdiscount= return ammo to full
- debugkeys= ??
- fastactionresponseteam= ??
- turnpunchkick= makes the players 2d---WEIRDNESS
- 1-900= makes the people's torso get huge when they breathe
- clodhopper= ??
- meganoggin= HUGE heads
- bignoggin= big heads on everyone. funny
- explore= turn off victory conditions
- nobrainer= no brains in the game.
- stumpy= stumpy people
- teamgod= god mode
- avatargod= god mode

Half-Life снова перенесли... По крайней мере сказали что в августе его ждать не стоит... А кто, собственно, ждал...

Diamond анонсировал скорый (в октябре) выход новой звуковой карты из серии Monster Sound - MX300. Будет поддерживаться технология создания пространственного звука, как для колонок (двух и четырех шгук), так и для наушников. Предаоложительная розничная цена - \$99.95

Фирма S3 объявила что готовится специальная версия Unreal для Savage3D. Она будет использовать 32-х битный цвет и ту самую широко разрекламированную технологию компрессии текстур S3TC. По их словам все станет быстрее и лучше. Посмотрим...

[Вот](#). Это демо-версия Jagged Alliance 2. Почти 63Mb. Сразу говорю насчет докачки с FTP - сервер с докачкой работает на 22 порту.

25/08/98	Due to the current economic situation, the light at the end of the tunnel will be turned off until further notice.
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

OGR опубликовал свеженький [обзор](#) Terrasper-a. С кучей новых скриншотов. По их словам игра уже скоро выйдет, я говорю - "поживем, увидим"

Слегка пополнилась [страничка игровых клубов](#)

Кстати появились новые скриншоты из Dungeon Keeper 2 (довольно посредственного качества)



Здесь находится интервью с Питером Мулине посвященное его новому проекту Black&White. Интервью не Бог весть какое, но ввиду острой нехватки информации - "на безрыбье и рак рыба". Среди прочего Мулине сказал что следующую партию скриншотов он планирует выложить 3-го сентября. Системные требования будут не слабые - P200/64Mb + 3D акселератор. Помимо возможности выкачивать новых "созданий" с сайта разработчика, авторы планируют дать людям возможность создания собственных вариантов живности (с возможностью написания "мозгов" на C/C++). А еще Мулине назвал B&W "кульминацией своего творчества", так что тут есть от чего порадоваться...

Вышла новая версия OpenGL-варианта Unreal. Взять можно [тут](#) (284К)

Появились несколько новых [скриншотов](#) из Tomb Tider 3. Судя по "прогрессу" игру следовало бы назвать TR 1.5 (и это я еще добрый!)

Фирма Logitech объявила о выпуске двух новых "рулей" - WingMan Formula и WingMan Formula Force, по ценам \$99.95 и \$179.95 соответственно...

Elsa покупает Hercules Inc. Кого, впрочем, это волнует... :)

В Rainbow Six можно будет поиграть через "бесплатную" игровую службу Microsoft - [The Internet Gaming Zone](#) (по моему - исключительно убогое сооружение)

Один из разработчиков Daikatana покинул команду (Dr. Sleep) как это отразится на сроках окончания проекта, пока не уточняется. А ушел он в [Xatrix Entertainment](#) (они авторы Redneck Rampage и Q2 Mission Pack: The Reckoning)

Таки я выложил демку Carmageddon2 [Забирайте](#) Рядом, кстати, находится [патчик](#) позволяющий покататься сразу на всех машинах (уже в демке). А что бы убрать ограничение по времени, в каталоге /DATA/ удалите файл demo.txt

Предыдущие новости (11 августа - 24 августа)
