

KIBER ZONA

1997 kovas

NR.3

Kaina 2 Lt

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS NE VIEN ŽAIDIMŲ MĖGĖJAMS

ŠIAME NUMEREJE:



CRUSADER2 — 4psl.



SYDICATE WARS — 5

KONKURSAS
7 psl.



NUOTYKINIAI ŽAIDIMAI

BROKEN SWORD

(SULŪŽĖS KARDAS)

(REVOLUTION SOFTWARE)



Šis nedaug žadančiu pavadinimu (BROKEN SWORD) žaidimas tapo tikru šedevru. Tai ryškus, techniškai pilnas šviesos ir humoro žaidimas. Kūrėjai tarytum šaiposi iš naujų technologijų gerbėjų: jums reikalingas trijų matavimų vaizdas? Ponai, Jūs paprasčiausiai nemokate piešti! Pažiūrėkite, štai paprasčiausia animacinė grafika — tokia pat, kokia buvo prieš 50 metų. O dabar žiūrėkite toliau: matote, Džordžas nuėjo į ekrano gilumą? Matote, kaip tiksliai išlaikytos visos proporcijos? Be to, jis gali eiti bet kuria kryptimi. O dabar tegul žingsniuoja skersai ekrano.



Turėtumėte pastebėti, kad pirmasis planas juda greičiau už antrąjį. Kokiam dar trijų matavimų žaidime

pamatysite tokį turtingą ispanišką peizažą, kur taip lengvai judėtų herojai ir išliktų visiškai erdvės pojūtis? Nė viename? Taigi! (Ir dar negreitai pamatysite). Dažniausiai tokio tipo žaidimas yra paprasčiausiai galvosūkių arba kitų smulkių kliūčių rinkinys, o atpildas už įdėtą

pastangas yra video fragmentai. „BROKEN SWORD“ aktorių beveik nėra, tačiau kaip nupiešti herojai. Kokie charakteriai! Be to, jei kalbėsime apie vaizdavimo realumą (pamiršime peizažus, mimiką ir kitus mažus molonumus), atkreipkime dėmesį į klouną, kuris Marfasono aikštėje žongliruoja spalvotais kamuoliukais. Ar pastebėjote, kad šis animacinis herojus žongliruoja kamuoliukais visiškai tikroviškai. Kiekvieno kamuoliuko trajektorija yra kaip tik tokia, kokia būtų realiame gyvenime. Nors šiaip jau šis reginys paprastam žiūrovui (kaip ir Džordžui) yra paprasčiausias kamuoliukų, kurie kažkodėl nekrenta ant

žemės, mirgėjimas. Kam visa tai? Kodėl kiekvienas herojus (net epizodinis) turi kelias dešimtis replikų ir

bent tris monologus — juk tikimybė, kad žaidėjas visa tai išgirs, yra maža. Kodėl Džordžas būtinai pasakys ką nors protingo apie kiekvieną parodytą daiktą? Kodėl kiekvienas pokalbis turi mažiausiai du variantus? Be to, Džordžas nėra labai paklusnus



personažas — plepa be jokio reikalo, pamiršta, ką turėjo padaryti, amžinai ką nors prasimano... Trumpiau kalbant „REVOLUTION SOFTWARE“ sugebėjo sukurti tai, ką mėgino sukurti visi ir kas išeina labai nedaugeliui: sukūrė savo atskirą, pilnavertę realybę. Šiame pasaulyje pasiekta pergalė (ar pralaimėjimas) — reali ir juntama — šis pasaulis apgyventas ir patikimas. Realus pasaulis, deku! Dievui, turi daug

variantų, tačiau yra žiaurus ir nepaaiškinamas, o sukurtas rankomis, jis nors logiškas ir gana teisingas, tačiau dažnai pernelyg vienpusis. Tačiau ir šis galimas kaltinimas ne tuo adresu: žaidimo kūrėjai pasistengė, kad saulėtame Džordžo ir Nikol pasaulyje mes nesijaustume visiškai kvailiais!

Tačiau pakalbėkime apie ką nors konkrečiau... Pavyzdžiui, apie tai, kaip kalba įvairiausių tautybių atstovai. Tai ištiesa poema! Visų pirma, kiekvienas nuo prancūzų durininko iki anglų ledi kalba su labai juntamu ir tiksliai pagautu akcentu. Be to, ispanų grafienės akcentas bus visai kitoks, nei jos sodininko, tačiau tai bet kuriuo atveju bus ispaniškas akcentas. Visas šis kalbų persipynimas byloja apie kiekvieno personažo išskirtinę asmeninę nuostatą, kas teisinga ir normalu, lyg pasaulyje daugiau nieko nebūtų. Lengvabūdiška, beprotiškai kilminga pagyvenusi anglų ledi visai nekaltai sušunka: „Kaip žavau! Aš turėjau arklį, vardu Džordžas!“

Nobelio premijos laureatas iš

(nukelta į 2 psl.)

BROKEN SWORD

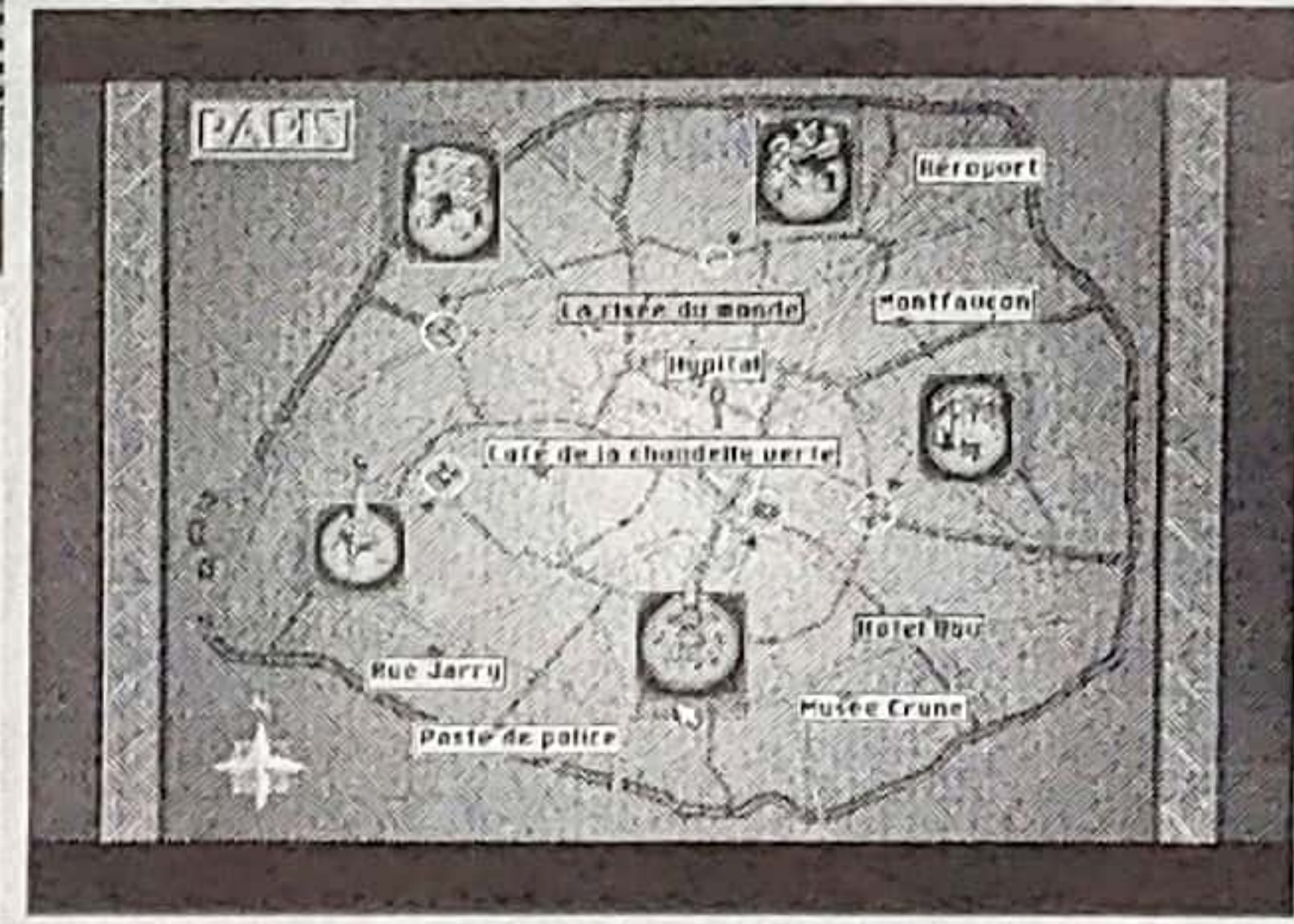
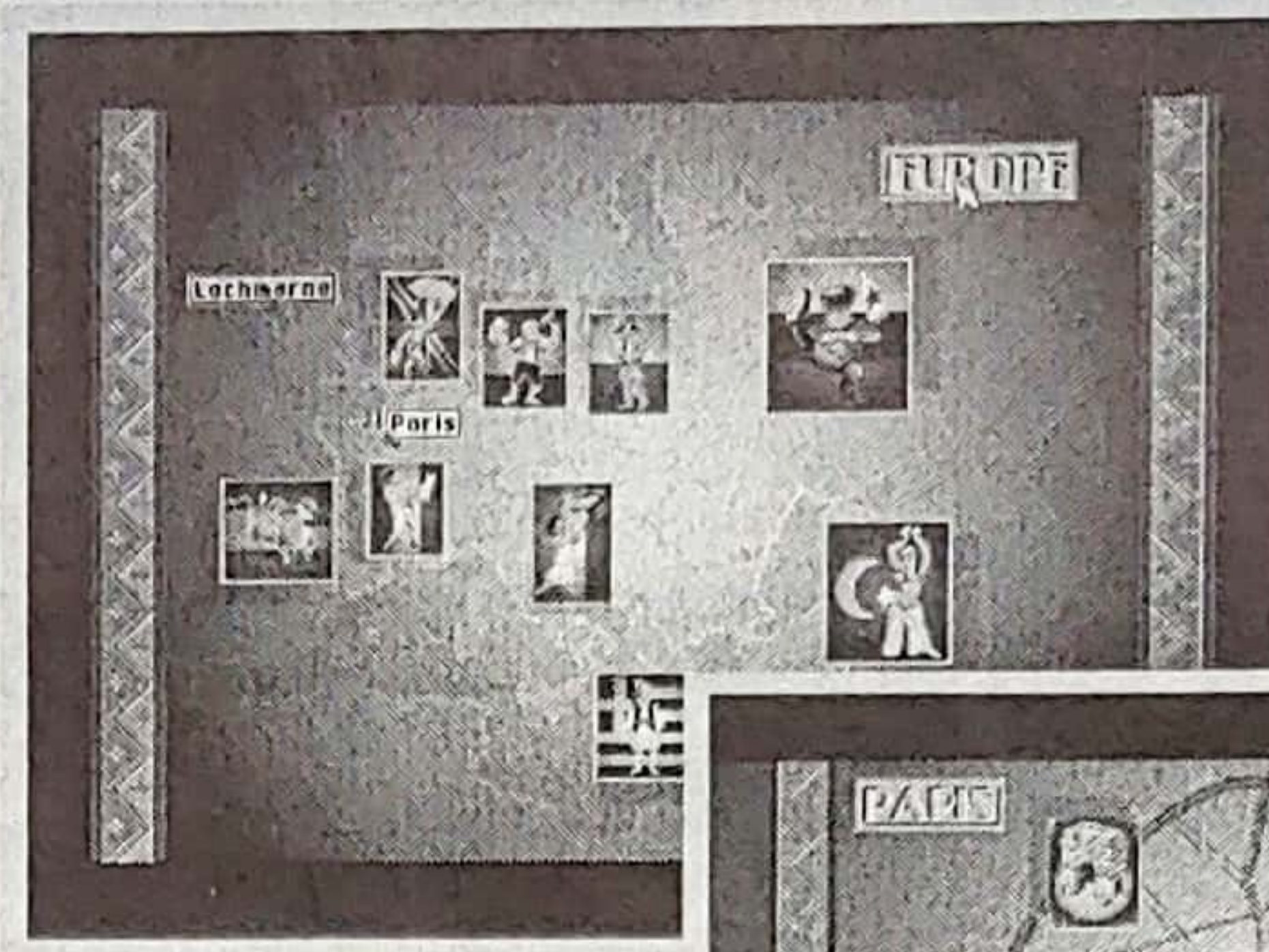
Rytų Europos nors ir pasipūtęs, kaip pats imperatorius, tačiau visus savo postsovietinius kompleksus tāsosi su savimi — į klausimą „ar nesutikote tipo languotomis kelnėmis?“ jis puola teisintis: „Mano kelnės, jaunuoli, pagamintos žymios anglų firmos „Marksas ir Spenseris“ — ir dar ilgai pasakoja apie jų privalumus. Savaiame suprantama, Džordžui darosi neįtikėtina: jis net neįtarė, kad žodis „kelnės“ gali sukelti tokias asociacijas. Tuo tarpu Nobelio laureatas efektingai užbaigia savo pamokslą: „Mano šalyje, jaunuoli, žmonės pasitenkina virvute ir kiaušinių dėklu!“ Visai apstulbęs Džordžas paklausia: „Vietoje kelnų?!“ — „Vietoje visko! —

Storuliai amerikiečiai atsainiai šlaistosi po Sirijos kaimą, pasiruošę nupirkti bet kokį šlamštą, kuris labai senoviškai atrodo, tačiau nekainuoja daugiau 50 dolerių. Jiems visiškai vienodai, kas iš tikrųjų aplinkui vyksta ir kur jie pateko, turizmas — tai tik tam tikras procesas, kurio sėkmę apsprendžia kilometrai išfotografuotos juostos ir pigūs suvenyrai.

Nuostabioji Nikol, Džordžo svajonė, į užuominą, kad „senovės britai buvo grubūs barbarai ir žydrai dažė veidus“, meta: „Tik pamanykite, jie nė kiek nepasikeitė!“ „Na, sakysime, žydrai jie dabar nesidažo!“ — pastebi Džordžas. — „Jie neina į futbolo rungtynes,“ — su neapsakomu prancūzišku akcentu atkerta Nikol...

