

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS NE VIEN ŽAIDIMŲ MĖGĖJAMS

ŠIAME NUMERE:



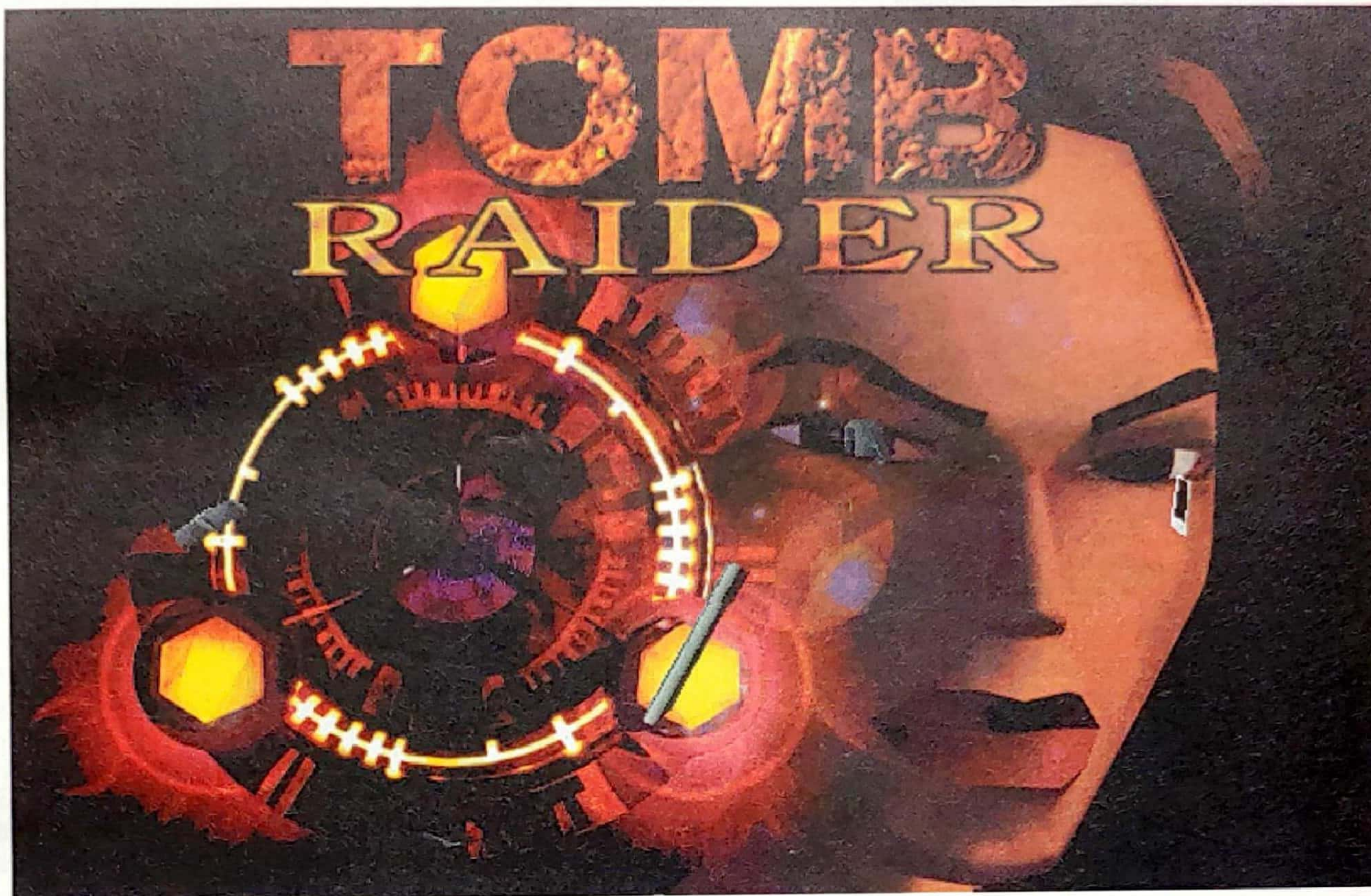
LITTLE BIG ADVENTURE

TERRANOVA

SETTLERS 2

WARCRAFT 2

ATSAKYMAI Į JŪSŲ
KLAUSIMUS



NUOTYKINIAI ŽAIDIMAI LITTLE BIG ADVENTURE (MAŽAS DIDELIS NUOTYKIS)

Taip pat taip sužinosi, kiek tau liko gyvybės ir magijos. Jau žinai, kad agresyvusis Tvinsenas spardosi kojomis ir mušasi rankomis. Šiuos judesius jis daro dvejopai: 1. AUTO — judesius valdo kompiuteris; 2. MANUAL — judesius valdai Tu pats (SPACE + VIRŠUS — spyris koja; SPACE + KAIRĖ — smūgis kaire ranka; SPACE + DEŠINĖ — smūgis dešine ranka).

PRADŽIA

Pereik į agresyvią būklę(F3) ir imituok muštynes spausdamas SPACE kol atvyks prižiūrėtojas. Susidorojęs su juo, šok ant lifto ir važiuok. Sutiksi dar vieną prižiūrėtoją ir profesorių. Nugalėjęs juos, gausi raktą, kuriuo atrakinsi duris. Spintoje rasi identifikacijos kortelę ir žemėlapi. Žaidimo metu ant jo atsiradusios strėliukės parodys, kur toliau vykti. Tame pačiame kambaryje už pertvarėlės Tvinsenas pats persirengs valytoju (Fellow Nurse). Šitai pasikeitusio kvaili prižiūrėtojai, aišku, nepažins, tačiau vien profesorių taip lengvai neapgausi. Išėjęs iš kambario lipk laiptais į viršų. Įėjęs pro duris, pamatysi prižiūrėtoją, su kuriuo nebus taip paprasta susidoroti, nes jis stovi šalia raudonojo mygtuko. Jo spausti nepatartina, taigi būk ypač atsargus. Kai susidorosi su prižiūrėtoju ir profesoriumi, paimk raktą ir eik į lauką. Lauke bėk keliuku į kairę. Pribėgsi didelę šiukšlių krūvą. Lįsk į patį jos vidurį ir pasislėpk. Kai atvažiuos šiukšlių konteineris, įlįsi į jį ir pravažiuos pro sargybą. Su šiukšlėmis Tave išmes į savartyną. Eik tiesiai ir, pamatęs duris, jeik pro jas. Įėjęs pamatysi liūdintį zuikėną. Padėk jam (atidaryk kampe stovinčią skrynią). Už tai gausi 25 monetas. Žaidimo metu stenkis priirinkti kuo daugiau monetų. Išėjęs iš namo eik toliau keliu žemyn. Sala, kurioje esi dabar, vadinasi Citadelės sala (CITADEL ISLAND) ir yra padalyta į keturias dalis.

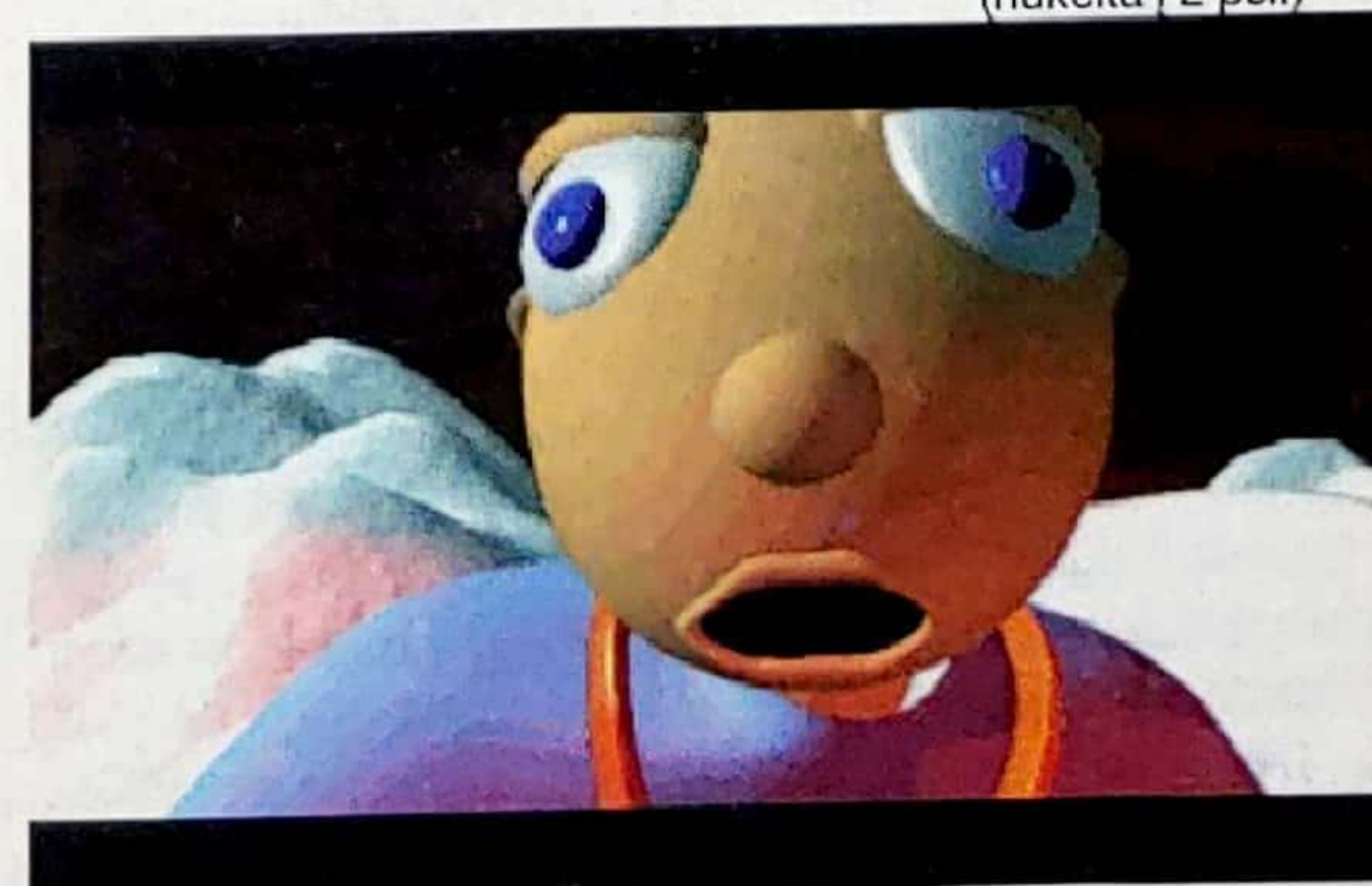
Dabar bėk tiesiai namo. Ten sutiksi savo mylimąją. Pasikalbėję įeisite vidun. Tačiau netrukus ten pradės veržtis klonai. Turėsi greitai nubėgti į kambarį priešais laukujas duris. Židinyje galima bus pasislėpti. Klonai išsives merginą, o tavęs nerai. Jei vis dėlto Tave suims, vėl bėk iš kalėjimo ir eik prie namo. Tik dabar vietoj merginos sutiksi kloną, o durys bus užmūrytos. Į vidų pateksi tik per kamina.