Trumpiau tariant, kiekvienas išsidirbinėja, kaip tik gali, nė kiek negalvodamas, kad kažkas į gyvenimą gali žiūrėti visai kitaip ir vargšeliui

Džordžui belieka tik skėscioti rankomis. Jis eina per šį pasaulį į viską žvelgdamas iš šalies. Ir staiga tampa aišku, kad viskas ne taip jau ir blogai. Svarbiausia, kad žmonėms netrukdytų gyventi, kaip jie nori. Tegul viskas eina savo keliu — ir

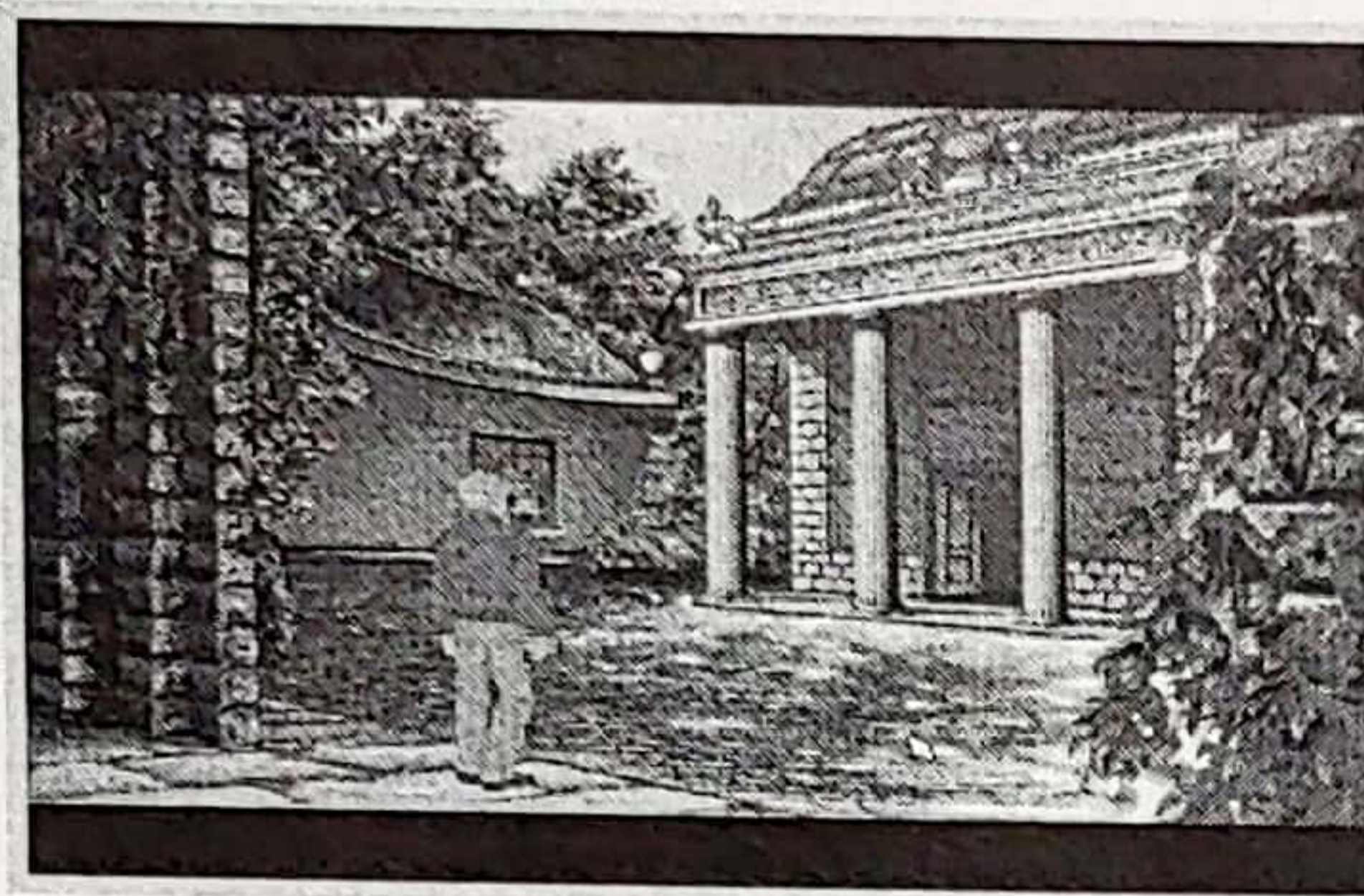


teprasmenga visi tamplieriai (Džordžas čia jau jiems tikrai padės — aišku, jei Jūs sugebėsite padėti Džordžui). Tačiau tai taip pat lyrika. Taigi apie grafiką jau kalbėjome — pasaka, o ne grafika! Garsas? Na, garsas toks pat — ar kalba, ar šiaip kokie garsai (čia jų pakanka). Muzika — ką gi, muzika tiesiog stebuklinga, kaip labai gerame kino filme (be to, rašė ją pakankamai žinomas kompozitorius Baringtonas Felounas). Ji taip atitinka žaidimo turinį, kad dažniausiai tampa nepastebima. Šio žaidimo be muzikos tiesiog neįmanoma įsivaizduoti (dažnai būna atvirkščiai). Žaidimo siužetas — labai stiprus loginis, turintis daugybę variantų. Be to, žaidimo metu labai smulkiai, tačiau visai neįkyriai papasakojama visa Tamplierių ordino istorija. Panašu, kad Tamplieriai — kilnūs riteriai, apšmeižti didvyriai, kuriuos prancūzai

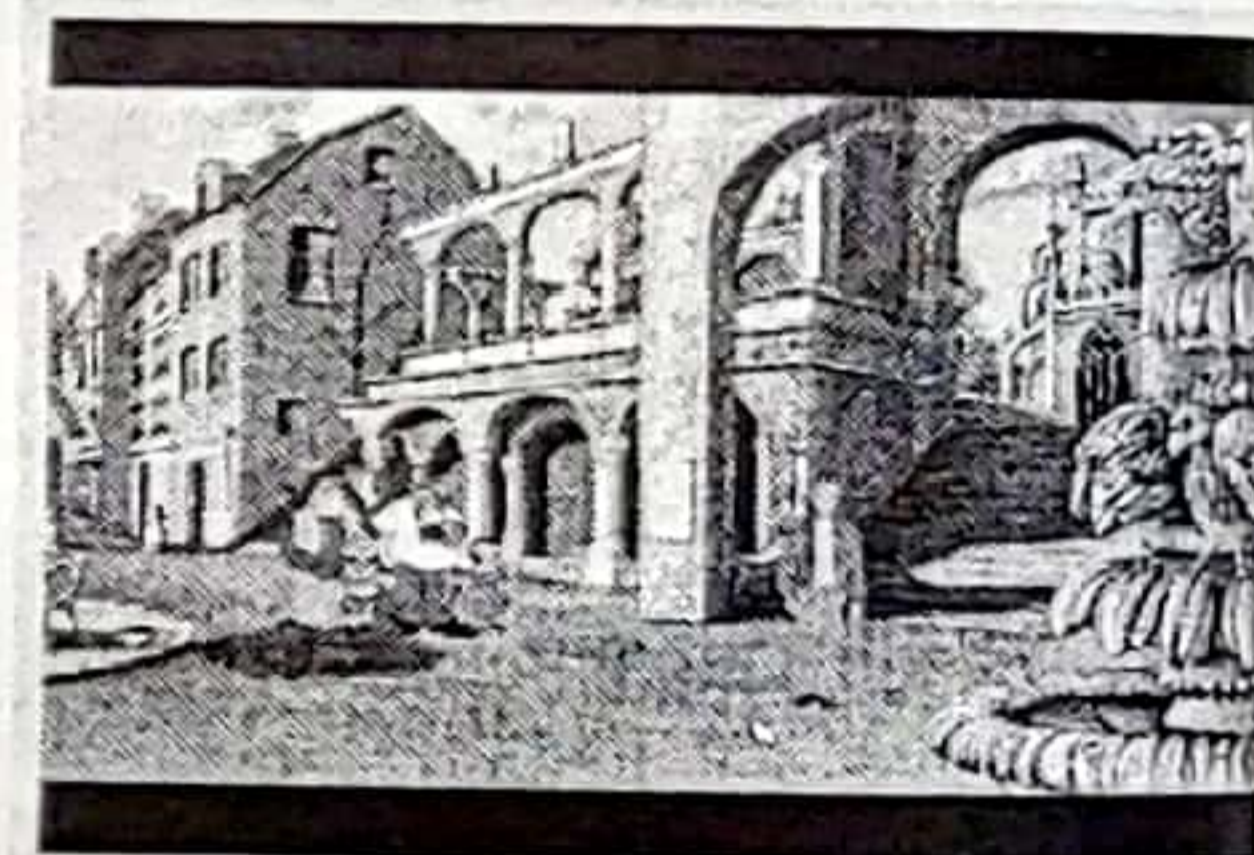
apverčia iki šių dienų, „pirmieji kariai internacionalistai“, kurie jau 13-14 amžiais vos nesuvienijo Europos — ir yra tie patys

nenaudėliai, kuriuos vertėjo pagauti ir pakarti, ir visi inkvizicijos kaltinimai buvo pelnyti. Džordžas sužino, kad tamplieriai iš tiesų garbino demonišką stabą vardu Bafometas, iš tiesų siekė valdyti pasaulį ir jei laiku jų nesustapdyti, tuoj tuos tą valdžią gaus. Juos ne šiaip sau gainiojo, o be to pasirodo, kad juos ne taip lengva išnaikinti. Jie slapstosi tarp mūsų. Visas šis absurdas įdomiai pateiktas animacine kalba, virsta mielu žaidimu. Lieka tik vienas klausimas. Na ir kas? Na jei jie ir buvo stabmeldžiai — vistiek karalius juos už pinigus nudėjo. Beje, siužetas! Tai gal vienintelis dalykas visame žaidime, kas nekelia ypatingo susižavėjimo. Geras, įdomus, netikėtas... bet nežiūrint į

nieką, įprastas. Tačiau jo sprendimas! Pagaliau, pagaliau galvosūkių, kurie nė karto iš tavęs nepadarė visiško kvailio! Pagaliau galima lengviau atsikvėpti. Jei inventoriuje yra plyta, niekas neliepia Tau pusę metų ieškoti replių, norint sargybiniui trinktelėti per galvą (o kitą pusę metų ieškoti pinceto vinims traukti). Jei esi toks neįtikėtinai gudrus, kad susiprotėjai pabučiuoti „miegančiąją gražuolę“, niekas nelieps ieškoti kokios pelytės, kuri patartų tai padaryti. Štai kur laimė! Jei sako „gilus šulinys“ — vadinasi, ieškok šulinio. Džordžas tampo su savimi visą krūvą įvairiausių daiktų ir panaudoja juos begales kartų ir vis kitaip — tačiau tai visuomet logiška ir pagrįsta (nors dažnai būna labai nelengva). Sakysime, jei kokį daiktą panaudojate neteisingai, Jums nereiks bereikalingai spausti „pelės“ ir laukti, kas atsitiks. Džordžas visuomet maloniai paaiškina, kodėl nereikia to daryti. Taip pat čia neteks bukau naudoti visų turimų daiktų, tačiau



rūšiai atsiliepia laureatas. — Tironija — išradingumo alyva“. Įdomu tai, kad po kelių minučių šių širdį graužiančių kalbų ir pats geležinės uždangos auka su tokiu pačiu nuoširdumu puola Džordžą: „Aš nespaudžiu rankų imperialistiniams šunims!“



žaidėjas įvairiausiais būdais yra klaidinamas... Todėl teks pasukti smegenis.

Kiber paštas

Norėčiau paklausti, kuris kompiuteris geresnis. Ar Sony PlayStation, ar Pentium/90?

Mindaugas iš Kauno

Tai priklauso nuo to, kokius žaidimus mėgsti žaisti. Jei nuotykinius, RPG ir strateginius — PC, jei arkadinius, kovinius — PlayStation.

Gal būtų galima sužinoti žaidimo "Command & Conquer" kodus, kaip juos rašyti? Ar galima jais naudotis, žaidžiant per tinklą?

A. Mockaitis iš Šakių

Apie šio žaidimo kodus neteko girdėti. Manytume, žaidimas nėra per daug sudėtingas, kad reikalautų kokių nors "pagalbiųjų" priemonių.

...prašau patarimo. Kokį kompiuterį pirkti:

1) 486 DX/2 66Mhz 8Mb RAM HDD 540 MB;

2) 486 DX/2 80Mhz 8Mb RAM HDD 540 MB.

vienas kainuoja 500 Lt, kitas 750 Lt. Ar labai didelis 14Mhz skirtumas yra žaidžiant žaidimus?

Mindaugas iš Klaipėdos

Pagal duotus duomenis, aišku, geresnis yra antrasis kompiuteris, bet mes siūlytume geriau pasitaupyti pinigais ir pirkti bent jau PENTIUM/90, nes naujais žaidimais reikalauja vis didesnio ir didesnio greičio.

Dar kartą Jūsų prašau parašyti parduotuvių, kur galima nusipirkti PC kompaktinių diskų ar diskečių su žaidimais adresu.

Romas Špilevskis iš Vilniaus

Parduotuvių, kuriose galima rasti vos kelis CD su žaidimais, adresus rašyti kol kas nėra ypatingo reikalo. Galime pasiūlyti Vilniuje, Antakalnio pabaigoje (troleibusų žiedas) esantį turgelį, kur šių diskų pasirinkimas tikrai didelis. Jie piratiniai, tačiau pigūs.

Ar esate girdėję ar matę žaidimo "QUEST FOR GLORY" II-q ar IV-q dalis?

Egidijus iš Mažeikių

Galime tik pranešti, kad šio žaidimo 3-4 dalys yra rinkinyje "Crazy Collection!" Nr.1

SKELBIMAI * SKELBIMAI * SKELBIMAI

Pirkčiau, arba keisčiau į keletą kitų žaidimų "Quest for Glory" 2-q ir 4-q dalis.

Egidijus Gedvilas
Draugystės 42 - 39
5500 Mažeikiai

Keičiu arba parduodu "The need for Speed" (Special edition) CD-ROM. Siūlyti įvairius variantus.

Klaipėda,
Taikos 83 - 67

tel. (8-26) 273633

Mindaugas Astrauskas

Noriu susirašinėti ir keistis SEGA

MEGA-DRIVE disketėmis.

Respublikos 16 - 24
LT-5030 Kėdainiai

Kęstutis Grigoravičius

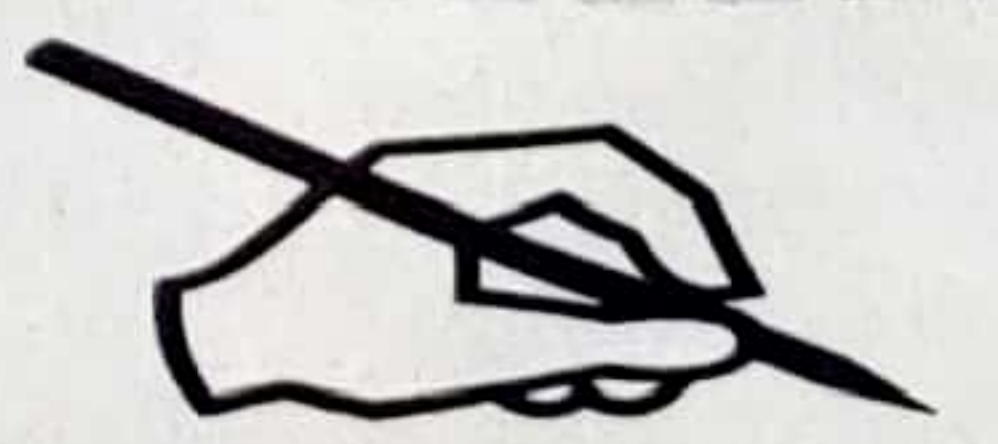
Parduodu 3 DO kompiuterį su žaidimu.

Kaina 600 Lt.