Namuose apžiūrėk kiekvieną daiktėlį. Susirinksi daugybę įvairiausių daiktų. Tačiau neišeik iš namo, kol nerasi savo mėlyno apsiausto ir geltono kamuoliuko. Šis apsiaustas padės Tau pasiekti I—ąjį magijos lygį (iš viso yra IV), o kamuoliukas — lengvai susidoroti su klonais. Taip pat viename augale rasi raktelį, kuriuo atsidarysi rūšio duris. Kol kas Tau ten eiti nereikia. Per kamina lįsk laukan ir eik į barą. Antrame baro aukšte rasi girtą kloną. Pakalbėk su juo. Jis žino, kur nuvežė Tavo merginą, tačiau pasakys tik tuo atveju, jei Tu dar nupirksi jam išgerti. Priek prie padavėjo (oranžinio, pirmyn atgal bėgiojančio zuikėno) ir pasikalbėk su juo. Sumokėk už gėrimą ir grįšk pas kloną. Sužinosi, kad merginą išvežė į kitą salą.

Išėjęs iš baro, keliauk į vaistinę. Ten su kamuoliukais nugalėsi profesorių ir nuo lentynos paimsi raudoną gertuvę (sirupas). Dabar eik į prieplauką. Kadangi bilieto nenusipirksi, keliauti teks nelegaliai. Prie vartų nugalėjęs dramblėną, gausi raktą. Juo atsirakink vartus ir eik dešinėn. Ten pamatysi liūdną dramblėną. Jis sutiktų pasidalyti savo bilietėliu, jei tik kas nors vargšeliui padėtų. Pakalbėjęs su juo, eik į kambarį.

Visų pirma, dėžę 1 reikia pastatyti į vietą 1. Tada ją apeiti ir pastumti dėžę 2 į vietą 2. Po to dėžę 2 apeiti ir pastumti ją į vietą 3, o tada į jai reikiamą vietą 4. Dėžę 3 pastatyk į vietą 5, apeik ją ir įstumk į vietą 6. Dabar pastumk dėžę 4 į vietą 7. Liko paskutinioji dėžė. Ją pastumk į vietą 8, o tada į vietą 9. Dabar stumk prie sienos 10 ir po to ant kryžiaus 11. Viskas. Visos dėžės savo vietose ir Tu gali eiti pas dramblėną. Iš jo gausi

(nukelta į 2 psl.)



Tvinsano (Twinsun) planetoje gyveno įvairūs gyventojai: zuikėnai(Rabbibunies), į mus panašūs žmonės (Quetches), dramblėnai(Grobos) ir mažučiukai padarėliai(Spheros). Kol piktasis tironas, daktaras Fanfrokas (Funfrock) neužgrobė Pasaulio, jie visi gyveno be jokių rūpesčių. Fanfrokas įsteigė klonavimo centrą (Cloning Centre), kur gamino robotus kareivius (kareivius, piktus dramblėnus ir kitus išgamas klonus). Taip pat šis pabaisa pastatė mutantų fabriką ir teleportacijos centrą. Iš čia ir buvo gabenami mutantai, robotai ir kareiviai į kitas salas. O pats daktaras įsikūrė Foro salą (Fore Island), į kurią niekas negalėjo patekti. Planetos gyventojai buvo taip engiami, kad kaip išsigelbėjimo laukė išrinktojo, kuris nugalėsias piktąjį Fanfroką. Tačiau visi sukilėliai buvo sodinami į kalėjimus, kur pagaliau atsidūrė ir Tvinsenas.

Tu ir esi Tvinsenas — išrinktasis, kuris išgelbės planetą.

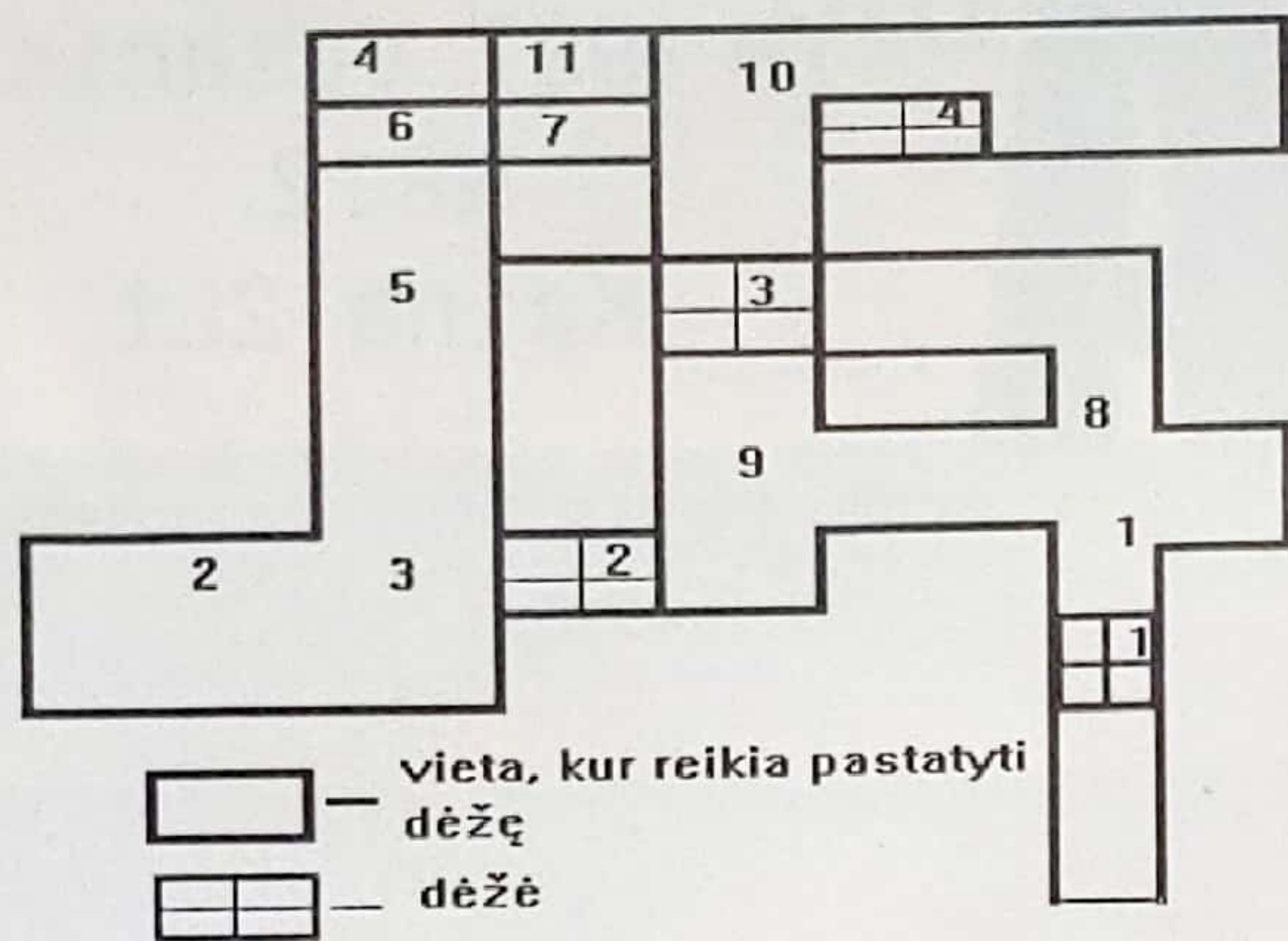
VALDYMAS

Tvinsenas gali būti:

1. Normalus (NORMAL MODE) — vaikšto, kalba su kitais, skaito skelbimus ir žinutes;
 2. Sportiškas (ATHLETIC MODE) — bėgioja, šokinėja;
 3. Agresyvus (AGRESSIVE MODE) — mušasi;
 4. Atsargus (DISCREET MODE) — sėlina, slepiasi.
- SPACE — išsirenki kurią nors vieną iš šių būklių.

Žaidimo metu rasi įvairiausių daiktų. Jei prireiks kokio nors daikto, paspausk SHIFT, tada išsirenk reikiamą ir paspausk ENTER.

Kai reikės pakeisti Tvinseno būklę, spausk CTRL.



bilietą. Jį atiduok prie laivo stovinčiam zuikėnui ir plauk į PRINCIPAL ISLAND.

Ši sala dar didesnė už tą, kurioje buvai.

Kai išlipsi iš laivo, eik kairėn ir nugulėk visus, ką tik savo kelyje sutiksi. Bibliotekoje rasi zuikėną, kuris nuolat laksto prie kriauklės ir geria vandenį. Pakalbėk su juo. Zuikėnas praneš, kad gydytojas liepė jam gerti tik nevirintą vandenį, tačiau jei pavyktų pakeisti vandens skonį, jis galėtų atidaryti duris, už kurių paslėptos naudingos žinios.

Eik į gyvenvietę. Ten privalėsi įrodyti, kad nesi klonų draugas. Įrodyk tai — nugulėk kloną. Dabar eik toliau žemyn ir pasikalbėk su dviem zuikėnais, kurie vis žvilgčioja į laikrodį. Sek paskui rudą zuikėną. Jis pasikvies draugą, kuris pakvies Tave į svečius. Eik su juo. Įlėjęs į namą, prieik prie kriauklės ir spausk SPACE (NORMAL MODE). Pamatysi slaptą praėjimą. Tuo praėjimu pateksi į kambarį, kur rasi dramblyną. Pakalbėk su juo ir eik laukan. Dramblėnas Tau duos raktus nuo nesaugomų durų. Eik kairėn į parduotuvę. Ten galėsi nusipirkti daug vertingų daiktų. Visų pirma įsigyk benzino (GAS). Prieik prie kanistro ir paspausk SPACE. Be to, dar nusipirk MECA PENGUIN, kurio labai nemėgsta raudonieji klonai. Išlėjęs iš parduotuvės, pakalbėk su šalia stovinčia zuikėne. Ji nukreips Klono dėmesį, o Tu tuo tarpu prasmuksi pas Astronomerą. Pakalbėk su juo. Sužinosi, kad Belugo uoste (PORT BELOOGA) šis pažįsta valtininką, kuris gali už simbolinę kainą nugabenti Tave bet kur. Iš Astronomero namo ištrūksi, pralįsdamas po grindimis. Atsargiai eik link motociklo. Jei susitvarkysi su šalia esančiu kareivių, motociklas — Tavo. Dabar važiuok į vandens bokštą. Kiekvienam pasivažinėjimui motociklu išnaudosi šiek tiek benzino. Jei norėsi sužinoti, kiek benzino dar liko, paspausk SHIFT. Ant kanistro pamatysi skaičiuką. Skaičiukas parodys, kiek reišų dar galėsi nuvažiuoti. Laiptukais lipk į bokšto viršų, o po to per grotas — į jo vidų. Viduje išpilk į vandenį sirupą. Visas Prinsipalio salos vanduo taps vyšnių skonio, o Tu gali grįžti į biblioteką. Bibliotekininkas įvertins Tavo triušą ir atidarys slaptas duris. Už jų ant stalo gulės knyga. Paskaityk ją ir keliauk į stovyklą prie mašinos. Jei šioje saloje pateksi į kalėjimą, pakviesk netoliese esantį prižiūrėtoją ir pasakyk, kad Tavo kameros sienoje yra skylė. Naivuolis, žinoma, eis patikrinti, o Tu turėsi galimybę pabėgti. Nugalėjęs prižiūrėtoją, paimk jo daiktus ir lipk per langą. Lauke vėl pamatysi prižiūrėtoją, kuris norės sužinoti, kas Tu toks. Pasakyk jam, kad taisai antenas, arba kad esi Santa Klausas. Po to atsargiai praeik pro "keistuolį" dramblyną, stovintį prie kalėjimo vartų ir eik toliau. Mašina važiuok į Belugo uostą ir pakalbėk su žvejojantiu zuikėnu. Už menkutį mokestį jis pasiūlys nuplukdyti Tave bet kur. Tau reikia į Baltojo lapo dykumą (WHITE LEAF DESERT). Kai tik atvyksi, būk labai atsargus, kadangi teks šokinėti nuo akmenėlio ant akmenėlio. Po to teks nugalėti nemažai prižiūrėtojų. Vienas iš jų turi raktą. Tuo raktu atsirakinsi vartus. Prie šulinio pamatysi sėdintį ir grojantį gitarą vyrą. Pakalbėk su juo. Sužinosi, kad šuliniu gali patekti į pilį, kurią kadaise užpustė viesulas. Šok į šulinį. Pamatysi mumiją. Jei eisi toliau, ji atgis ir puls Tave. Nuraminęs mumiją, šoliuok toliau per kolonas, kurios stovi netoli viena nuo kitos (jei visgi nukrisi žemyn, nesikrimsk. Ten bus laiptai).

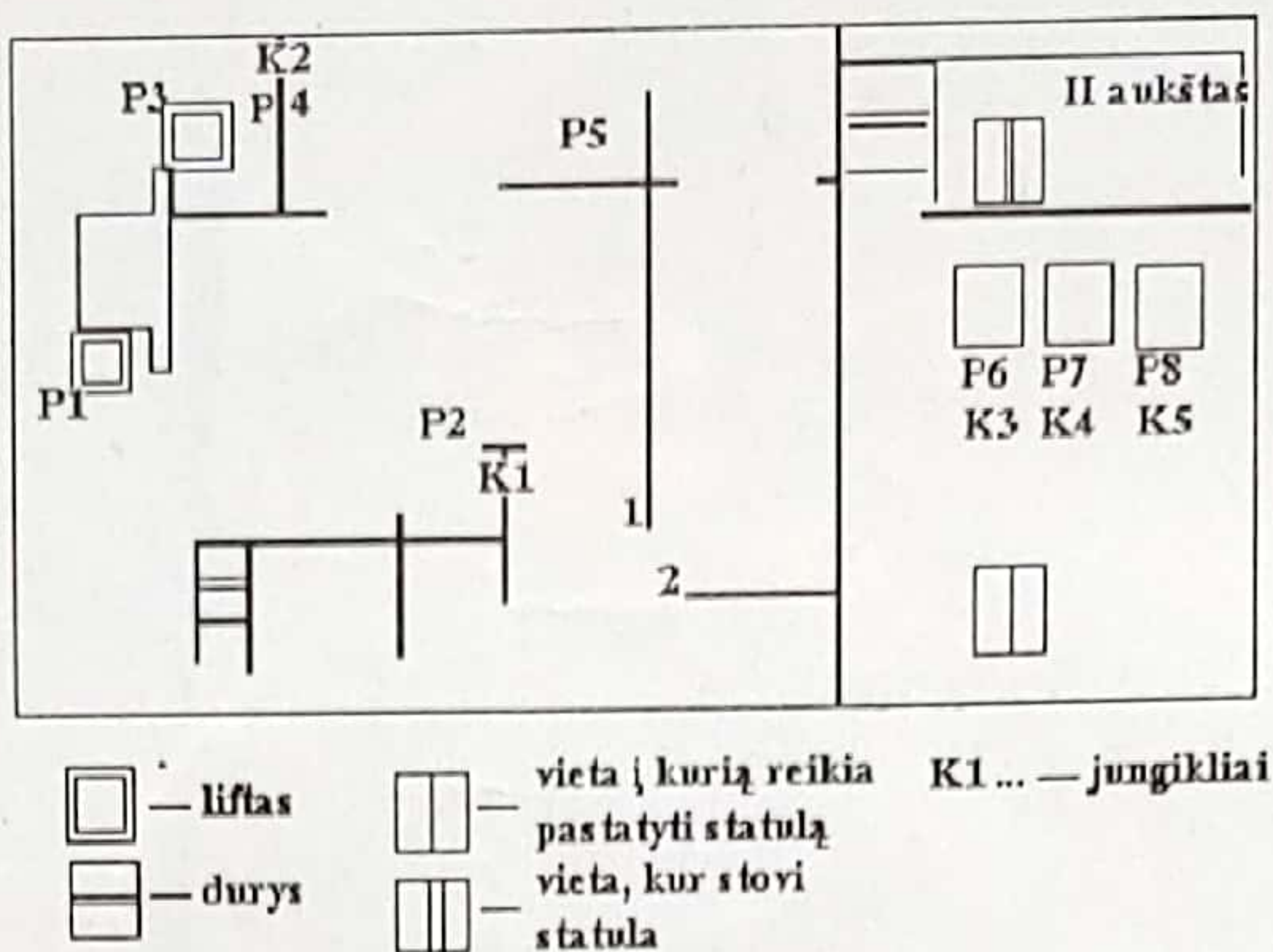
Kai pagaliau pasieksi kitą krantą, pamatysi pakylą, ant kurios šokinės kamuoliukas. Kai tik atsistosi ant pakylas, prasivers durys, pro kurias turėsi įeiti. Tačiau, kai tik nulipsi nuo jos, durys vėl uždarys. Jei turi MECA PENGUIN, nusiųsk jį ant pakylas, o pats eik link durų ir lauk. Dabar patartina išsaugoti žaidimą.