Kaunas, tel. 776862

Mindaugas

Redakcija praneša, kad "KIBER ZONA" Nr.4 bus 12 puslapių, todėl visiems, parašiusiems laiškus, tikrai atsakysime; be to, įdomios informacijos taip pat bus kur kas daugiau.



PC ŽAIDIMŲ PC ŽAIDIMŲ PC ŽAIDIMŲ PC ŽAIDIMŲ PC ŽAIDIMŲ

NAUJIENOS *NAUJIENOS

X-COM: APOCALYPSE (MICROPROSE)

Jau vien pavadinimas daug pasako. Tuojau pat atminty iškyla pavadinimai "ENEMY UNKNOWN" (X-COM 1) ir "TERROR FROM THE DEEP" (X-COM 2). Labai teisingai, kadangi greitai pasirodys "APOCALYPSE" — III-oji šios žymios strategijos dalis.

Kompanija MICROPROSE tvirtina, kad šioje dalyje "viskas bus visiškai kitaip!"

Na, na... pažiūrėsime. Pirmiausia, turinys. 2084-ieji metai. Moksle ir technikoje žmonija toli pažengė į priekį. Nuo 2046-ųjų metų atsirado "miestai po gaubtu" — megapoliai. Jie galėjo atlaikyti bet kokius antpuolius. Iš esmės pagrindinė "gaubtu" paskirtis buvo saugoti gyventojus nuo visiškai užnuodytos Žemės atmosferos. Nelaimė atėjo iš ten, kur jos niekas nelaukė: nevaldomas nusikalstamumas išvijo gyventojus į kitas vietas. Tačiau tai tik žiedeliai. Kitų planetų siaubūnai nutarė parodyti žemiečiams, "kaip atrodo vaisiukai". Taigi eilinis užpuolimas. Šį kartą svetimieji atsidangino iš kito išmatavimo ir buvo kur kas piktesni ir baisesni, nei anksčiau. Pagrindiniam puolimui jie ypatingai kruopščiai pasiruošė: prasiskverbė į didžiausio miesto visuomenės sluoksnius ir, perkeldami savo protus į žmonių kūnus, visiškai juos kontroliavo. Jūsų tikslas atpažinti ateivius, iširti jų polinkius, sužinoti planus ir, pagaliau, sunaikinti pagrindinę bazę, esančią... jų išmatavime.

Ekrane nuolat matysite video intarpus, iš kurių sužinosite paskutinius žinias. UFOpedijoje galėsite rasti informacijos apie bet kurią žaidimo pasaulyje sutinkamą smulkmeną. Kur kas platesnės Jūsų agentų galimybės: jie galės plaukti, lipti siena aukštyn, šokinėti ir net šliaužti. Žinoma, tą patį galės daryti ir ateiviai.

Mažytis papildymas: "draugužiai" galės pulti ant kelių ir maldauti Jūsų atleidimo. Taip pat malonu, kad be senų ateivių rasių pamatysite dar 16 naujų.

Labai intriguoja pranešimas apie naujas žaidėjo agentų charakteristikas. Atsirastų supratimas, blaivus mąstymas, biochemijos, kvantinės fizikos, inžinerijos žinios, įvairių mašinų valdymas, lėktuvų pilotavimas, o taip pat

sugebėjimas tardyti ir skelbti teismo nuosprendžius.

Karinėse situacijose galėsite savo agentams išrinkti veiksmų tipą. Jūsų globotiniai sugebės persekioti ateivius, o taip pat slapstyti nuo priešų persekiojimo, atakuoti ir planuoti priedangos operacijas. Be to, ypač detalai apgalvoti artimieji susirėmimai.

Kaip ir anksčiau, bus ir moksliniai atradimai: kursite naujas ginklų rūšis ir kitokią įrangą, tik dabar kur kas labiau išsiplės Jūsų interesų ratas. Be to, galėsite rinktis tarp mūšio realiame laike ir mūšio, kai kiekvienas personažas paeilui padaro ėjimą.

Ar nustebino įvairovė? Paskutinėje žaidimo dalyje keičiasi ir Jūsų statusas. Dabar Jūs ne vien tik išskridusio vykdyti užduotis būrio vadas. Jūsų žmonės tapo tikrais agentais, kurie privalo ne tik šaudyti ir žudyti, bet ir mąstyti. Žaidime sutiksime begales NPS (Non Player Character), su kiekvienu jų galėsite pabendrauti. Miestas tiesiog prikims tas įvairiausių korporacijų, besivaržančių tarp savęs gaujų, pagrindinių organizacijų, policijos... Visi jie pasiruošę už tam tikras paslaugas (kai kurios gaujos svajoja susidoroti su konkurentais ir t. t.) Jums padėti.

Kitaip tariant, vien tik iš taktinio-strateginio žaidimas pavirto strateginio pobūdžio RPG. Greičiausiai šis pasikeitimas pritrauks dar daugiau žaidėjų. Norėdami atskirti grūdus nuo pelų, žmonės nuo svetimų, žaidėjai turės spręsti daug loginių užduočių.



WARLORDS 3: THE DARK DWARVES

SSG pranešė, kad kartu su kompanija BRODERBUND numato išleisti naują serijos WARLORDS 3: THE DARK DWARVES. "WARLORDS 3" — jau ketvirtasis "strateginio fantasy" tipo žaidimas.

Žaidėjas pradeda žaidimą, turėdamas tik vieną miestą. Jis turi išplėsti savo valdas, naikinti priešus, kol jo ekonominė padėtis nesuteiks galimybės didesniems konfliktams. Kitaip tariant, tiesa būtų tokia: nori taikos — ruoškis karui; nori karo — kariauk!

"WARLORDS 3" yra "WARLORDS" (1988m), "WARLORDS 2" (1993m) ir "WARLORDS 2: DELUXE" (1995m) pasekėjas. Šios serijos žaidimus labai vertina strategijų mėgėjai.

Manoma, kad "WARLORDS 3" pagrindinę žaidimo idėją papuoš naujais ypatumais (kitaip šio žaidimo visai nebūtų). Pagal scenarijų bet kuri pusė turės savo kariuomenę, nepanašią į priešininko nei išore, nei elgesiu. Atsirastų nauji herojai su ypatingais sugebėjimais. Jie galės panaudoti naujus užkeikimus ir stebuklingus daiktus.

Per tinklą žaidimas vyks realaus laiko režime ir visi "gyvieji" žaidėjai vienu metu galės daryti įvairiausių veiksmus. Taip pat numatomas "kompanijos" režimas. Žaidėjai turės platų scenarijų ir optijų pasirinkimą, galės vieni su kitais sudaryti sąjungas ir bendromis jėgomis "kalti" pergale. **NUMATOMI TECHNINIAI REIKALAVIMAI:**
Procesorius: 486 DX4/100;
Atmintis: 8 Mb RAM;
Grafika: 256 spalvų videokorta;
Garsas: pagrindinės garso kortos.
Žaidimą numatoma išleisti 1997 metų vidury.

"QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE" (SIERRA)

Laukėme, laukėme ir pagaliau... kompanija SIERRA išleidžia naują "HERO'S QUEST" seriją "QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE". Šį kartą mus nuneš į patį civilizuoto pasaulio centrą — į miestą keistu pavadinimu SILMARIA. Reikalas tas, kad Valdovas mirė ir toks didvyris, kaip Jūs, atrodytų, yra pats tinkamiausias kandidatas šiai vietai užimti. Tačiau yra šio toks nesklendumas — pasirodo, kad Jūs ne vienintelis mandruolis, todėl gyventojai surengė ypatingą turnyrą. Buvo nutarta visus norinčius tapti valdovais išleisti į areną, o ten... kas pasirodys esąs gyvybingesnis už kitus, taps išrinktuoju. Ilgai nekalbėsime apie monstrus, kurie nuolat trukdo sąžiningoms rungtynėms. Taip pat nepasakosime senovinio padavimo apie kažkokį siaubingą drakoną... Trumpiau tariant, tai bus kažkas panašaus į pirmąsias Olimpines žaidynes... Kaip ir ankstesniuose, šios

serijos žaidimuose yra galimybė pasirinkti herojų, liko kai kurie ankstesnių serijų personažai. Be to, daug naktų nemiegosite, stengdamiesi išspręsti sunkius galvosūkius.

Žodžiu, ir šios serijos atmosfera yra visiškai tokia pat, kaip ankstesniuose žaidimuose. Tačiau kompanija SIERRA šį savo kūrinį pritaikė žaidimui per tinklą, be to, atsirado nauja trijų matavimų sistema.

Ka gi. Palauksime vasaros ir pamatysime, kas iš viso šito išėjo.

ESOTERIA 3 (MOBEUS)

1997 metų kovo mėnesį kompanija MOBEUS turėtų išleisti savo pirmąjį žaidimą "ESOTERIA 3", kuris greičiausiai sukurs naują 3D - Action žanro pakraipą.

"ESOTERIJOS 3" pasaulis yra vientisa žaidiminė erdvė. Jūsų buvimas šioje erdvėje nenutrūksta nei pereinant į kitą lygį, nei įvykdžius užduotį ir t. t. Šio žaidimo pasaulis yra ir apskritas ir plokščias. Jei panorėsite nusukti nuo vieno jo galo iki kito paprasčiausios varnos greičiu, turėsite sugaišti mažiausiai (kaip teigia autoriai) 15 minučių. Manau, sutiksime, kad visapusiškas trimatis pasaulis sudaro įspūdį. Čia upės, dykumos, neištirtos olos, neatvertos durys, nenugalėti gyviai, galvosūkių ir, žinoma, begalės priešų. Be to, žaidimo kūrėjai — taip pat žmonės ir gerai supranta, kad šiais laikais be multiplayer'io... niekaip. Per tinklą ir "INTERNET'e" galės žaisti apie 16 žaidėjų. Turėtų būti nežmoniškai linksma bėgioti po šį pasaulį su ginklu rankose, ką nors medžioti arba ieškoti paslėptos priešų vėliavos! Beje, demo-versijoje gali pažaisti keturi žaidėjai. Ar nelinksma? Be to, "ESOTERIA 3" — tai dar ir beveik pamirštas vaizdas "akimis". Kamera, matyt, kabės virš pagrindinio personažo. Drąsiai galima teigti, kad šis žaidimas sukels nemažai triukšmo. Apie šį žaidimą išgirsite dar ne kartą. Taip, taip. Tačiau patariame tiems, kienu kompiuteriams toli iki PENTIUM'o 120 su 16 Mb atminties — pirkite atmintį, kol šis malonumas dar nėra labai brangus (savaiame suprantama, piratinis).

THE LAST EXPRESS (BRODERBUND SOFTWARE KING CAR PRODUCTION)

Je mėgstate detektyvus, šis žaidimas Jus tikrai sudomins. "THE LAST EXPRESS" sukurtas, laikantis geriausių detektyvinės literatūros tradicijų. Veiksmas vyksta 1914 metais traukinyje, važiuojančiame maršrutu Paryžius — Konstantinopolis. Jūsų senas draugas Taileris Vitnis pakviečia Jus keliauti kartu į Osmanų imperijos sostinę. Atvykę į Paryžių, Jūs visų pirma užneinate pas savo seną draugą Tailerį ir randate jį negyvą.

Jūs nutariate važiuoti į Turkiją, apsimesę nužudytu draugu, ir tokiu būdu išaiškinti šią kraupią žmogžudystę. Štai čia ir prasideda įdomiausia dalis.

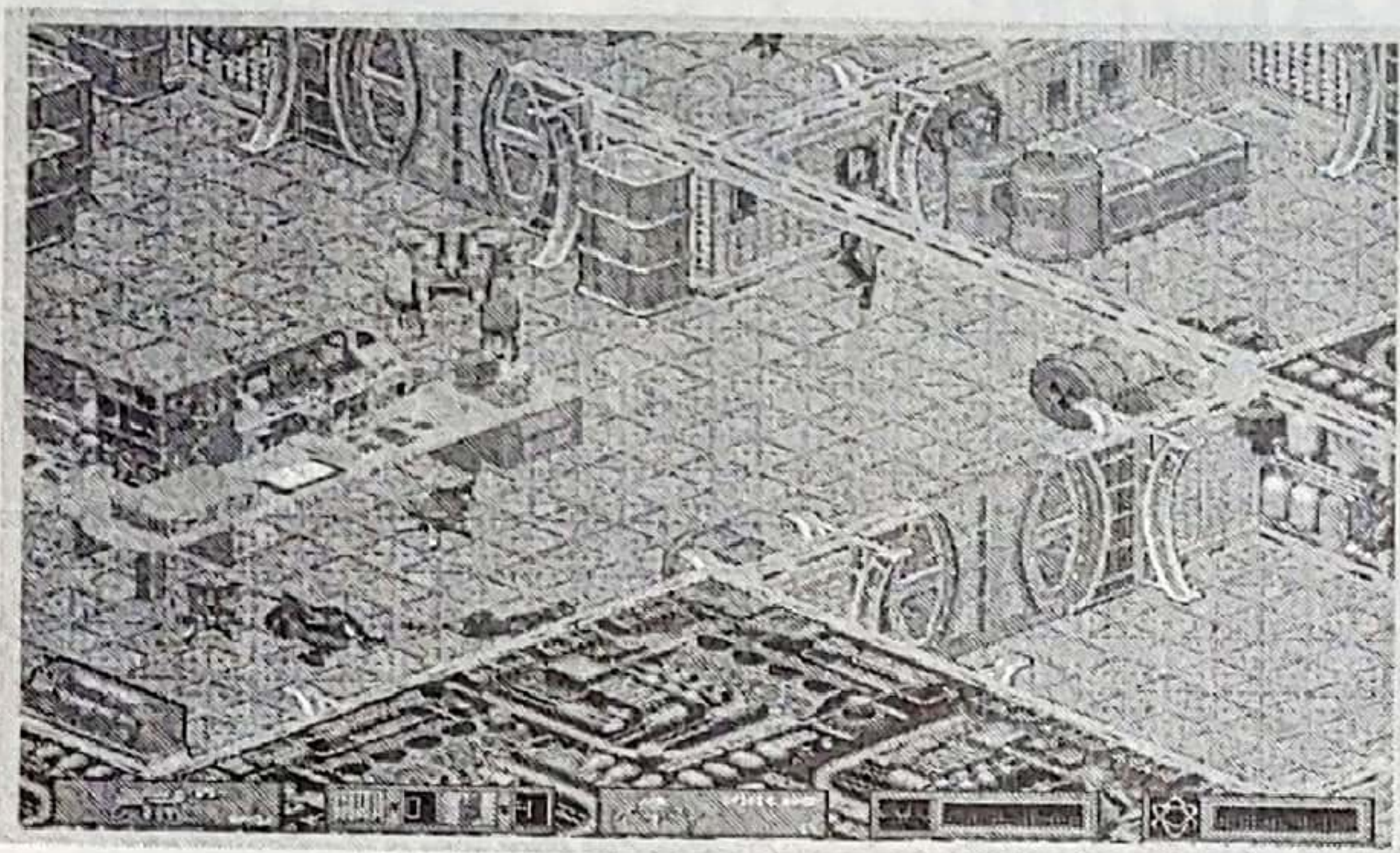
Vienas iš žaidimo privalumų yra puiki trimatė grafika, taip pat labai stilinga animacija ir patogus valdymas. Baisios paslapties išaiškinimui prireiks nemažiau 40 - 60 žaidimo valandų (šituo autoriai tikrai pasirūpino). Šioje detektyvinėje istorijoje vien tik veikėjų yra 30.