Kai tik praeisi pro duris, suk dešinėn ir bėk pirmyn. Per skylės grindyse gali nešokinėti, tačiau žinok, kad Tau iš paskos lekia rąstas. Jei įkrisi į skylę, išėik iš žaidimo (ESC) ir pradėk šį epizodą iš naujo. Kai pribėgsi jungiklį, greitai įjunk jį. Prasmėgs didelė kelio dalis ir ten nugarmės rąstas. Koridoriaus gale pasuk kairėn. Pamatysi pirmyn

atgal važinėjančias mašines. Praeik pro jas ir keliauk tiesiai, nejudindamas saugomo jungiklio. Po to suk į dešinę ir eik pro duris, esančias kairėje. Čia bus šiek tiek sunkiau.

Toliau viską daryk tiksliai pagal aprašymą.

1. Perjunk jungiklį P1 (naudok kamuoliuką (Alt)).
2. Kai liftas P1 atvažiuos į vietą P2, perjunk jungiklį dar kartą. Liftas vėl važiuos atgal.
3. Greitai nušok nuo pakylas ant kurio stovi, ir vykis liftą. Pasivijęs užšok ant jo.



4. Perjunk jungiklį K2, ir liftas P3 nuvažiuos į vietą P4.
5. Lipk ant lifto ir, stovėdamas ant jo, vėl junk tą patį jungiklį. Liftas nuves Tave į vietą P5.
6. Pakyla eik iki galo (1) ir peršok ant kitos pakylas (2).
7. Pakyla (2) eik iki laiptų ir perjunk jungiklį K4, o po to — K5: liftai P6, P7 ir P8 išsiriškuos laipteliais.
8. Šiais "laiptukais" užlipk į II—ą aukštą. Ten pamatysi statulą.
9. Nustumk statulą žemyn.
10. Pats taip pat šok žemyn ir stumk statulą ant pakylas.
11. Eik pro duris.

Dabar eik į priekį ir imk knygą. Su šia knyga (BOOK OF BU) pasieksi antrąjį magijos lygį. Eik prie išėjimo (šviesios dėmės ant grindų).

Kai išlįsi iš skylės, pasikalbėk su Zuikėnu ir keliauk į Citadelės salą. Eik į barą. Ten pastebėsi, kad vienas "blogas žmogus" (Quetch) nori jį uždaryti. Nugalėk visus bloguosius ir atsidėkodamas šeimnininkas atidarys Tau savo rūšį, iš kurio galėsi imti viską, ko tik prireiks.

Dabar gali eiti į savo namą. Rūsyje už vienos statinės rasi slaptą įėjimą. Lįsk ten. Prieik prie akmens. Ant jo parašyta, kad raktą nuo kambario, kuriame guli naudingi daiktai, pavogė ir savo brangenybėse paslėpė piratas La Burnė (La Bourne). Išlėjęs iš namo, keliauk į prieklauką. Pasikalbėk su dramblynu, kuris buvo atidavęs Tau savo bilietą. Pasirodo, jis tuos bilietus piešia. Pigiau iš jo nusipirkęs bilietą, keliauk į Prinsipalį. Atvykęs sėsk į mašiną ir važiuok į Belugo uostą. Ten pakalbėk su žaliu voruoku. Jei šiuo metu turi mažiau kaip 200 monetų, eik į biblioteką ir iš kasos paimk pinigų. Už 200 monetų voruukas Tau parduos katamaraną. Katamaranu plauk į Proksimo salą (PROXIMA ISLAND). Ten yra muziejus, kuriame piratas slepia savo brangenybes. Visų pirma apžiūrėk jį. Nusipirk bilietą, tik nepamiršk, kad eksponatų negalima liesti rankomis.

Po to gali eiti prie zuikėno namo ir pamėginti atidaryti duris. Tuoju pat prie Tavęs teleportuosis klonas. Susidorok su juo, paimk raktą. Įlėjęs vidun, gali pakalbėti su zuikėnu, kuris paprašys gauti žinių apie įkalintą jo brolių.

Dabar eik į dramblyną išradėjo namą. Jis kuria ypatingą reaktorių (JETPACK PROTOTYPE), kuriuo galima skraidyti. Tačiau jam reikalingas varikliukas (pavyzdžiui, plaukų džiovintuvo). Pavaikštinėk netoli policijos ir muziejaus. Sutiksi nelaimingą žmogų su lagaminu. Nusipirk iš jo plaukų džiovintuvą, kurį vėliau atiduok išradėjui. Tas už nedidelę kainą paprašys Tavęs išbandyti sutaisytą reaktorių. Tu, žinoma, sutiksi. Keliauk į Citadelės salą ir eik į kalėjimą. Ten, dešinėje kalėjimo dalyje, sėdės oranžinis zuikėnas. Pakalbėjęs su juo, grįžk į Proksimo salą. Vėl eik į zuikėno namą. Ten gausi raudoną kortelę. Dabar gali eiti į muziejų pro kitą įėjimą (kur raudona spyna). Čia reikės panaudoti raudoną kortelę. Atsistok ant kanalizacijos dangčio ir leiskis žemyn. Kanalizacijoje į viršų kilk bet kokiu liftu, tik ne tuo, kuris kyla į kalėjimą. Nugalėk policininkus ir pakalbėk su dramblynu. Jis papasakos apie tai, kaip veikia muziejaus signalizacija. Įjunk jungiklį, kurį nuolat taisy dramblynas ir leiskis į kanalizaciją. Lipk ant lifto ir vėl pateksi į muziejų. Skraidymo reaktoriumi nuskrisk prie juodos vėliavos ir paimk ją. Nepamiršk pasiknaisioti pirato brangenybėse ir paimti raktą. Tuo pačiu keliu grįžk

atgal. Po to keliauk į Citadelės salą ir eik namo. Dabar jau galėsi atsirakinti slaptas rūsyje esančias duris. Viduje rasi vamzdį ir Sendelo (SENDELL) medalioną. Tu jau pasiekei trečiąjį magijos lygį. Su vamzdžiu galėsi išmušinėti sienose skylės (kur pamatysi Sendelo ženklą). Tai gali tuojau pat ir išmėginti. Keliauk į Promikso salą, sėsk į mašiną ir važiuok prie Merkedo akmens (MARKED STONE). Prieik prie ženklo sienoje ir panaudok vamzdį. Šok į skylę ir prieik prie akmens. Jis Tau pasakys žodį, kuris išlaisvins Elipsės akmenį (ELIPSE STONE). Dabar važiuok atgal, sėsk ant motociklo ir važiuok prie Elipsės akmens. Išlaisvink jį. Iš Elipsės akmens sužinosi, kaip išlaisvinti Merkedo akmenį, ir gausi stebuklingą fleitą (MAGIC FLUTE). Išlaisvink ir Merkedo akmenį. Po to eik prie savo valtės ir plauk į Baltojo lapo dykumą. Ten, kaip visuomet, turėsi susidoroti su sargybiniu. Pamatysi duris. Atsirakink jas ir eik vidun. Sutiksi elfą. Pagauk jį ir pakalbėk. Elfas Duos Tau elfų klubo nario kortelę. Šia kortele galėsi atidarinėti mėlynąsias spynas. Be to, jei sutiksi elfus, gausi daug naudingų daiktų.

Dabar važiuok į Himalajų kalnus (HIMALAI MOUNTAINS). Prieik prie uniformuoto zuikėno ir pakalbėk. Tada eik prie savo katamarano, iškelk ant jo juodą vėliavą ir keliauk į sukilėlių salą (REBELLION ISLAND). Kalbėk su kiekvienu sutiktu. Tada važiuok į sukilėlių stovyklą (REBEL CAMP). Kapitonas (žalias voruukas) paprašys Tavęs išgelbėti jo gerą draugą, paimtą į nelaisvę. Su kareiviais važiuok į Himalajų kalnus. Kai atvyksite, kareiviai išlips ir pradės šaudyti į visus bloguosius. Gaila, tačiau visi gerieji veikėjai, išskyrus oranžinį zuikėną, žus. Kadangi šis yra bombų specialistas, pasiimk jį su savimi. Taigi "drauguži" turėsi saugoti iki pat galo. Ir tai nebus labai paprasta, nes zuikėnas visur lenda ir yra labai lengvai nugalimas. Abu eikite tiesiai ir prieisite tanką. Ten Tavo draugas pats žinos, ką reikia daryti. Kai įvažiuosite į pastatą ir išlipsite iš tanko, nugulėkite robotą, paimkite jo raktą ir eikite pro duris. Nugalėkite visus, ką tik sutiksote, ir rinkite kuo daugiau raktų. Po to išgelbėkite iš kalėjimo vadą. Nugalėkite kloną ir lįskite į skylę sienoje. Ten eikite į kitą ekraną. Paimkite slides ir galite nusileisti nuo kalno. Kai nusileisite, pamatysite mažytį nameliuką su raudona spyna. Jei panaudosite raudoną kortelę, vėl pakilsite į viršų ir galėsite nusileisti žemyn. Išėjimas iš čia yra ekrano dešinėje. Ten pamatysite Fanfroko pagamintus mutantus. Mutantai terorizuoja žmones ir jūs turėsite vargšeliams padėti. Atsidėkodami žmonės duos jums įvairių naudingų daiktų. Tačiau tai dar ne viskas, kuo galite jiems padėti. Prieikite prie katilo, stovinčio šalia trobelės. Iš trobelės išeis zuikėnas ir pažadės už Fanfroko sukurto fabriko sunaikinimą atidaryti slaptas duris. Sekite paskui zuikėną ir jis išraus duobę. Šokite į ją ir išlipsite Himalajų kalnuose. Ten ir yra mutantų fabriko. Šokite nuo skardžio ir eikite į fabriką. Ten sutiksote dramblyną, taisantį įrenginį, panašų į Amerikietiškus kalnelius. Šiais kalneliais galima nusikelti iš vienos fabriko vietos į kitą. Pakalbėkite su tuo dramblynu. Jis atidarys priėjimą prie įrenginio. Kai pakliūsote į kitą fabriko dalį, eikite tiesiai, nugulėdami visus, ką tik sutiksote. Taip prieisite profesorių ir jo "bandomuosius". Nugalėkite juos visus ir eikite į kairįjį praėjimą. Ten nugalėkite sargybinių ir garde esančius žalius padarus. Po to grįžkite atgal, kur nugalėjote profesorius, ir dabar jau eikite į dešinįjį praėjimą. Kai pereisite į kitą ekraną, įeikite pro dešiniąsias duris ir nukaukite sargybinių, saugantį valdymo pultą. Visi valdymo pulo jungikliai turi būti pasukti į viršų. Po to susidorokite su visais šiame ekrane esančiais mutantais ir eikite prie mašinos. Ji yra kairėje. Mašina važiuokite atgal į kaimą ir vėl eikite prie katilo. Iš namo išeis zuikėnas ir atidarys slaptas duris. Sekite iš paskos, nugalėkite sargybinių, paimkite jo raktą ir įeikite pro duris. Pakilkite laiptais ir durims atrakinti panaudokite mėlyną kortelę. Už durų nugalėkite visus sargybinius. Paimkite raktą. Šokite nuo skardžio ir atidarykite duris. Nugalėkite kloną ir eikite toliau. Nelipkite į valtę, o eikite kairėn. Priėję prie ežero pagrobsite fleitą, o kai šis ištirps — tuščią gertuvę nuo sirupo. Dabar jau Tu pasiekei IV—ąjį magijos lygį. Sėskite į valtę ir plaukite į Taipeto salą (TIPPET ISLAND). Ten pavaikščiokite po salą ir su visais pasikalbėkite. Zuikėnas su meškere sugaus raktą. Kitas sutiks už 10 monetų papasakoti apie Fortreso salą (FORTRESS ISLAND), mutantų fabriką arba klonavimo centrą. Eikite pro duris, o po to į barą. Ten pakalbėkite su "gitaristu" be gitaros. Išlėję iš baro vėl keliaukite į kaimą. Ten šokite į duobę ir pateksite į Himalajų kalnus. Tačiau, kad patektumėte prie katamarano, reikia eiti skardžio pakraščiu ir nenukristi, nugalėti kareivį su kulkosvaidžiu, peršokti per aptvarą ir pasukti dešinėn. Katamaranu nuvyksite į Baltojo lapo dykumą. Ten prieikite prie zuikėno su gitara ir padovanokite jam stebuklingą

fleitą. Zuikėnas atiduos savo gitarą.

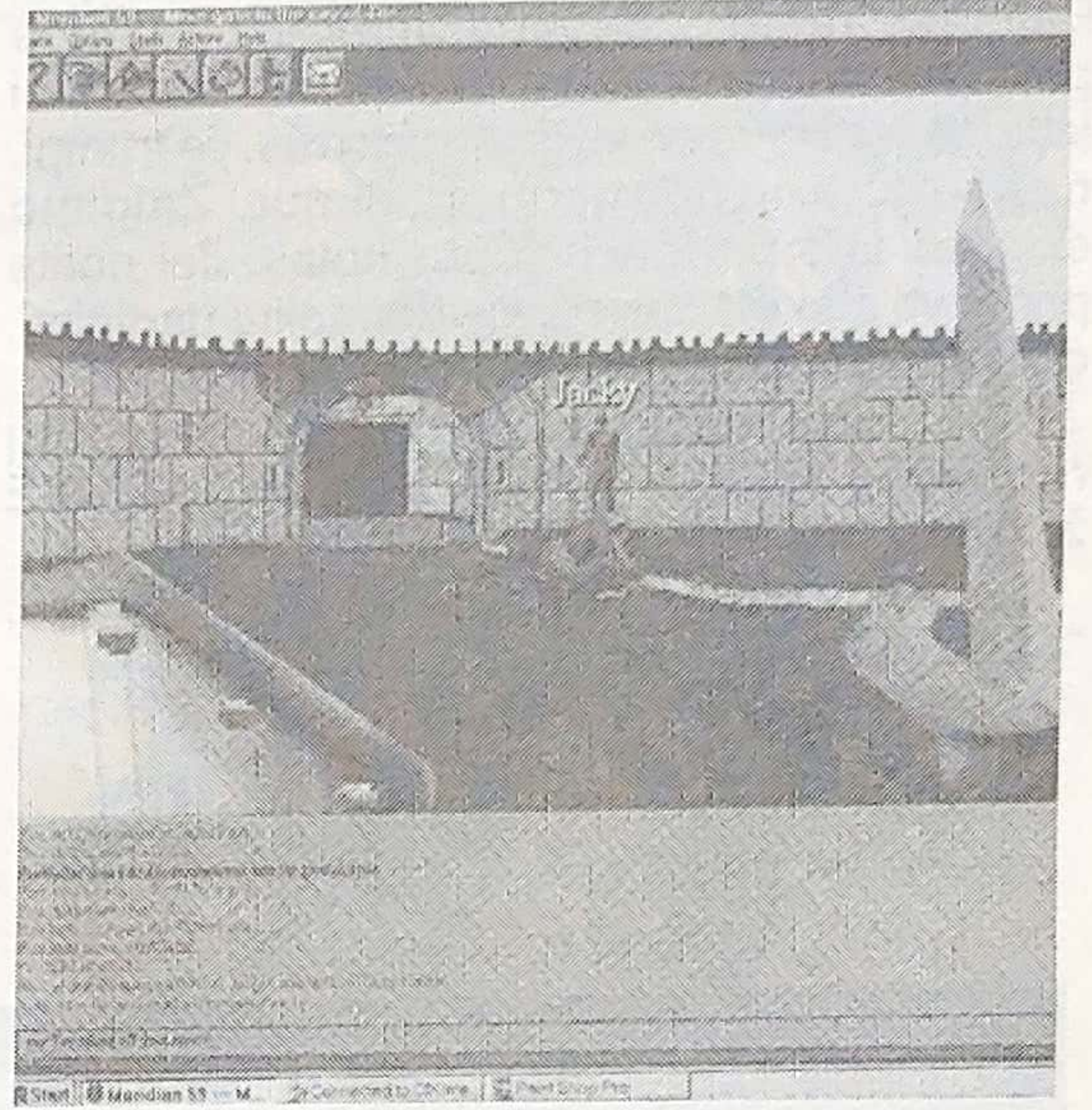
Dabar keliaukite į Prinsipalio salą. Ten važiuokite į kalėjimą. Nugalėkite visus sargybinius, durims atidaryti panaudokite raudoną kortelę ir nugalėkite raudonus klonus. Jei turi MECA PENGUIN — panaudok jį. Klonai patys iššudys vienas kitą. Su elfo kortele atidarysi mėlyną spyną. Už durų nugalėk robotą, o po to kloną, kuris ten teleportuos. Nugalėję visus, iš kalėjimo išgelbėkite zuikėną. Pakalbėję su juo, eikite atidaryti kitų durų (iš viso jų yra dvejų). Pamatysite Fanfroką, kuris iš karto teleportuos. Šiame kambaryje bus dar vienerios durys. Tai dramblėno narvas. Atidaryk jį, pakalbėk su dramblėnu, paimk raktą ir atidaryk juo kambaryje stovintį seifą. Ten rasi kardą ir raštelį. Jei kamuoliuką nori pakeisti į kardą, reikia atidaryti turimų daiktų lentelę (INVENTORY) ir paimti kardą. Įvairiuose būviuose Tvinsenas kaunasi skirtingai. Eikite į zuikėno kamerą ir ten rasite išėjimą. Keliaukite į Citadelės salą, o joje ten į architekto namą. Pastebėsite oranžinį zuikėną, kurio anksčiau nebuvo. Pakalbėkite su juo ir sekite iš paskos vidun. Nuo stalo paimkite kortelę ir išeikite. Dabar vėl važiuokite į Himalajų kalnus ir eikite į kaimą. Praėję slapto praėjimu, sėskite į valtę ir plaukite į Brundlo salą (BRUNDLE ISLAND). Ten takeliu eikite pirmyn ir pakalbėkite su profesoriumi. Duokite jam kortelę, kurią radote ant architekto stalo. Profesorius jums atvers vartus. Sukite kairėn, laiptais pakilkite ant stogo ir panaudokite vamzdį ant piešinio sienoje. Įšokę skylėn, atsidursite teleportacijos centre (TELEPORTATION CENTRE). Nugalėkite raudoną dramblėną, atidarykite duris ir įeikite. Viduje teks nugalėti robotą. Po to kilkite laiptais į viršų ir pasukite kairėn. Pamatysite duris, o prie jų statinę, kurioje guli raktas nuo durų. Kiek toliau stovės sargybinis, kuris visą laiką teleportuoja labai galingus robotus. Todėl geriau visų pirma nugalėti sargybinių, o tik paskui robotus. Po to kardu sugadink visus teleportacijos jungiklius. Atlikę šį darbą, leiskitės laiptais žemyn ir sulaužyk vidury kambario stovintį kompiuterį. Kompiuteriui sprogs, sienose atsiras skylės. Šokite į skylę, esančią šalia Fanfroko statulos. Tuo pačiu keliu grįžkite atgal, tik pakilę laiptais pasukite ne kairėn, o dešinėn. Ten išėjimas.