Žodžiu, pasiruoškite trijų dienų kelionei ekspresu, kuriame pilna įvairiausių piktadarybių. Jomis siekiama ne tik įvesti į aklavietę Jūsų tyrimą, bet ir iššaukti globalinę politinę krizę.

DIABLO (BLIZZARD)

Po itin populiarus "WARCRAFT 2" BLIZZARD kompanija nutarė visus nustebinti išleisdama ne ką kitą, o RPG. Ir ne bet kokį, o pretenduojantį į geriausio visų laikų RPG vardą. Ar bus, ar nebus šis žaidimas geriausias, parodys laikas, tačiau jis tikrai vertas dėmesio jau dabar. Siužetas paprastas: keršijantis už gimtojo laivo sunaikinimą herojus nusiveja priešą į pože-mius, pilnus įvairiausių pabaisų. Žaidimas eina tik Windows 95 aplinkoje ir valdomas ne vien tik pele. Matyt, tai pirmas žaidimas (Windows 95), kurio grafika dar neturi sau lygių. Visų personažų judesiai atlikti neįtikėtina tiksliai. Įvairūs efektai: ugnis, sprogimai, magija atrodo pritrenkiančiai. Jei personažas pakeičia ginklą, pasikeičia ir jo laikysena. Visi žaidimo labirintai, bei įvairių priešų pasirodymas yra visiškai atsitiktiniai, todėl kiekvienas jo praėjimas tikrai bus vis kitoks. Taip pat tai pirmasis RPG žaidimas, kurį galima pažaisti per tinklą.





Kompanija Origin, kuri sukūrė "CRUSADER: NO REMORSE", tikrai turi silpnę įvairiems tęsiniams. Šios kompanijos sukurtas "WING COMMANDER", regis, gali pelnyti "muilo operos" vardą. Štai ir "ULTIMA" serija neturi nei pradžios, nei pabaigos. Įdomiausia yra tai, kad "NO REGRET" — visai ne tęsinys, tačiau ir kažin kuo nauju jo taip pat negalima būtų pavadinti. ORIGIN vyrukai, panaudodami "CRUSADER: NO REMORSE" sistemą (engine), pagamino Silencer'ui dar 10 misijų.

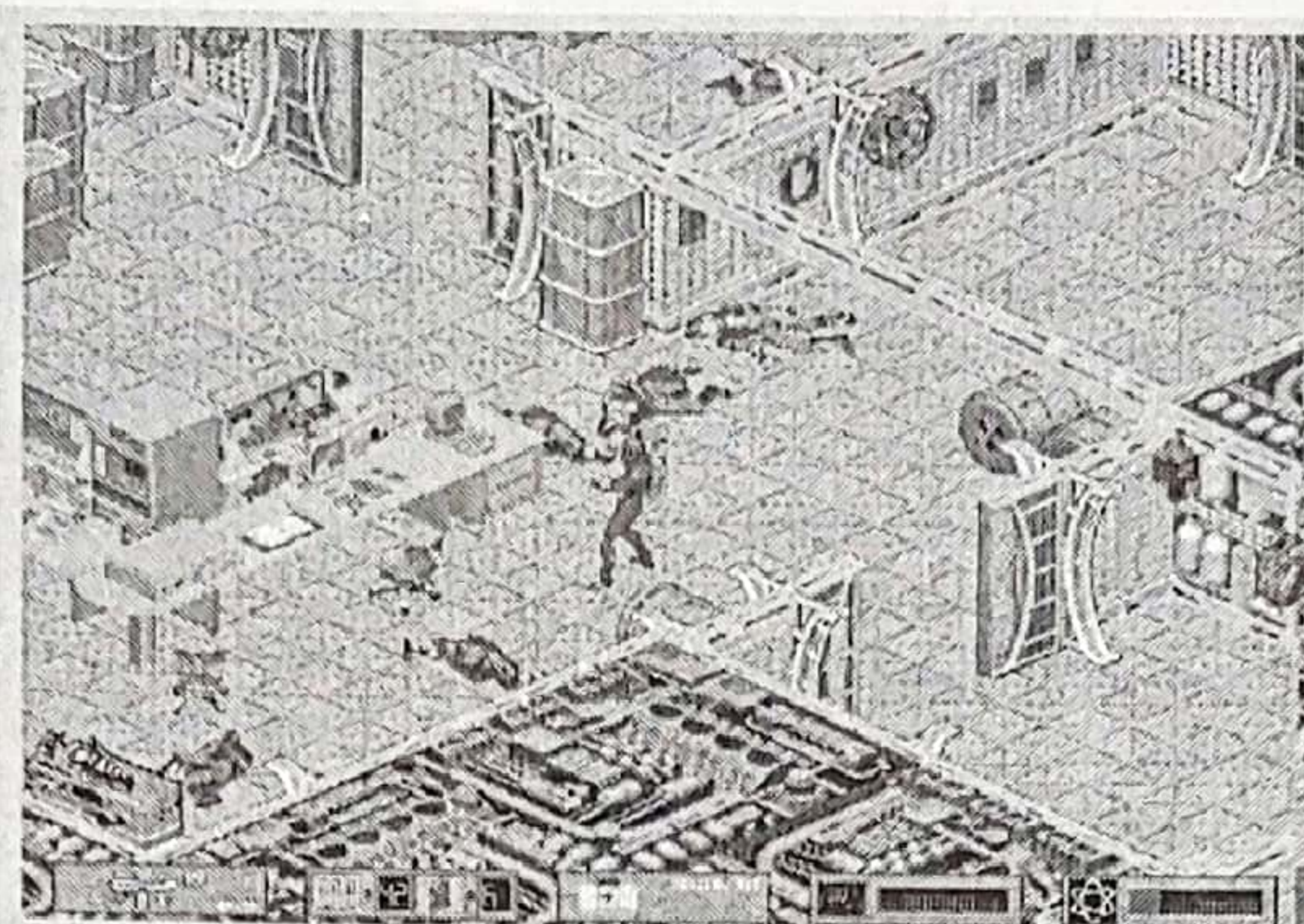
O kaip gi pats Silencer'is? Sėkmingai įvykdęs savo užduotis žemėje, jis patenka į mėnulį. O ten...

Statydami tamsiojoje Mėnulio pusėje stotį, žmonės siekė tik vieno — gauti naują radioaktyvią medžiagą Di-Cor. Greitai stotis pradėjo duoti didelį pelną, atsirado kelios gigantiškos korporacijos. Tačiau paaiškėjo, kad Mėnulyje rastos medžiagos kasimas yra labai pavojingas darbas (ypač darbininkams). Apsisaugoti nuo galingos radiacijos reikėjo

minimus, pageidautina, — jausmus. Iš esmės, Silencer'iai tapdavo žudymo mašinomis. Tačiau vadovybė padarė klaidą. Nusiuntė tris žudikus išnaikinti grupę visai nekaltų žmonių, kaltinamų bendrininkavimu su pasipriešinimais. Tokiu būdu Silencer'iai nutarė palikti kompaniją ir prisijungti prie sukilėlių. Du iš jų žuvo. Likote Jūs vienas.

Žaidimas sukurtas labai kokybiškai. Jis padarytas senojo "ULTIMA 8" principu. Matomas 3/4 vaizdas. Jį kaip reikiant pakeitė ir perdirbo į SVGA grafiką. "CRUSADER'io" pasaulis labai detalus: čia šimtai įvairiausių

daiktų, kuriuos su malonumu



galima iššaudyti, sudeginti ir sunaikinti. Įdomiausia tai, kad dailininkai patinę benti kiek pakeisti pagrindinio herojaus modelį — jis labai panašus į visų pamėgtą Avatar'ą. Tačiau iš kitos pusės, kiekvienai ginklų rūšiai sukurtas atskiras modelis: keisdami ginklus, pastebėsite, kaip Silence'rio rankose keičiasi jo forma.

Jūsų laukia labai pavojingas labirintas. Visų pirma — kameros. Jos yra beveik

kiekviename kampe. Pro jas prasmukti ganėtinai sunku. Sakysite — na ir kas, tegu mato! Tačiau viskas nėra visai taip. Visuose kambariuose yra pastatyti teleporteriai. Jei kameros pastebi priešą, per teleporterius atskuba

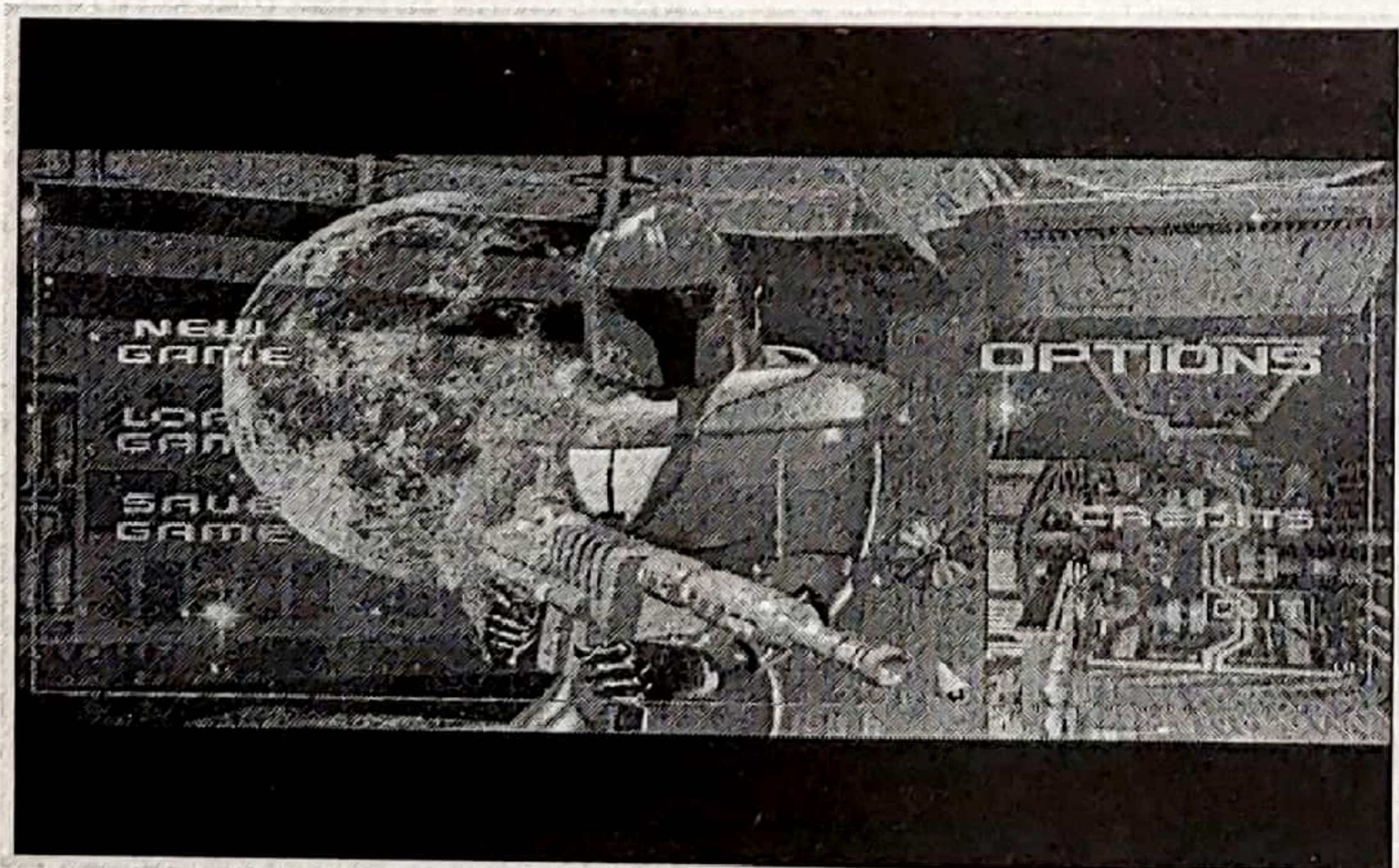
sargyba. Todėl, jei nenorite kautis viename kambaryje, iš karto išnaikinkite visas kameras, arba raskite išjungėją. Taip pat nepamirškite, kad dar yra "mažutės akutės", kurios taip pat kelia pavojaus aliarimą.

Jos naikinamos tik pritūpus. Tačiau tai tik mažą dalelytę visų Jūsų laukiančių nemalonių. Sargybiniai lenda iš visur: iš savo "lizdų", iš konteinerių, iš slaptų durų, kurios visiškai

CRUSADER: NO REGRET

ORIGIN

labai brangios įrangos. Tačiau vadovai nutarė taupyti. Gerai apmokamų darbininkų vietoje pradėjo dirbti kaliniai. Įdomiausia tai, kad visi jie buvo nuteisti dėl politinių priežasčių. Taigi apsaugos priemonėmis naudojosi tik sargyba, o darbininkai... nenuostabu, kad apie 40% nelaimingųjų gana greitai mirė nuo paslap-



tingų ligų. Nepatenkinti Pirmojo Nežemiško miesto gyventojai sukūrė Pasipriešinimo judėjimą. Aišku, jie neturėjo ginklų, todėl judėjimo agentų tinklas beveik visas buvo informacinis. Taip pat buvo nedidelė slapta komandos grupelė, kuri vykdė paprasčiausias karines operacijas. Tačiau greitai padėtis pasikeitė. Į bazę atvyko Silencer'is.

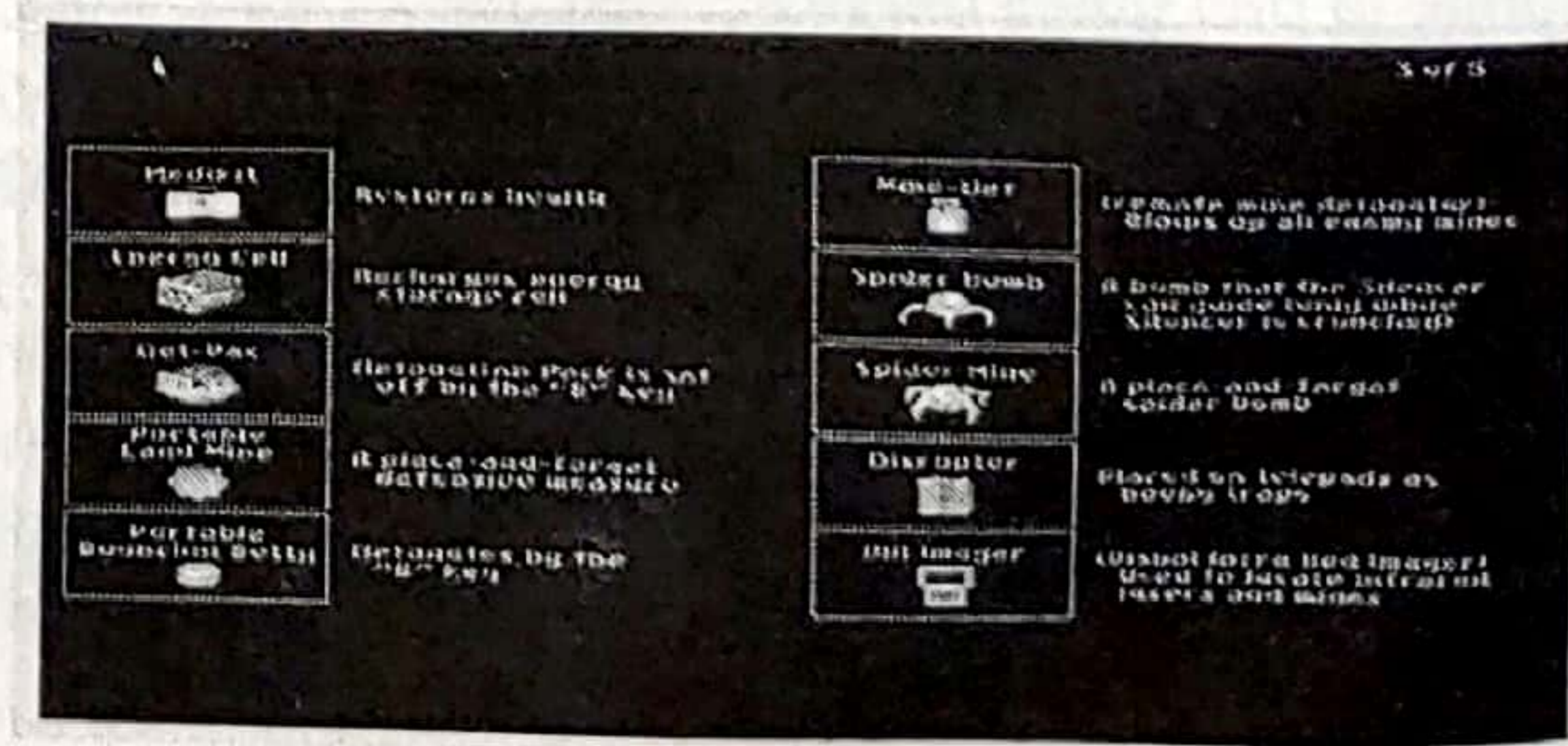
Į Silencer'ius galėjo patekti tik nedaugelis. Tai buvo visiems gerai žinomas, bet slaptos paskirties būrys. Tik vienetai galėjo tapti "FORMULA-1" pilotais XX amžiuje — į Silencer'ius vyko labai griežta atranka. Patekdamas į būrį, žmogus prarasdavo vardą, šeimą, atsi-

Ką gi sugeba mūsų unikalūs karys? Geros rankose — daug.

Silencer'io valdymo sistema apgalvota iki menkiausių smulkmenų. Lengviausi yra du pagrindiniai režimai — ėjimas ir bėgimas. Tačiau įjungus bėgimą (Caps Lock), ginklas lieka rankose. Taigi, netikėtai sutikus priešą, galima išsigelbėti. Yra dar kai kurie "džiaugsmiai" — išsisukinėjimai ir šuoliai. Be jų toli nenueisite. Jūsų personažas gali verstis į šonus ir į priekį (Ctrl+↑, Ctrl+←, Ctrl+→). Jei Jūsų reakcija gera, turėtumėte išsisukti nuo bet kokio šūvio. Be to, pritūpęs Silencer'is yra sunkus taikynys. Beje, apie šaudymą. Ne kiekvienas ginklas bet kokioje padėtyje gali būti efektyvus. Pavyzdžiui, paprasčiausias "šotganas" šaudys dusyk greičiau, jei herojus juda pritūpęs. Į tai reikėtų atkreipti dėmesį. Tuo tarpu šaudyti raketomis pritūpus geriau nereikia, nes

žemai skrendanti raketa lengvai gali išnešioti į šipulius netoliese esančius baldus, o su jais ir Jūsų herojų. Be to, nepamirškite, kad čia ribotas šaudmenų kiekis (skirtingai, nei kinofilmuose su S. Sigalu ir A. Švarcenegeriu). Taigi ginklus laikas nuo laiko reikia užtaisyti. Nors tai vyksta automatiškai, tačiau tam tikras laikas vis tiek praeina. Prieš lemiamą puolimą nepatingėkite, patikrinkite šovinius. Keista, tačiau Jūsų Mėnulyje, atrodo, laukė. Kitaip neįmanoma paaiškinti tokios stiprios apsaugos sistemos ir milžiniško kiekio ginkluotų galvažudžių. Kadangi kova vyksta patalpoje,

nesiskiria nuo sienos. Be to, yra begalės įvairiausių kitų pavojų. Judėjimui į priekį amžiais trukdo visokie jėgos laukai, arba akliai uždaromi praėjimai. Jei nenorite užstrigti kurioje nors vietoje, pasistenkite atkreipti dėmesį į visus esančius jungiklius. Kuris nors iš jų tikrai gali atjungti kliūtį. "Naudingus" monitorius visuomet lengva pažinti. Jei pataikius šūvis nesunaikina displejaus, būkite tikri — tai ne šiaip sau! "CRUSADER" — tipiška arkada. Tačiau kompanijos ORIGIN šūkis "Mes kuriamė pasaulius" (We create Worlds) ir čia pasitvirtina. Iš tiesų painūs Mėnulio bazės labirintai, atrodo, niekuomet nesibaigs. Tačiau juose tikrai sunku pasiklysti. Jei išskyla klausimas, kur sukli, nenusiminkite: labirintas suprojektuotas taip, kad galutinį tikslą galima pasiekti įvairiais keliais. Tik, einant pačiu sunkiausiu keliu, galima rasti daugiausiai ginklų ir amunicijos. Tačiau



šis žaidimas visgi yra tik pridėtinės misijos (panašiai kaip "WARCRAFT'e" ir "C & C") nors ir tikrai geras.

Tecniai reikalavimai:

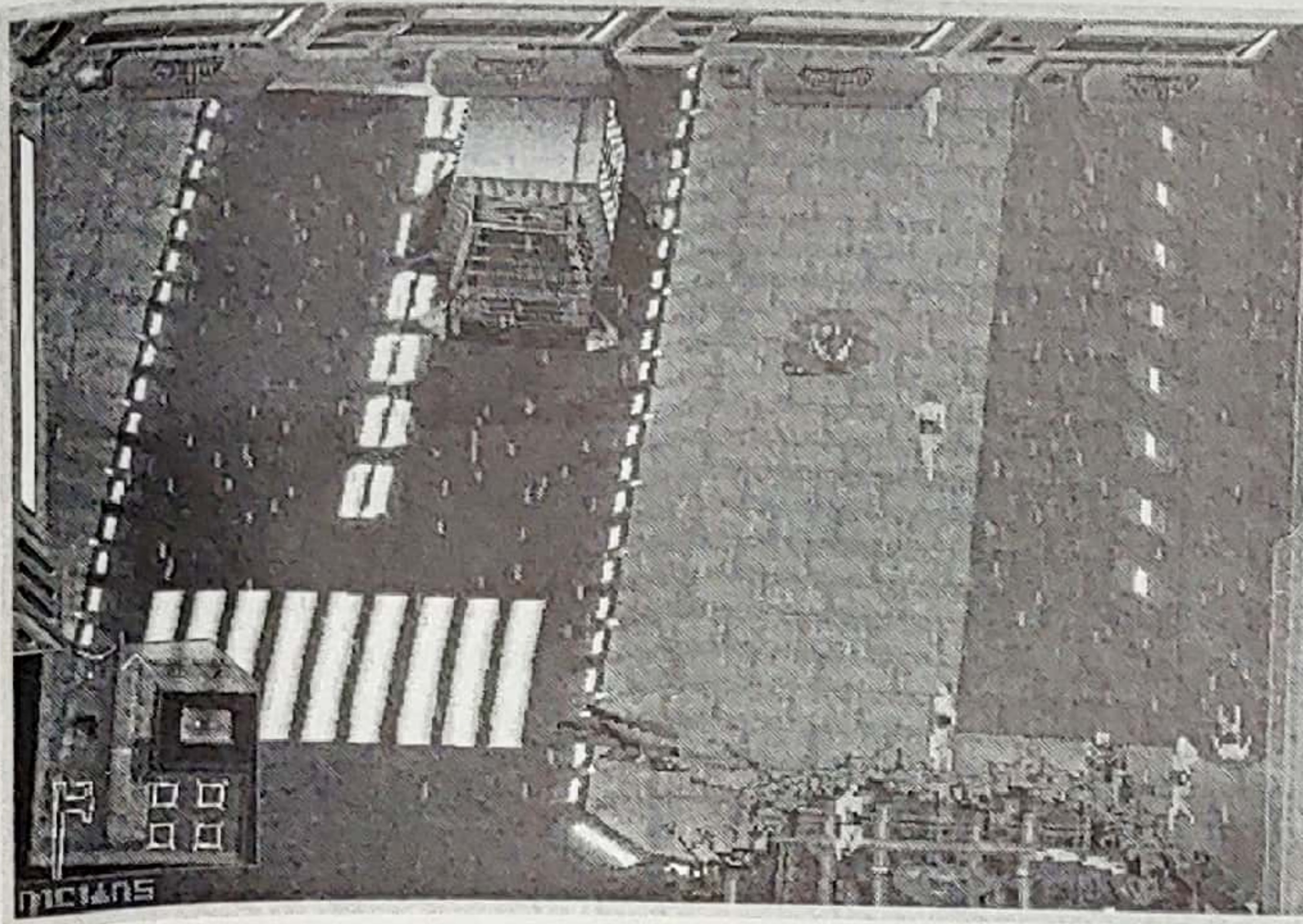
Procesorius: 486 DX/75 (geriau PENTIUM);

Atmintis: 8 Mb RAM (geriau 16);

Grafika: SVGA;

SYNDICATE WARS

BULLFROG / ELECTRONIC ARTS

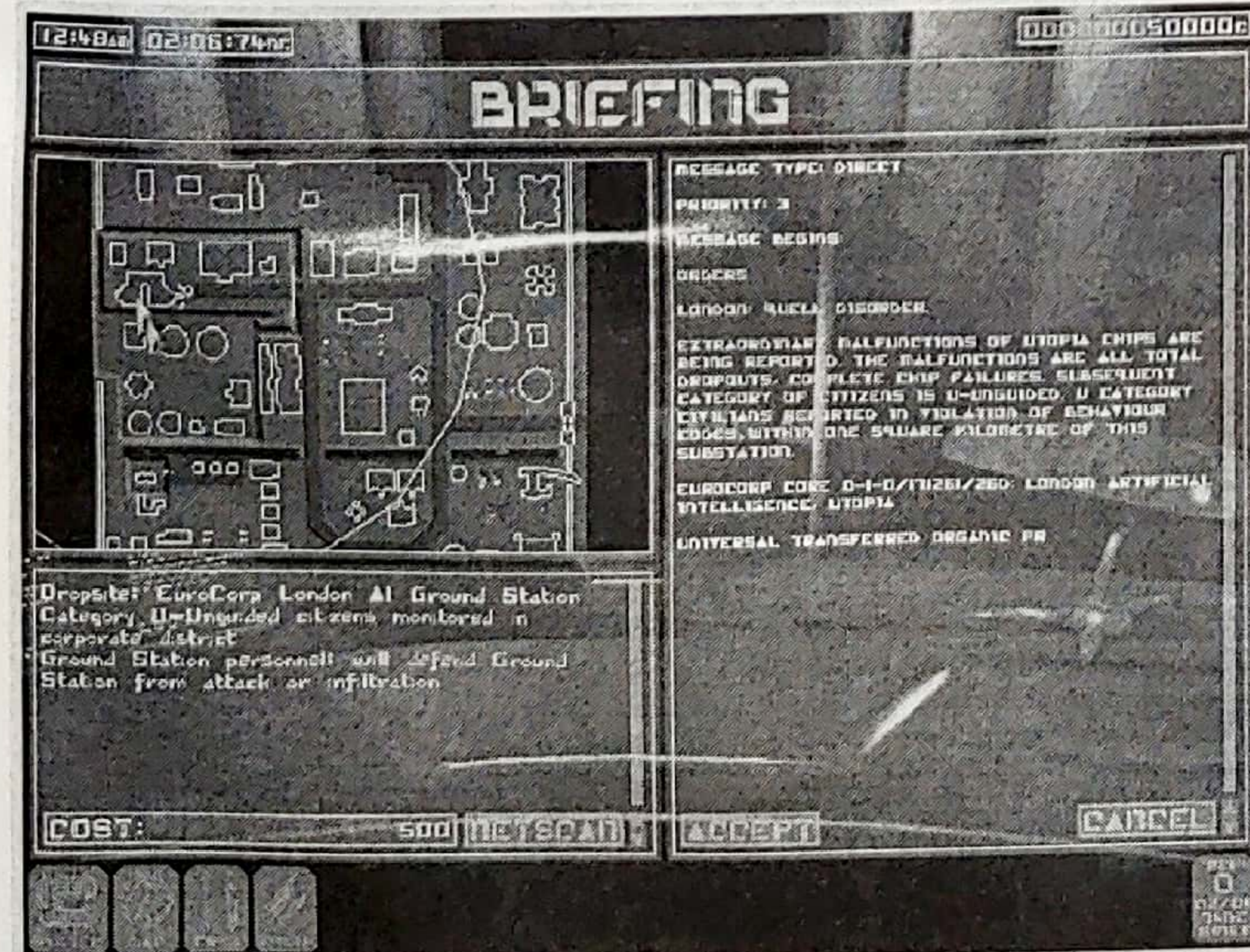


Viskas prasidėjo gana paprastai. Galinga korporacija "Eurokorp", žinoma kaip **Sindikatas**, užsigeidė valdyti pasaulį. Turėdamas talentingus mokslininkus ir begalę pinigų, **Sindikatas** sukūrė ypatingas mikroschemas, kurias reikėjo įstatyti tiesiai į smegenis Žemės gyventojams. Sindikato agentai, aprūpinti specialiu įrenginiu "Persuadertron'u" galėjo šiuos žmones valdyti, pašalinant iš jų galvų bet kokias netinkamas mintis. Laikui bėgant, gerai paruošti agentų būriai padėjo **Sindikatai** įsigalėti visame pasaulyje. Praėjo 95 metai. Sindikatas nesnaudė — buvo patobulinti "smegenų" čipai, bei sukurta nedidelė laboratorija, tirianti mikroschemų poveikį žmogaus smegenims. Šioje laboratorijoje dirbo 10 žymiausių mokslininkų, surinktų iš viso pasaulio. Tačiau atlikdami tyrimus, mokslininkai šiek tiek persistengė ir devyni iš jų išprotėjo. Kas įdomiausia, šie 9 bepročiai sugebėjo įkurti Naujosios Epochos Bažnyčią (Church of the New Epoch), kurios pagrindinis tikslas — išplėsti žmonių iš galingojo Sindikato nagų. Tik priemones, kuriomis Bažnyčia siekė savo tikslo, niekuo nesiskyrė nuo Sindikato naudojamų metodų.

Dešimtas, neišprotėjęs mokslininkas taip pat neatsispyrė pagundai ir įkūrė savo nepriklausomą organizaciją — The Unguided (Nepaprastasis).