Plaukite į Taipeto salą. Eikite į barą ir atiduokite gitarą muzikantui. Dabar barmenas jums atidarys slaptą rūšį. Nusileidę žemyn, panaudokite PROTO—PACK'ą ir persikelkite į kitą krantą. Pamatysite duris. Už jų lipkite ant pakylės ir šokite į duobę. Kai išlįs, iš po pakylės išlėks raktas. Atsirakinkite vartus, per akmenukus nušokuokite prie kopėčių ir lipkite aukštyn. Vėl kilkite laiptais ir išlįs laukan. Pamatysite dinozaurą, kuris jau lauks jūsų. Skrinkite į Fortreso salą. Ten sutiksime zuikėną ir su juo eikite pirmyn. Prie vartų nugalėkite visus sargybinius, paimkite raktą ir sunaikinkite tanką. Palaukite zuikėno ir eikite paskui jį. Zuikėnas iškas praėjimą. Šokite ten ir eikite prie duobės. Priėjus prie pat, iš jos iššoks baisus monstras. Nugalėję jį, suraskite grybuką (paliestas jis pavirs koku nors naudingą daiktu).

Čia vėl derėtų išsaugoti žaidimą. Laiptais pakilkite į viršų ir atidarykite duris. Pateksite į baseiną. Jei baseine bus vandens, pakraukite žaidimą iš naujo ir, prieš įeidami pro duris, pasukite jungiklį, esantį laiptų dešinėje. Leiskitės į baseino dugną ir eikite į dešinę viršutinį kampa, pakeliui nugaldami skraidančius Dramblius. Po to lipkite laiptais ir eikite pro kairiąsias duris. Pamatysite narvą ir merginą. Priėjus arčiau, ant jūsų užkris tokia pat mergina. Tai — Fanfroko robotas. Čia vėl ateis Fanfrokas ir pasodins jus į kalėjimą. Šis kalėjimas labai panašus į patį pirmąjį. Darykite viską kaip pačioje pradžioje, tik leiskite prižiūrėtoji paspausti raudoną mygtuką. Pas jus teleportuos elfas. Nugalėkite profesorių ir sargybinių, paimkite raktą ir eikite pro vartus pirmyn. Nugalėkite robotą, kuris panašus į tavo merginą, imkite raktą. Atidarykite duris, esančias viršutiniame ekrano kampe ir iš dėžės ištraukite savo daiktus. Dabar eikite pro duris kairiajame ekrano kampe. Šiame kambaryje nugaldėkite visus, ką tik pamatysite, o tai nebus labai lengva. Eikite prie kairiosios kambario sienos ir nukreipkite vamzdį į nuolat atsirandantį Sendelo ženklą. Šokite į skylę ir ištraukite gertuvę su švariu vandeniu (FLASK OF CLEAR WATER). Viskas aplinkui sprogs, ir jūs patys atsidursite lauke. Po to eikite į ekrano viršų ir pereikite į kitą ekraną. Prie vartų nugaldėkite sargybinių, atsirakinkite vartus ir bėkite pro juos. Perbėkite per du ekranus, nugaldėkite

voruoką iš kairės ir, peršokę per vamzdį, pakalbėkite su dramblėnu. Jis duos traktorius raktą. Lipkite į jį ir išstumdykite visus akmenis. Po to važiuokite pirmyn iki ekrano galo. Priešais duris iš dešinės yra pakilimas. Juo eikite vėžėmis, išsisukindami nuo įvairių kitų traktorių, kol prieisite skardį. Šokite nuo jo ir pamatysite darbininką. Nugaldėkite jį ir, paėmę raktą, eikite pro duris.

Kitas ekranas nedidelis. Nugaldėkite visus čia esančius. Dauguma jų stovi ganėtinai aukštai, todėl patogiausia naudoti kamuoliukus (DISKREET MODE). Po to įdubimais sienose kopkite kaip kopėčiomis. Kai pasieksite viršų, pamatysi savo merginą ir Fanfroką. Ištrauk kardą ir daužyk juo pabaisą, kol toji nusiridens žemyn. VALIO! Mergina išlaisvinta. Tačiau PASAULIS — dar ne. Priekite prie Sendelo ženklo ir nukreipę į jį vamzdį, lipkite į praėjimą. Leiskis žemyn ir atsistok ant grotų. Paspausk SPACE (NORMAL MODE). Nusileisk žemyn. Priek prie durų. Tačiau kas tai? Pasirodė Fanfrokas! Šį kartą jis dar galingesnis. Teks jį nugaldėti. Tik tuomet tikslas bus pasiektas. PASAULIS išgelbėtas. Draugai ruošia Tau siurprizą. Štai ir viskas.



PC žaidimų pasaulio

NAUJIENOS

DEATH RALLY

(MIRTIES RALIS)
APOGEE

“Nugalėkite Diuką Nukemą (Duke Nukem) beprotiškame Mirties Ralyje! Pašėlusiai įtraukiančios lenktynės, kuriose svarbūs ne vien vairuotojo įgūdžiai, bet ir jo taiklumas”. Taip firma Apogee reklamuoja savo naująjį žaidimą “DEATH RALLY”. Suklysite manydami, kad tai dar vienas lenktynių žaidimas. Be to ir Diuko Nukemo Jums neteks išvysti. Tai nedidukas dinamiškas žaidimukas, kuriame lenktynės vyksta mašinėlėmis, panašiomis į žaislines. Čia leidžiama viskas: išstumti priešininką iš trasos, naudotis kulkosvaidžiais, minomis, pačiais “nešvariausiais” metodais. Svarbiausia yra laimėti. Didelį priešininkų sąrašą sudaro Holivudo aktorių ir žaidimų herojų vardai ir pavardės: Gregas Pekas (Greg Peck), Šeron Stoun (SHERON STONE), Klintas Vestas (Clint West) ir t. t. Lenktyniaujama aštuoniolikoje įvairiausių trasų, suskirstytų į tris grupes pagal sunkumo lygį ir uždirbamų pinigų kiekį. Nuo pinigų priklausys praktiškai viskas: ar galėsi nusipirkti geresnę mašiną, pagerinti variklį, šarvus, padangas. Tačiau nevertėtų pamiršti, kad tai vis dėlto ne tiek lenktynių, kiek veiksmo žaidimas. Savo paslaugas Tau siūlo pagrindinis pirklys: būtent jis už tam tikrą kainą gali parduoti minas, dyglius, o kai bus visai riesta — paskolinti pinigų.

Lenktynių metu galima susirinkti įvairiausių naudingų daiktų: šovinių, nitro bei pinigų, kurių kartais reikia labiau, nei užimti pirmąją vietą.

Taigi šaudai, varai kaip pašėlęs, perki vis galingesnę mašiną (iš viso jų yra šešios). Tik taip susiremsi su pačiu galingiausiu priešininku. Žaidimo grafika labai neblogo, geras įgarsinimas bei nesudėtingas valdymas. “DEATH RALLY” — nedidelis, be pretenzijų žaidimukas, suteiksiantis

PC žaidimų pasaulio

NAUJIENOS

porai valandų Jums neblogo pramogą bei leis atsipūsti nuo didelių ir sudėtingų žaidimų.

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 8 Mb RAM

Atmintis: 8 Mb (16 Mb Windows 95).

Procesorius: 486 DX4/100.

Grafika: VGA.

Garsas: visos pagrindinės garso kortos.

CLOSE COMBAT (ARTIMOJI KOVA) MICROSOFT

Kol kas firma MICROSOFT neturėjo įspūdingų pasiekimų kompiuterių žaidimų pasaulyje, tačiau jie įdėjo tikrai nemažai pinigų ir darbo kurdami “CLOSE COMBAT”.

Iš esmės “CLOSE COMBAT” yra strateginis žaidimas, kurio veiksmas vyksta 1944 metais, sąjungininkams išsilaipinus Normandijoje. Autoriai pasistengė sukurti neįprastai realų kovos lauką. Nebereikia nuolat kiekvienam daliniui nurodinėti, ką ir kur jis privalo daryti. Kiekvienas kareivis turi asmeninių bruožų, komandų vadai gali veikti savarankiškai, nelaukdami nurodymų. Kartais jie tiksliai vykdo įsakymus, o kartais tiesiog bėga iš mūšio lauko arba nejuda iš vietos, kol baigiasi šoviniai. Tikimybė, kad atskiri būriai, transporto priemonės ar kareiviai vykdys įsakymus, tiesiogiai priklauso nuo tų įsakymų pagrįstumo.