Tačiau grįžkime prie "Devynerių". Jie sugebėjo sukurti galybę įvairiausių ginklų ir net paleisti virusą į globalinį tinklą, per kurį Sindikatas valdė daugumą Žemės gyventojų. Šitai "Devyneri" perviliojo į savo pusę galybę žmonių.

Taigi, prasidėjo naujas karas: puikiai paruošti Sindikato superagentai susitiko mirtinoje kovoje su Naujosios Epochos Bažnyčia. Pirmųjų pusėje

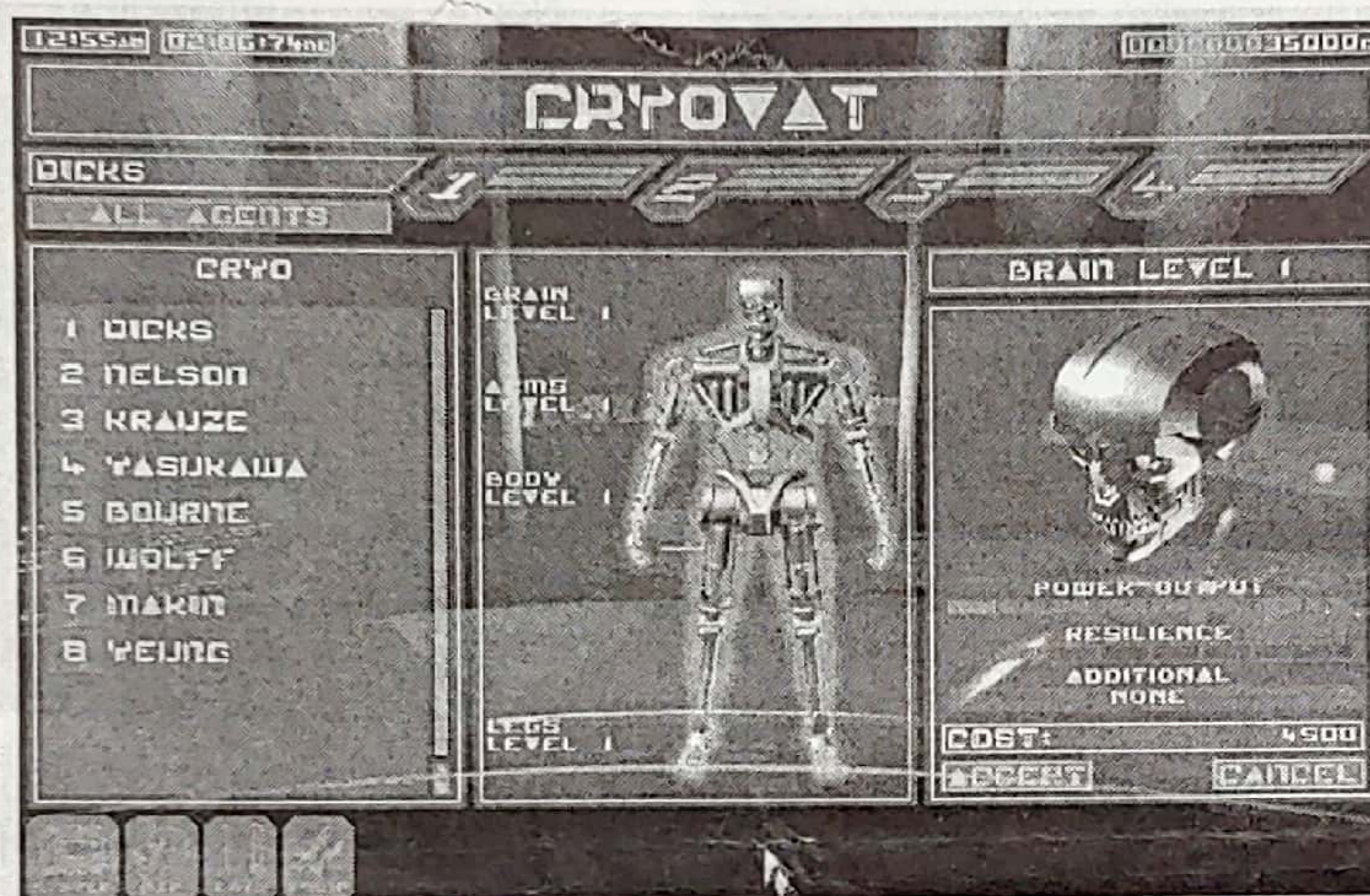


patirtis, antrųjų — nauja ginkluotė ir galingas "Devynerių" intelektas. Kas nugalės? Daug kas priklausys nuo Jūsų, taigi rinkitės, kieno Jūs pusėje.

Kaip ir pirmoje "SYNDICATE" dalyje, žaidžiantysis valdo keturių agentų grupę. Žaidimas

susideda iš eilės misijų, iš kurių būtina įvykdyti kiekvieną, norint pereiti prie kitos užduoties vykdymo. Agentai veikia viso pasaulio miestuose, tačiau gamtovaizdžiai nė kiek nesiskiria vienas nuo kito: tiek Maskvoje, tiek Keiptaune, tiek Adelaidoje klimatas ir apšvietimas visiškai vienodi. Žodžiu, Sindikatas nemažai pasistengė, norėdamas palengvinti vyrukų iš BULLFROG'o gyvenimą. Tačiau grafika... Izometrinis ir dinamiškas vaizdas išskiria šį žaidimą iš kitų. Kadangi šį kartą pasaulis, kuriame kovojate yra trijų matavimų, Jūs galėsite miesto modelį sukurti 360° kampu. Tačiau tai dar ne viskas. Žiūrėjimo kampas taip pat keičiasi.

Priklausomai nuo pasirinkto ginklo, vaizdas arba sumažėja, arba padidėja. Dauguma miesto pastatų — dangoraižiai, todėl sugalvojo ypatingą klavišą, kuris pašalina visas nereikalingas papildomas detales.

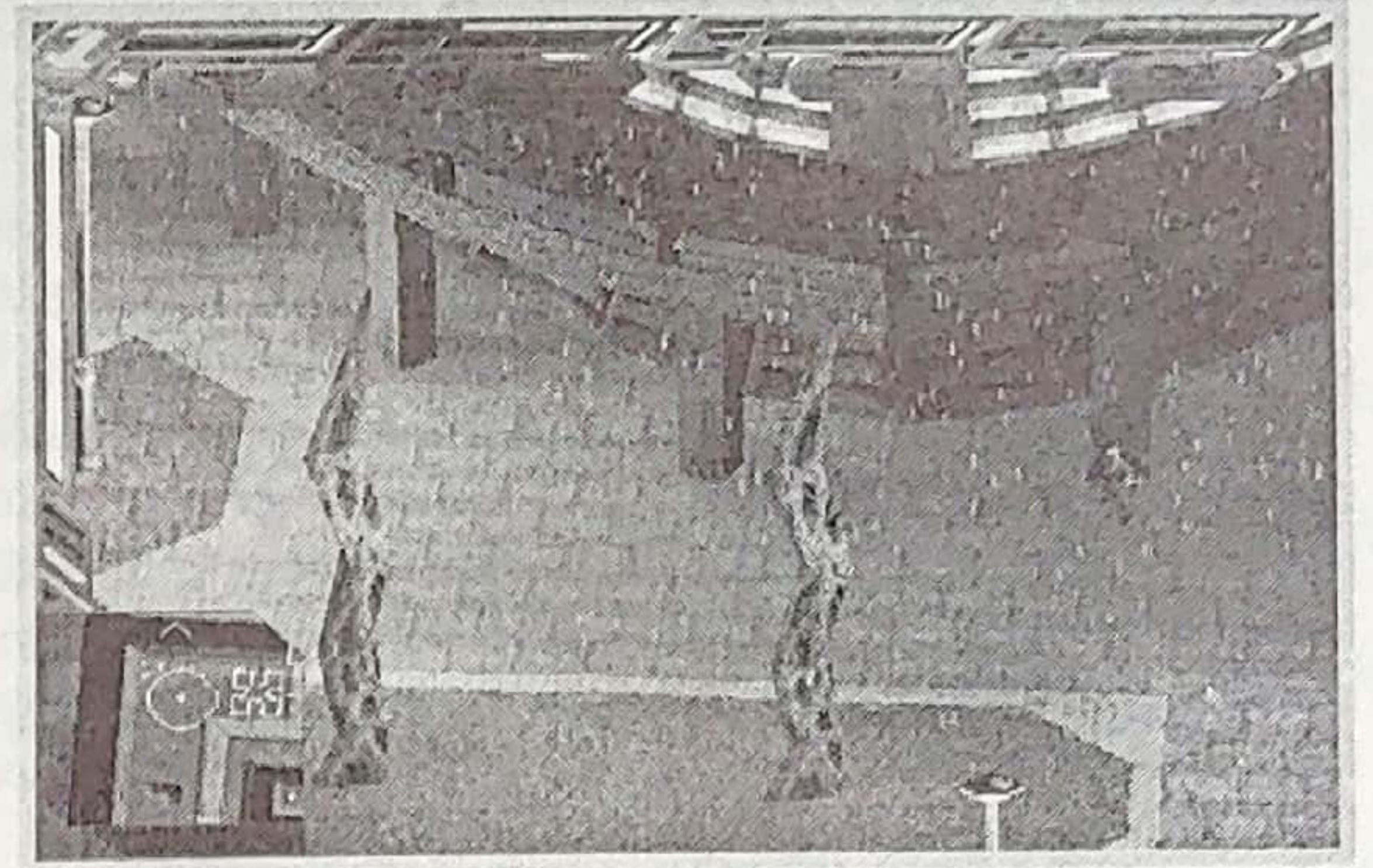


Jei ne kovos taktika, šis žaidimas visgi liktų tik šauniu, tačiau tik *arkadiniu* žaidimu. Kadangi autoriai sukūrė žaidimą taip, kad žaidėjas tiesiog priverstas apmąstyti ruošiamos kovos planą, "SYNDICATE WARS" drąsiai galime vadinti arkadiniu-strateginiu. Norėdami išgyventi, kiekvieną kartą reikės keisti kovos metodus ir gerai apmąstyti kontrapriemones prieš ne juokais išsibujojusius priešus. Kaip visuomet, žaidėjui siūloma tam tikrą dalį pinigų išleisti naujų technologijų kūrimui. Tačiau nepamirškite, kad kiekviena misija trunka kelias dienas, o mokslininkai reikalauja užmokesčio kiekvieną dieną, todėl kiekvienos misijos pabaigoje nenustebkite grafoje IŠLAIDOS pamatę didžiules sumas. Be to, žmogaus kūnas yra labai minkštas, todėl buvo sukurtas naujas ypatingai stiprus "ekzoskeletonas" ir greitesnės reakcijos kibernetinės smegenys. Kur gi gauti visiems šiems malonumams pinigų? Kovos lauke. Kiekviename mieste yra bankai. Jie tarytum sukurti finansuoti Jūsų operacijas. Keli taiklūs šūviai ir galima gauti taip reikalingus pinigus. Bankus labai lengva pažinti iš didžiulių liūtų statulų prie durų.

Na, o dabar ginklai. Visiškai nevertingi Uzi, kuriuos gaunate žaidimo pradžioje. Minigun'ai kiek geresni, tačiau šaudymo nuotolis kaip ir anksčiau nėra didelis. Šautuvų šaudymo nuotolis tiesiog stulbina, tačiau juos reikia užtaisyti. Jei niekur neskubate, o priešai lenda paeiliui, šis ginklas labai geras. Energetiniai ginklai — lazeriai ir *elektron mace* — aukso

viduriukas. Jų šaudymo nuotolis, galingumas ir greitis ne patys geriausi, tačiau ir ne blogiausi. Granatsvaidis arba *Rocket Launcket* prilygsta šautuvui, tačiau naudoja labai daug energijos. Taigi tenka labai dažnai keisti baterijas, o tai — laiko švaistymas. Visi kiti ginklai sukurti jau paminėtų

ginklų pagrindu (gali būti pagerinti bet kokie parametrai, tačiau dažniausiai tai tik greitis ir



galingumas. Ugnisvaidžių ir kitų "evoliucijos atsilikėlių" net neminėsime.

Nepamirškite, kad beveik visus miesto pastatus galima sunaikinti. Staiga sugriuvęs namas gali sunaikinti daug priešų. Todėl reikėtų naudoti ne tik jėgą, bet ir galvą. Pavyzdžiui, visai nebūtina veržtis į priešų bazę per pagrindines duris. Jei turite sprogmenų, gal būtų protingiau prieiti iš kitos pusės? Beje, nepamirškite, kad Jūs galite panešti net keturias *high explosive*. Taip pat stebėkite, kas iškris iš nušautų "nevykėlių". Jei tai bus sprogmenys — laukite sprogimo. Apie tai praneš sirena. Tačiau Jūs galite sprogmenį pasiimti sau. Savo ginklų arsenale Jūs taip pat turite dar vieną labai naudingą daiktuką. Persuadertron'as — nėra ginklas (bent jau tiesiogine šio žodžio prasme), jis padeda valdyti žmones. Nepamirškite, kad visi žmogiški padarai, išskyrus kai kuriuos, smegenyse turi tam tikrus čipus. Tačiau pajungti žmones savo

valiai visuomet turi vienas žmogus. Geriausia, kad jo smegenys būtų pačios geriausios. Miesčionys užvaldomi lengvai ir iš toli. Su visais kitais kiek sunkiau. Jei tokiu būdu pasiseka surinkti didelį būrį, tai po to nesudarys sunkumų savo pusėn pervilioti ir policijos karininkus, ir banditus iš Unguided, ir net sukilusius Sindikato agentus. Kiekvienas sugrąžintas EuroCorp kontrolei mokslininkas ar agentas misijos pabaigoje tuojau pat pradeda dirbti Jums. Yra dar vienas "linksmas dalykėlis", kurį Jūs galėsite atimti iš Bažnyčios. Jis padės pasikeisti išvaizdą.

Tačiau bet kuriame mieste Jūsų ketvertukas toli gražu nėra dėmesio centre. Aplinkui verda gyvenimas: policija kovoja su banditais, kurie savo ruožtu nuolat be jokių priežasčių kelia masines žudynes, plėšia bankus arba puola policijos skyrių. Vienas geriausių būdų "pereiti sienas" — mašinos (pėstiesiems vartai neatsidaro). Tačiau, net jei visame mieste neliko nė vienos laisvos mašinos, galima šauti į bet kurią priešais reikalingus vartus važiuojančią mašiną. Truputis sėkmės — ir mašina sprogs, tuo pačiu nunešdama pusę sienos. Be galo patogiomis gali atrodyti skraidančios mašinos. Kas kita, jei Jus užklups kur kas stipresnis priešas — mirtis laukia visų esančių viduje.

Be to, nepamirškite, kad reikėtų labai atsargiai šaudyti į priešų skraidančius objektus. Pašauta skraidanti mašina gali ne tik užkristi ant Jūsų, bet ir ant greitimo dangoraižio, kuris su džiaugsmu prispaustų kelis agentus.

Labai nervina, kad negalima "išgelbėti" žaidimo, tačiau tai suteikia realumo jospūdį. Be to, taip žaisti lyg ir sąžiningiau.

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 486 DX2/66;

Grafika: 8 Mb RAM;

Procesorius: SVGA;

Garsas: garso korta;

Valdymas: pelė.

S E G A S A T U R N

PANZER DRAGOON 2

Nuo senų laikų žmonės darė sudėtingus genetinius bandymus. Jų pasekmės vos neišnaukino visos žmonijos. Likę gyvi susibūrė vienoje vietoje ir apsitvėrė aukštomis sienomis. Jiems atrodė, kad tokiu būdu apsisaugo nuo bet kokių pavojų. Aišku, mutantai, kurių priviso devynios galybės, negalėjo prasmukti pro didžiules sienas, tačiau naujieji žemiečiai akylai stebėjo gamtinius reiškinius. Pastebėtos anomalijos tuojau pat buvo ištiriamos ir sunaikinamos.

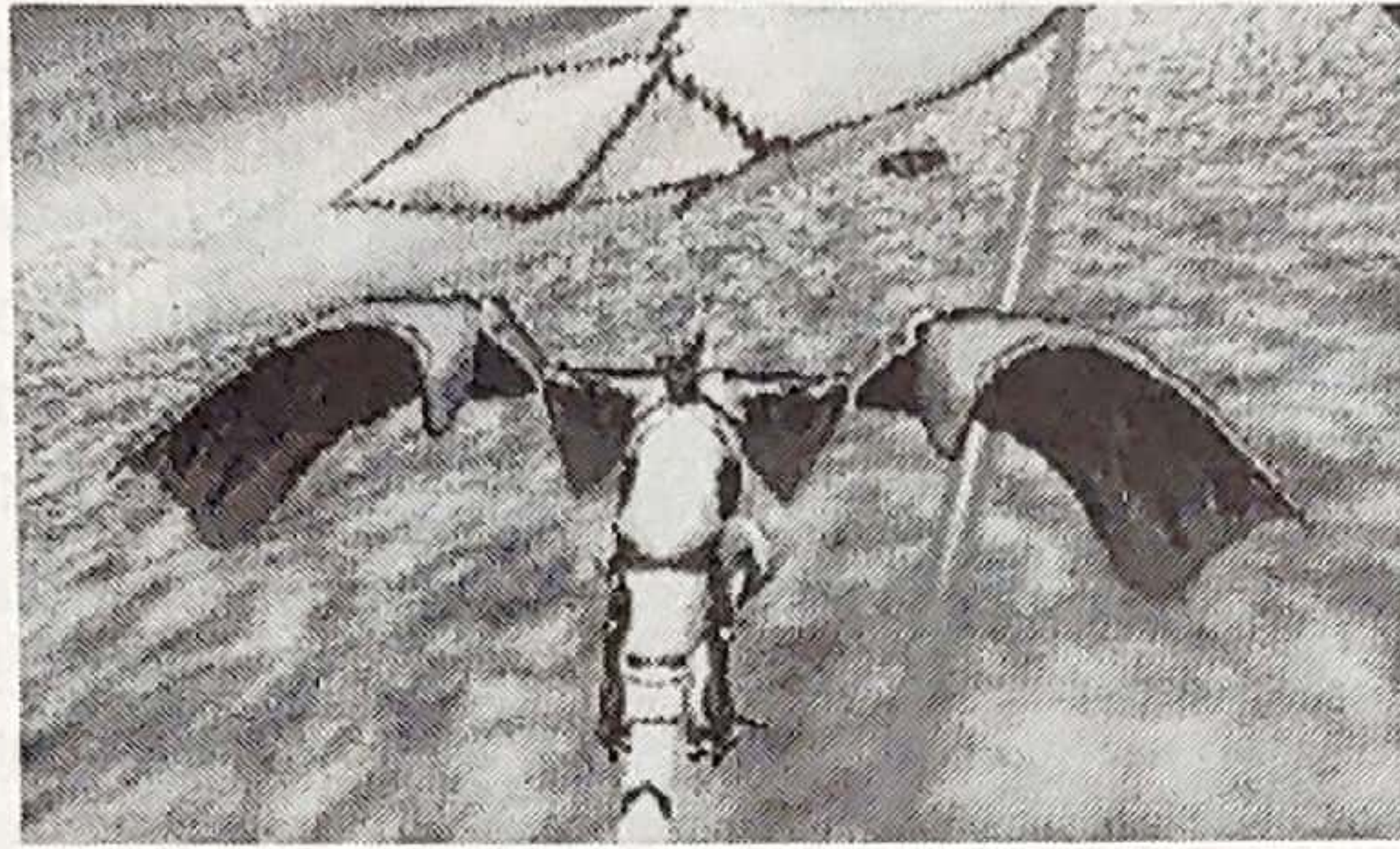
Taip atsitiko ir su paslaptimis "žaliagerkliais" (Khourieat), kuriuos išnaudo-davo, kaip nešulinius gyvulius. "Žaliagerkliai" puikiai prisitaikė prie žiauraus supančio pasaulio, tačiau nuolat mutavo, kol galų gale neapaugo stipriais šarvais.

Šie pasikeitimai nė kiek nepakeitė gyvūnų greičio, todėl gyventojai naikino tik tuos padarus, kurių gerklėse raskavo paslaptis žalius žiburėlius. Visi kiti buvo laikomi labai įtartais, tačiau naudingais.

Štai ir vėl gimė žaliagerklis "arkliukas", ir ne bet koks, o sparnuotasis. Šis sparnuotasis "slibinas-pegasas" labai patiko vienam pastabumų praradusiam žmogui (toliau žmogeliuką valdysite patys). Laikas bėgo ir mažasis slibinukas virto tikru Slibinu. Šeimininkas nutarė, kad laikas ruoštis žygiui.

Tačiau ilgai mėgautis skrydžiu netenka, nes pastebite, kad kažkoks svetimas orlaivis puola gimtąjį kaimą. Jokio žygdarbio Jūsų herojui atlikti netenka, ta-

čiau randate priešą pamestą lazerį. Taigi apsiginklavote. Tiesa, Jūsų ginklas, pasirodo, yra vieni juokai, palyginus su staiga atsiradusiu "bonusu": Jūsų Slibinas sugeba šaudyti "protingomis" raketomis, kurias sukuria paslaptinis žaliasis žiburėlis. Ypatingais atvejais Slibinui galima sukurti sužvėrėjimo būseną (berserk). Tuomet žaliasis žiburėlis gali sunaikinti visus matomus taikinius. Šaunus Slibinas! Protingas. Ir labai karingas, tačiau visgi silpnokas. Tik nenusiminkite. Kuo aktyviau Jūs kausitės su priešais, tuo greičiau stiprės sparnuotasis "transportas".



Jeį žaisite sąžiningai, iš pradžių Jūsų Slibino sparneliai bus menkučiai, jėgų (gyvybinės energijos, kuri turi bjaurų įprotį greitai baigtis) mažoka. Be to ir charakteris... labai taikus. Jei ir sužvėrėja, netyčia... labai trumpam. Gaila. Tačiau kovoje šis Slibinas neišvengiamai stiprėja, apauga šarvais. Jo charakteris taip pat keičiasi. Dabar jo vardas Hečlingas (Hachling). Šis "gražuolis" ne kažin kokia dovana,

tačiau kentėti galima.

Šis Drakonas kaunasi jau keturis kartus stipriau, todėl jo didvyriškumas apdovanojamas ne medaliu, o Glindelingo vardu. Tai jau kur kas pakenčiamiau — galima ramiai keliauti toliau. Naujutėlaitis Drakonas su puikiais naujais šarvais padės užsitarnauti Vingridero (Winggrider) vardą.

Toks būtų trumpas sąžiningo kelio aprašymas, nes daugumai mirtingųjų, kurie nesinaudoja jokiais gudrybėmis, šis simpatiškas Slibinas yra

aukščiausias pasiekimo taškas.

Norint pasiekti ko nors daugiau, reikia nežmo-nišku pastangų arba bent šio-kios tokios sėkmės.

Jeį kažkas pa-našaus atsitiks — Jūs skraidy-

site ant Armonito (Armonite). Šis paukštėlis turėtų bauginti bet kurį sutiktą Jūsų kelyje (tai tiesa). Baimė palauš jų jėgas ir, savaime suprantama, atneš pelnytą pražūtį.

Vėliau galimi kiti nepaprasti variantai. Sakysime, Jūs sugebėjote pelnyti Brigadvingo (Brigadewing) vardą. Ką gi galima pasakyti apie šį paukštelį? Kietas. Pasaibaisėtinais kietas.

Tačiau, jei pats esate Saturn'o

"kietuolis", ganėtinai greitai šį gražuolį iškeisite į dar vieną Slibinaitį — Skydartą (Skydart). Nieko įspūdingesnio, greičiau-siai, dar nesate regėję. Na, o dabar truputį (visiškai slaptai) apie "nesąžiningą žaidimą". Esmė



tokia: kai "sąžiningai" praeinate žaidimą, tai "Options/ Panda Box" atsiranda vienas punktas. Kai tą patį žaidimą praeinate antrą kartą — atsiranda antras punktas ir t. t. Taigi įvairiausių naudingų daiktų naudojimas įmanomas jau nuo žaidimo pradžios.

Na, o tie vargšeliai, kurie ne tik patys, bet ir mamos padedami neišgali praeiti net kelių lygių, te-gul paprašo profesionalų pagal-bos. Tuomet ir jie galės naudotis Panda Box gėrybėmis.

Dabar Jūs galite skraidyti ne tik priešų Drakonui, kuris turi tiek gyvybių, kad trūksta žodžių, bet ir vos paaugusiu "žaliu be-gemotuku" Kourieatu (Khourieat), kurį begėdiškai pravardžiuoja Pupiu. Jei skraidydami šiuo paliegėliu pasieksite laimingą pabaigą, drąsiai galite vadinti save profesionalu. Be to, kai atskleistos visos Panda Box pa-

slaptys, Jums leidžiama paskraidyti ant Slibino iš pirmosios žaidimo dalies, o taip pat ant jo priešininko.

Jeį kalbėsime apie "laimingą pabaigą", vertėtų pasakyti, kad nėra tokia laiminga, kaip įprasta.

Kai praeisite visą žaidimą ant Pupio, pamatysite paveiks-liuką iš pirmojo "Panzer Dragoon" (tik labai prastos kokybės).

Kitos pabaigos ne tokios optimistinės — Jus be jokio gailėsčio nuima nuo taip pamėgtos vietos ant Slibino nugaros. Po to neaišku kur prasmengate. Kristdami matote sprogstantį pastatą, vėliau ir ateivių laivą. Be to, prasideda visai neaiškūs dalykai. Pabundate ir pastebite, kad esate prieš bazėje. Einate koridoriu tolyn ir... o siaube!.. negyvas Slibinas. Tačiau žaliasis žiburėlis (tai tikrai ne taksi) gerklėje vis dega. Gal gyvas?

Tačiau niekšiška pradeda eiti titrai...

Pabaigai keli patarimai. Žaidime rasite kryžkeles, sukurtas principu "eisi kairėn — prarsi Drakoną", "eisi dešinėn — vis tiek galą gausi". Todėl, jei nemėginsite sukti į šalį, Slibinas pats suras lengviausią kelią. Be to, jei "protingomis" raketomis nutarėte sunaikinti didžiausią taikinių kiekį, jų galingumas trigubai padidėja.

Ir dar. Kiekviena pataikyta "protinga" raketa gražina truputį berserko energijos.

SHINOBI X

Šiaipjau, kokios bėdos? "SHINOBI X" — ir visi Jūsų slapti norai virsta tikrove: didžiuliai ninzių būriai sunaikinami staigiu kardo mostelėjimu; tikslus lenktinio peiliuko metimas tiesiai į akį, ir šunsnu-kis kultūristas šoka mirštan-čios nupjautos nedrės šokį ir t. t. Be to, dauguma priešų žūva iš pirmo karto. Tai labai malonu...

Visos žaidimo siužetinės linijos labai aiškios. Yra blogi dėdės (jų daug), yra vienas geras vyrukas, yra mergina, kurią būtina išgelbėti (tokiame žaidime tai labai naudingas rekvizitas).

Ginklai: peiliai, pasibaisėtini samurajų kardai, o svarbiausia, žvėriški šuoliai, neįsivaizduojama akrobatika suteikia žaidėjui pasitikėjimo savimi, tuo tarpu priešas tirta iš baimės.

Visa kita... ar į dešinę eisi, ar į kairę - vis tiek pateksi ten pat.

Šio, o taip pat ir kitų tokio tipo žaidimų kūrėjai — žmonės be ateities. Nieko svarbaus žmonijai sukurti jie nesugebės, be to ir nesistengia, o tik vysto senas

idėjas.

Vienas "SHINOBI" jau buvo, dabar mums pristatomas naujas — sako, geresnis. Net jei iš labirintų pašalinsime visus blogus dėdes, žaidimo praėjimas nepasidarys lengvesnis. Antras planas vertas pagyrimo ir turi teisę vadintis aktyviu.

Valtelės, vežimai ir kitos transporto priemonės nebloggerai nupieštos ir tinkamai atlieka savo pagrindines (transportavimo) funkcijas.

Daugumą arkadinio žanro mėgėjų vilioja ir galimybė ka-

poti ne tik priešus, bet ir medžius, virves, žibintus ir visa kita, kas tik gali būti sukapota. Šiame viliojančiame procese ypatingai įdomūs du momentai: visuomet malonu po kirčio aštriu kardu matyti kren-

tančius lapus, be to, iš po nukirsto ar nupjauto objekto išrieda kokie nors naudingi daiktai. Tai svarbu, naudinga ir, žinoma, šaunu. Galime suprasti, kad ir šiame arkadiniame žaidime yra pagrindinis arkadų papildinys, liaudyje vadinamas "bonusu". Taigi tvarkingai aplinkui viską niokodami, galime ir gyvybę sutaupyti — jei kartais tektų žūti (žinoma, neišvengiamai) ir sveikata pasitaisyti, ir ginkluotę papildyti. Nuoseklus šių "blogai

gulinčių" daiktų rinkimas užtikrina pergalę arba ką nors panašaus, o taip pat ir viso, kas gyva, išnaikinimą...

Kur yra paprasti "bonusai", dažniausiai būna ir pagerinti. Yra! Atidžiau panaršius, galima rasti magiško pobūdžio vertybių, kurios labai pakelia kovinių veiksmų efektyvumą ir priešui sudaro bauginantį įspūdį. Priešas turi bijoti, o

žiūrovas — verkti. Tokios yra šio žanro, kuriam būdingas tam tikras sentimentalumas, kompensuojantis siužeto primityvumą (vėliau tai pavadins naivumu) taisyklės. Taip po truputį pasiekiamas žaidimo tikslas — praeiti 9 lygius,



nuolat kur nors užšokinėti ir atlikinėti beprotiškus akrobatinius pratimus, be to, pasiekiamas norimas psichologinis efektas.

Kas be ko, žaidimas labai užvaldantis. Valdymas nebloggeras, tačiau galėtų būti ir mažiau nervingas. Trumpiau kalbant, pirščikus paskaus.