“CLOSE COMBAT” yra pirmasis žaidimas, kuris tiek dėmesio skiria žmonių psichologinei būklei kovos metu. Žaidimą sudaro penki mokomieji bei 39 įprasti scenarijai, žaidžiama šešiuose žemėlapiuose. Kiekvienas kitas scenarijus parenkamas atsižvelgiant į ankstesnįjį.

Kadangi žaidimo veiksmas vyksta realiame laike, nėra laiko ilgai galvoti apie ėjimą, planuoti kontrapuolimą ar pan. Tačiau galima keisti žaidimo greitį ir sunkumo lygį — jų yra trys, nuo to priklauso dalinių dydis ir patyrimas.

PC žaidimų pasaulio

NAUJIENOS

Kiekviena pusė turi istoriškai tiksliai ekipuotą, tankus, prieštankinę ginkluotę, patrankas, kulkosvaidžius ir t. t. Šaunamieji ginklai taip pat įvairūs: automatai, karabinai, granatos, bazukos, pistoletai. Tikroviškumo įspūdis stiprina tikrai geras įgarsinimas — šūviai, kulkosvaidžių paplūpos, sproginiai, riksmas bei karts nuo karto pasigirstantys būrių vadų įsakymai.

Pagrindinis žaidimo trūkumas — nėra žemėlapių ir scenarijų redaktoriaus. Nors vienu metu gali žaisti ir keli žaidėjai per modemą ar tinklą, tačiau tenka laikytis pateikiamų scenarijų.

CLOSE COMBAT — tai didelis žingsnis į priekį kariniuose žaidimuose. Tai pirmasis naujos kartos realistinis karo simulatorius. Jei Jums patinka “COMMAND & CONQUER” ir rimtesni karo strategijos žaidimai — šis žaidimas kaip tik Jums.

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 8 Mb (rekomenduojama 16 Mb).

Procesorius: rekomenduojama Pentium.

Grafika: SVGA.

Garsas: suderinamas su Windows 95.

BATTLESHIP (LAIVŲ MŪŠIS) HASBRO

Matyt, sunkų būtų rasti žmogų, nežaidusį “Laių mūšio”. Nuo seno tai vienas populiariausių mokyklinių žaidimų. Kaip tik šis žaidimas daugelį gelbsti per pačias nuobodžiausias pamokas (tam tereikia languoto popieriaus ir rašymo priemonės).

O dabar “dviratis išrandamas” antrą kartą. Atnaujinama klasika, perdaroma tai, ko, atrodytų, perdaryti negalima. Firma HASBRO INTERACTIVE sukūrė “BATTLESHIP” ir, kad ir kaip būtų keista, jai tai puikiai pasisekė. Dabartiniame technikos amžiuje vargu ar pakaktų paprasčiausio spėlio žaidimo skaitmeninio varianto. Taigi kūrėjai viską perdirbo iš pagrindų. Žaidimo principas išliko — surask priešininko

TANKTICS

DMA DESIGN

laivą ir paskandink jį, tik dabar dar būtinos ir išsamesnės žinios apie kovą jūroje. Čia laivai gali judėti, nuo lėktuvnešių kyla bombonešiai ir žvalgybiniai lėktuvai, paleidžiamos torpedos ir t. t. Žaidėjas gali pasirinkti įvairiausias ginkluotę. Planuoti strategiją padeda didelis lėktuvų, malūnsparnių, mobilių radarų ir povandeninių laivų pasirinkimas. Salos, naftos gręžiniai ir uostai padeda spręsti pastiprinimo ir degalų klausimus. Galima pasirinkti įvairių užduočių: pavyzdžiui, tiesiog sunaikinti priešinininko laivyną arba užkariauti kitą šalį, lydėti vilkstinę arba ieškoti kosminių palydovų ir kt.

Žaidimas tampa įdomesnis ir sudėtingesnis, jei žaidžia iš karto keli žaidėjai per tinklą arba "Interneta". Kadangi žaidimo veiksmas vyksta realiame laike, nereikia laukti savo eilės. Galima netgi kurti sąjungas su kitais žaidėjais, arba panorėjus jas nutraukti (juk karas yra karas).

Veiksma puikiai papildo filmuoti intarpai. Paleidęs raketą, pamatai filmuotą raketos pakilimą. Filmuoti intarpai čia, skirtingai nei kituose žaidimuose, visiškai neįkyrūs: jie trumpi, nesikartoja ir netrukdo žaidimui. Žaidimo ekranas taip pat gerai suplanuotas. Jei norite pamatyti atskirus laivus, vaizdą galite padidinti, o jei domina bendras vaizdas, — sumažinti.

"BATTLESHIP" pirmąją tarp kitų ruošiamų išleisti HASBRO INTERACTIVE žaidimų.

Netrukus turi pasirodyti "RISK", "CLUEDO", "OTHELLO", "YAHTZEE".

Kad ir kaip keista, šiame žaidime tankų tikrai daug. Apie 2 000 000, jeigu ne daugiau. Sistema, pavadinta PART—O—MATIC ("dalis gaminantis automatas"), sukuria galybę įvairiausių detalių kovinėms mašinoms konstruoti. Kūrėjai teigia, kad iš visų šių detalių galima sukurti 1011 skirtingų tankų kombinacijų. Prie pagaminto tanko pajungę distancinį valdymą jau galite jį valdyti.

DMA DESIGN (kažkada sukūrusi "LEM-MINGS"), sukūrusi "TANKTICS", galbūt aptiko "aukso gyslą".

Sis žaidimas šiek tiek primena "COMMAND AND CONQUER" ir "Z". Į "realų laiką" ir strategijos žanrą čia žiūrima naujoviškai: be galo daug stulbinančių animacinių scenų ir tipiško anglų humoro. Taip pat žaidėjas tikrai nepasiges kovų ir griovimo — šimtai vienam žaidėjui skirtų scenarijų vyksta ir akmens amžiuje, ir viduramžiais, ir mūsų dienomis ir ateityje.

CREATURES

(GYVŪNĖLIAI)

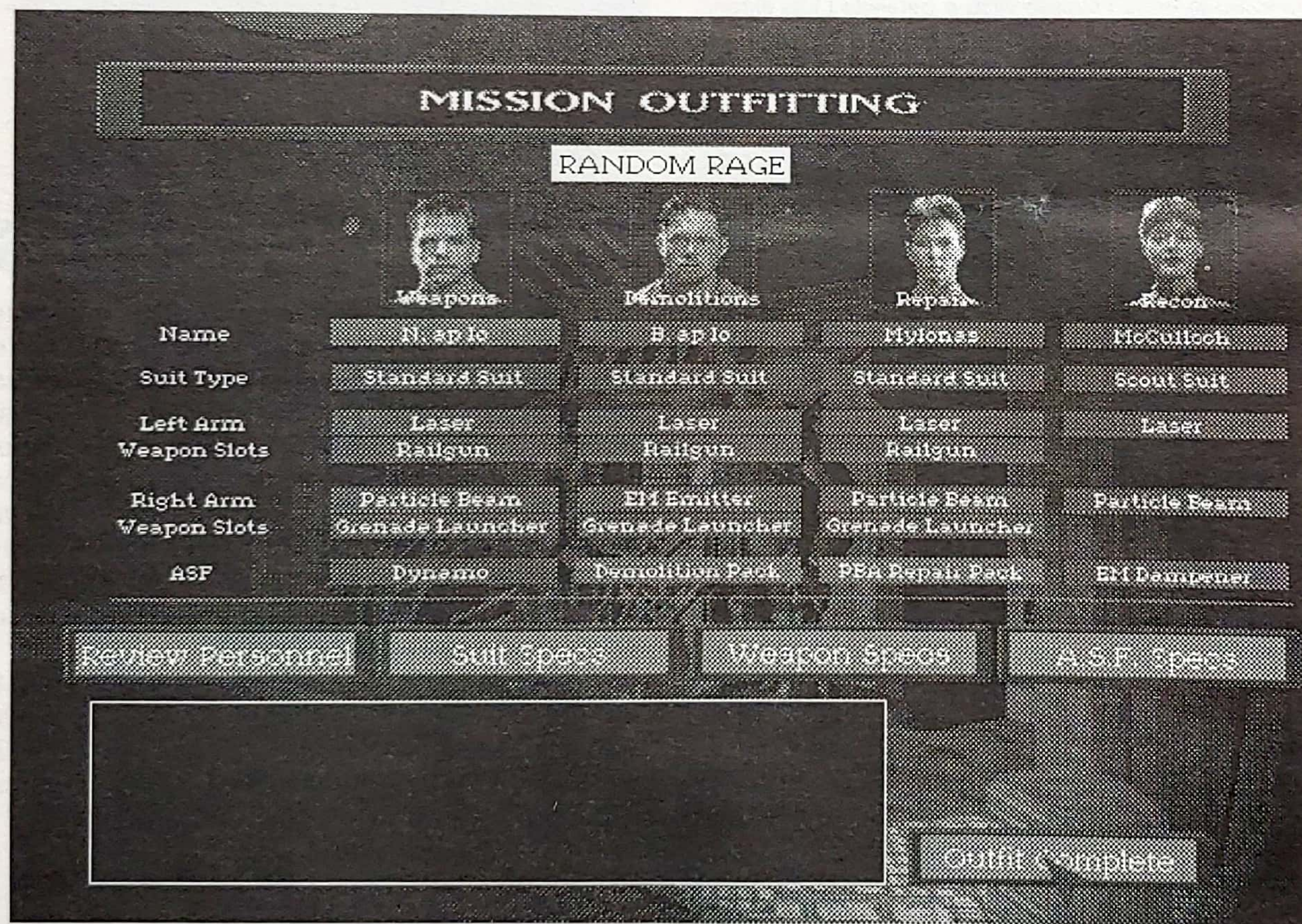
WARNER INTERACTIVE

"CREATURES", pristatytas kaip pirmasis pasaulyje komercinis "dirbtinės gyvybės eksperimentas", tarp kompiuterių programuotojų