Kas liečia patį žaidimą, tai pavadinti jį nuostabiu pasibaisėtino kovinių arkadų žanro atstovu — tiesiog neapsiverčia liežuvis... Galima buvo sukurti kur kas blogiau. Toks įvertinimas labai kuklus, tačiau barti autorių kaip ir nėra už ką. Nors, kita vertus, darbas atliktas kokybiškai.

PAGALBOSTARNYBA

SONY

PLAYSTATION

JOHNNY BAZOOKATONE (lygių kodai)

1. AFLEAPIT;
2. TEASPOON;
3. SEDATION;
4. VERYNICE.
(cheat-kodai)
PLICHARD — nematomumas;
KRISTIAN — lygių pasirinkimas.

TOSHINDEN 2

(žaidimas be indikatorių)
Žaidimo metu paspauskite pauzę.
Po to paspauskite ir palaikykite: ●
▲ ■ X ir du kartus SELECT.
Dabar galėsite žaisti be energijos parodymų.

ASSAULT RIGS

(cheat-kodai)
←→←←→←→→↑↓↑↓↑↓↑↓—
visi ginklai;
←X ←X ←←X →X →X X —
nematomumas.

THEME PARK

(pinigai)
Ar norite nuo pat žaidimo pradžios būti turtingiausiu parko savininku? Jei taip, po "nickname" įveskite kodą "BOVINE". Po to turėtumėte išgirsti vaikišką klyksmą (kažką panašaus į "Yeah!"). Jei išgirdote, vadinasi, kodas įvestas teisingai. Sukurkite naują parką ir paspauskite: ■ X ir ● — vienu metu. Jus užpils pinigais. Dabar šią kombinaciją galite kartoti bet kuriuo žaidimo metu.

LOADED

(cheat-kodai)
Žaidimo metu paspauskite pauzę ir dešimčiai sekundžių užspauskite L1, L2. Dabar galite įvesti kodus (L1, L2 laikykite užspaude).
Šoviniai — ↓→●←→.
Sveikata — →→←↓↑▲●.
Ginklo galingumo didinimas — ↓→↓→▲.
Specialus ginklas — R1 R2 X ▲ ■ ● R1 R2 ● ● ■.
Papildoma gyvybė — ←↓→ ▲ ■ X ●.
Perėjimas į kitą lygį — X R1 ▲ R1 ■ ● R2 R2 X ▲ ● X.

DOOM

(cheat-kodai)
kodai įvedami po pauzės

"Dievo režimas" — ↓ L2 ■ R1 → L1 ← ●.
Visa amunicija — X ▲ L1 ↑↓ R2 ← ←.
Visas žemėlapis — ▲ ▲ L2 R2 L2 R2 R1 ●.
Auto žemėlapis — ▲ ▲ L2 R2 L2 R2 R1 ■.
Papildoma gyvybė — ←↓→ ▲ ■ X ●.
Perėjimas į kitą lygį — X R1 ▲ R1 ■ ● R2 R2 X ▲ ● X.
Lygių perjungimas — →→R2 R1 ▲ L1 ● X.

VIEWPOINT

(cheat-kodai)
Perėjimas į kitą lygį — ■ ● ▲ → ← ↓ R1 L2 R2 L1.
Nematomumas — ■ ● ● ● ▲ X ■ ↑ ↓ ↓ L1 R1 SELECT.

AGILE WARRIOR

(nematomumas)
Žaidimo metu paspauskite pauzę ir įveskite: ← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ X ▲ ▲ ▲ ■.

LEMMINGS 3-D

(lygių kodai)
Po "PASSWORD'o" įveskite šiuos kodus:

- 2 blimbing;
- 3 fanagalo;
- 4 dricksie;
- 5 kurtosis;
- 6 gregatim;
- 7 wallaroo;
- 8 aventail;
- 9 gazogene;
- 10 jingbang;
- 11 diallage;
- 12 bunodant;
- 13 nainsook;
- 14 yakimona;
- 15 fumitory;
- 16 cingulum;
- 17 beslaver;
- 18 anableps;
- 19 quincunx;
- 20 tarlatan;
- 21 kamacite;
- 22 gummosis;
- 23 prodnose;
- 24 ngultrum;
- 25 cottabus.

Atsiminkite!!! Paskutinieji lygiai nėra lengvi!
Šiuos kodus mumš atsiuntė Mindaugas Kerškauskas iš Kauno.

PERSONALINIAI

KOMPIUTERIAI

ANOTHER WORLD

(kodai)
EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, KCIJ, ICAH, FIEI, LALD, LFEK.

ARCTIC ADVENTURE

Vienu metu paspaudus MFX: visi raktai, laivas, nesibaigianti amunicija, kirtikliai.

BATMAN

Pasirodžius pavadinimui parašyti JAMMMM — nemirtingumas.
F1 — lygių perjungimas.

CLOUDS OF XEEN

Parašyti prie teleportacinių veidrodžių:
LORD XEEN — perkelia pas XEEN'o valdovą;
BOGUS — perkelia pas XEEN'o valdovą;
COUNT DU MONEY — perkelia į drakono urvą;
SHOWTIME — žaidimo pabaiga;
SHANGRI-LA — perkelia į paslėptą miestą;
I LOST IT — gauni magišką kardą.

DEPTH DWELLERS

Žaidimo metu paspaudus CTRL-ALT-I — gauni nemirtingumą.

DESERT STRIKE

Esant laive paspausti F1 ir parašyti WATERFALL — nemirtingumas.
Q — perėjimas į kitą lygį.

DOCTOR WHO-DALEK ATTACK

Žaidimo metu parašyti — JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS — apsauga nuo kulų.

FLASHBACK

lygio pradžioje parašius PIXEL žūsta sargybiniai.

JAZZ JACK RABBIT

Žaidimo metu paspauskite PAUSE; tada BACKSPACE ir įrašykite šiuos kodus:
BOUF — nemirtingumas,

sveikata;
DOOM — NIGHTMARE lygis (labai sunkus);
GUNHED — animacija ir greitas šaudymas;
HOCUS — teleportacija;
HOOKER — BONUS lygis;
KEN — greitas išėjimas į DOS;
LAMER — perėjimas į kitą lygį;
MARK — savižudybė;
SABLE — didesnis greitis ir šokinėjimas.
(kai kuriose žaidimo versijose prieš kodą reikia parašyti DD.

SUPER FROG

(lygių kodai)

- 1-2 448745;
- 1-3 327233;
- 1-4 847566;
- 2-1 700517;
- 2-2 646900;
- 2-3 259501;
- 2-4 512198;
- 3-1 519347;
- 3-2 160158;
- 3-3 685550;
- 3-4 638667;
- 4-1 626495;
- 4-2 675586;
- 4-3 951616;
- 4-4 210424;
- 5-1 890654;
- 5-2 621038;
- 5-3 464938;
- 5-4 779296;
- 6-1 188656;
- 6-2 173309;
- 6-3 641007;
- 6-4 103546.

HERETIC

QUICKEN — nemirtingumas;
RAMBO — visi ginklai;
SKEL — visi raktai;
RAVMAP — visas žemėlapis;
KITTY — ėjimas kiaurai per sienas;
ENGAGE x — perėjimas į kitą lygį;
ENGAGE y — perėjimas į kitą epizodą;
PONCE — 100% sveikata;
SHAZAM — padidėja ginklų galingumas;
MASSACRE — žūsta visi

priešai;
COCKADOODLEDOO — pavertimas višta.

LITIL DIVIL

Pradėdami žaidimą, atspausdinkite šiuos kodus:
DIVIL KmCiNpOcket — paspaudę F1 pereinate į kitą lygį;
DIVIL Nicole — paspaudę SHIFT - P pereinate į kitą kambarį;
DIVIL MEANING — SHIFT-T prideda energijos;
DIVIL Donkey — T prideda pinigų;
DIVIL Grumpy — paspaudus K atsiranda raktas.

CATACOMB ABYSS

Paspaudus F1 veiks šie klavišai:
G — nemirtingumas;
I — įvairūs daiktai;
M — atminties panaudojimas;
Q — išėjimas;
V — žaidimo versija;
W — perėjimas į bet kokį lygį nuo 0 iki 18.
Z — priešų užšaldymas.

CORRIDOR 7

paspaudę kartu W, A, X turėsite:
visus ginklus;
pilną sveikatą;
amuniciją;
25 minas;
aukšto žemėlapi;
abu raktus.

CRYSTAL CAVES

Nurodytus klavišus spauskite kartu:
ZEUS — nemirtingumas;
NEXT — perėjimas į kitą lygį;
XTRA — padaugėja amunicijos.
Paskutiniuose dviejuose koduose iš pradžių paleiskite 3 klavišą, o tik po to visus kitus.

GEAR WORKS

(lygių kodai)

- 1 — 0000; 2 — 3518;
- 3 — 6382; 4 — 8427;
- 5 — 2385; 6 — 5924;
- 7 — 1267; 8 — 7208;
- 9 — 6532; 10 — 5012;
- 11 — 6511; 12 — 8562.

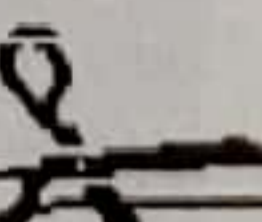
DRAGON SCAPE

Paspauskite TAB, tada 2 ir pereisite į kitą lygį.

KONKURSAS

tesiasi

Eilės tvarka išvardinkite 5, Jūsų nuomone, geriausius žaidimus.
Nepamirškite įskaitomai parašyti savo vardą, pavardę, adresą, amžių, telefoną.
Geriausio orakulo laukia prizas.



1.
2.
3.
4.
5.
Vardas, pavardė.....
Adresas.....
Telefonas.....
Amžius.....

***** SKYRELIŠ MAŽIESIEMS *****

MUPPET TREASURE ISLAND ACTIVISION

Tai naujas kompanijos ACTIVISION žaidimas, sukurtas kino filmo "Lobių sala" motyvais. Apie tai ir pasikalbėsime. Ko gero, daugelis atsimenate nuotaikingą Džimo Chensono lėlių serialą "MUPPET - SHOW". Buvo beprotiškai linksma. Šis žaidimas skirtas 6-7 metų vaikams.

Tai "gyvųjų knygų" ir galvosūkių mišinys. Visi galvosūkių labai paprasti, juolab, kad papūga visuomet pasiruošusi Jums padėti. Autoriai žaidimą pavadino "Šeimos Quest'u". Apie grafiką galima kalbėti ir kalbėti. Vaizdai ir interjeras tiesiog pribloškia. O kokios spalvos! Viskas filmuota iš visai netikėto rakurso: lyg žiūrėtum "savo akimis". Vaikams kur kas lengviau suprantamas plokščias be jokių meninių įmantrybių vaizdas.

"MUPPET TREASURE ISLAND" jiems taip pat labai patiks, nors niekas negalėtų šio žaidimo pavadinti nei "plokščiu", nei "paprastu". Pereinant į kitą paveikslą, ekranas "keliauja" kartu su veikėju, o ne užtemsta, kaip dažniausiai atsitinka "gyvosiose knygose" ar nuotykinuose žaidimuose. Be to, čia viską galima apžiūrėti, viską pačiupinėti ir sulaukti visai netikėtų efektų.

Tai, žiūrėk, prabėga kokia "gražuolė" minkštomis ausytėmis, tai pasirodo du pi-

ratai ir, aišku, (kas svarbiausia) visuomet galima pabendrauti su ilganosiu Honza ir jo draugužiu — žiurkiu (žaidime jie padeda, nuolatos painiodamiesi po kojomis). Beje, kaip tik šis principas ir primena "gyvą-



sias knygas", o jų funkcijos visų pirma yra mokomosios. Galite būti tikri, kad praėję šį žaidimą, tikrai mokėsite (jei dar nemokate) skirti pasaulio šalis, ieškoti žvaigždynų... ir dar daug kitokių įdomių dalykelių (pavyzdžiui, už didelius pinigus obuolių pyragais šaudyti į piratus, kalbėti su griaučiais ir groti pianinu). Be to, išmoksate (taip pat, jei dar nemokate) išsaugoti žaidimą, vėl jį paleisti, išeiti iš žaidimo, naudoti turimus daiktus.

Dabar garsas. Čia tai visai trūksta žodžių. Muzika paimta iš filmo — begaliniai šauni, be to, bet kuriam atvejui yra apie 10 skirtingų melodijų. Beveik kiekviename ekrane viršuje iš kairės po kursoriumi pa-

sirodo nata. Spausk ją ir klausykis fragmento.

Savaime suprantama, kad tiek kalbos atkūrimas, tiek bet koks kitas garsinis apipavidalinimas yra idealus. Foninis triukšmas sudaro visiško realumo įspūdį. O jau herojai! Nors ką čia daug kalbėti. Tai reikia pamatyti. Nepriekaištingasis varliukas Kermitas kapitono Smoleto kostiumu vietoje ir visai ne vietoje baisyu balsu rėkiantis: "Sušaukti visus ant denio!!!" Kaip tik jis ir išmokys Jus vairuoti, sudėti laivų modelius ir šaudyti iš patrankos. Vargšelis Kermitas! Lobių saloje jo laukia-nesulaukia vietinė princesė — Pigi. Jei sėkmingai praeisite visą žaidimą, Jūsų laukia didžiulė dovana — pamatysite keletą filmo fragmentų. Trumpiau kalbant, jei norite padovanoti vaikui, sau, jaunesniems ar vyresniems broliams ir seserims šaunią dovana, padovanokite "MUPPET TREASURE ISLAND".



Prancūzų kompanija COKTEL VISION sukūrė labai linksmą žaidimuką visai mažiems žaidėjams. Šis žaidimas yra "gyvųjų knygų" ir įvairiausių pamokėlių



"gyvosiosiose knygose", čia galima viską pačiupinėti. Tuomet įvyksta įvairiausių keistų dalykų: saulėta diena akies mirksniu pavirsta ramia vasaros naktimi, arba staiga pradeda kaip iš kibiro pilti lietus. "Mažieji neklaužados" gali sužinoti, koks turi būti vaikų dienos režimas. Čia pat prie namelio mergaitės gali užsiauginti gėlių darželį. Berniukai gali palenktyniauti vienas su kitu arba su kompiuteriu, o jei ir tai nusibodo, parodai pirštu į teniso raketę ir gali žaisti "vaikišką tenisą". Jei ir tenisas nusibodo, galima dėlioti įvairius nesudėtingus paveikslėlius. Tai labai panašu į kaladėles, iš kurių reikia sudėti paveiksliuką.



Iš įvairiausių turimų daiktų galima sudaryti kokį nors paveiksliuką, po to jį atgaivinti ir atsakyti į labai paprastus klausimus: parodyti daiktą, esantį paveiksliuke (daikto pavadinimas parašytas angliškai). Kai išmokstami visi paveikslėlyje eantys žodžiai, galima sudaryti kitą iš visiškai kitų daiktų.

mišinys. Visos pamokėlės yra labai įdomios, be to, jei nusibodo mokytis, galima truputį pažaisiti ar papiešti, ar paprasčiausiai paklausti muzikos. Yra didelis įvairiausių melodijų pasirinkimas. Galima mokytis piešti, kaip tikroje kompiuterinėje programoje. Kaip ir

ADIBOU



Rodant pirštu į batus, kūną, galvą ir kepurę, reikia padaryti tokį patį gyvūną, koks yra šešėlyje.