sukėlė šioji tokį sujudimą. Žaidimas tikrai kiek neįprastas. Pradžioje Tu gauni šešis kiaušinius. Iš tų kiaušinių turi išauginti kuo daugiau palikuonių. Viskas priklauso tik nuo Tavęs — juk tai Tavo "vaikai". Iš pradžių vertėtų išmokyti juos kelių esminių veiksmų, — pavyzdžiui, valgyti. Kai jie išmoks tai daryti, galima mokyti sudėtingesnių dalykų (ekrano pasaulis, kuriame jie gyvena, pilnas įvairių dalykelių, padedančių Tavo augintiniams vystytis). Taip pat galima plėsti šių gyvių žodyną (jei pasiseks, galbūt "vaikučiai" net papasakos Tau, apie ką jie galvoja). Taip pat būtina rūpintis jų sveikata, kurią galėsite iširti iki mažiausių smulkmenų (net biocheminę gyvūnų sudėtį), dvasinę būklę ir nuovoka (t. y. įsitikinti, ar mažyliai suvokia, kokie pavojai jų laukia).

"CREATURES" veikiau yra tėvystės simulatorius nei žaidimas. Kas iš viso šito išeis, priklausys tik nuo to, kiek meilės ir žinių Tu duosi savo augintiniams (Norn). Jei nesirūpinsi Nornų vystymusi, jie augs silpni, kvaili ir nuobodūs. Tačiau, jei rūpinsies jais labai rimtai, patirsi tiek džiaugsmo, kad net trumpam bus sunku nuo jų atsiplėšti, o jei vienas iš tavo numylėtinių numirs, tikrai pajusi netekęs artimo ir brangaus sutvėrimo. Jei tobulai prižiūrėsi Nornus, jų amžius pailgės. Reikia stengtis, kad kiekviena nauja karta būtų kuo geresnė už ankstesniąją, o tai niekada nesibaigiantis iššūkis. Beje, ši žaidimą galima žaisti per "Interneta", keistis gyviais su kitais "augintojais".

Nornai panašūs į be galo mielus animacinių filmukų herojus. Tačiau tai dar nereiškia, kad žaidimas skirtas mažyliams. Ši programa pasaulyje labai vertinama. Taigi gal ir Jūs susidraugausite su mieliais padarėliais...



Techniniai reikalavimai:

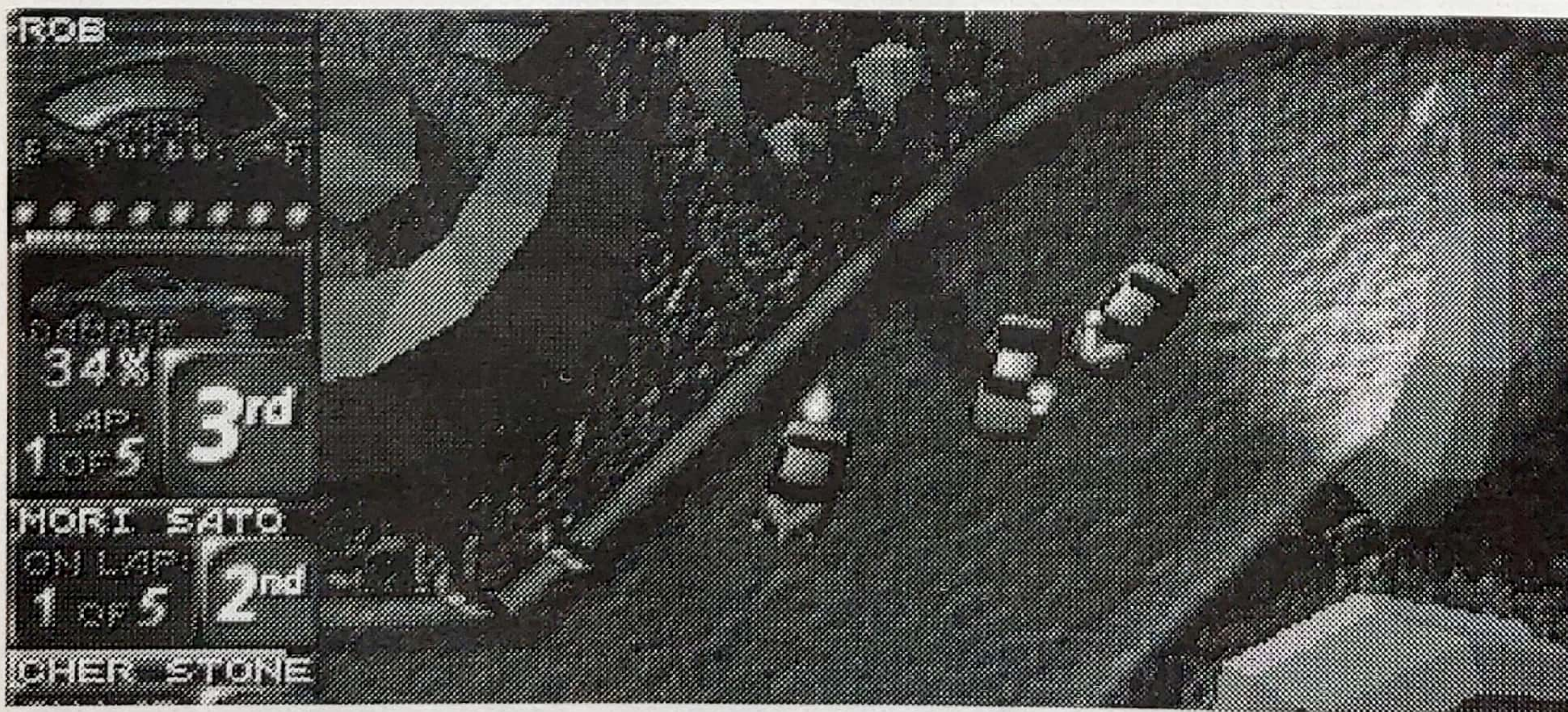
Atmintis: 8 Mb RAM.

Procesorius: 486 dx266

(rekomenduojama Pentium).

Grafika: VGA.

Garsas: SB.



TOONSTRUCK (ANIMAČIUKŲ APSTULBINTAS)

VIRGIN

Paskutiniu metu prasisėjo šioks toks nuotykių žaidimų renesansas. Vienas po kito pasirodė "DISCWORLD 2" (..), "GENE MACHINE" (..), "BROKEN SWORD" (..) ir dabar štai "TOONSTRUCK". Pagrindinis jo herojus dailininkas animatorius Drew Blankas (Drew Blanc) užmiega darbo metu ir dėl kažkokių nepaaiškinamų priežasčių patenka į animacinį pasaulį, sudarytą iš trijų skirtingų dalių: Katopija (Cutoxia) — visi šios šalies gyventojai yra mieli iki pasibjaurėjimo, Zenaida (Zanydu) — čia vyksta tikrai keisti dalykai ir Melivlendas (Malevolands) — čia vyksta negerai dalykai.

Šį neįprastą pasaulį nori užimti blogieji Melivlendo gyventojai, specialiu prietaisu (malevulator) paversdami visus blogiukais. Katopijos karalius paprašo Drew pagalbos. Tuomet prasideda nuotykių. Gali atrodyti, kad šis žaidimas — vaikams: saldus ir mielas siužetas, ypatingai lengvi galvosūkių (pakalbėk su kažkuo, paimk iš jo kažką ir nunešk tai kažkur). Tačiau vėliau žaidimo tempas didėja, galvosūkių tampa vis sudėtingesni, kol pagaliau patys nepastebėsite, kaip atsidursite situacijoje, iš kurios išsinarpliosite tik pajudinę smegenis. Savo subtilumu šis žaidimas tiesiog įsiurbia. Paprasti vaikiški juokeliai slepia užuominas, pastebimas tik suaugusiems. "TOONSTRUCK" valdymas supaprastintas iki tobulumo: palikti tik trys pagrindiniai veiksmai — žiūrėti, paimti, naudoti. Ko gi daugiau tokiame žaidime reikia? Be to, reikėtų pridurti, kad žaidimas — labai gražus. Kristoferio Loido (Christopher Lloyd) suvaidintas Drew Blankas puikiai dera šiame pieštame pasaulyje, kuriame gyvena patys keisčiausi animaciniai herojai.

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 8 Mb RAM.

Procesorius: 486 DX2/66.

Grafika: SVGA.

Garsas: visos pagrindinės garso kortos.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

(MECHANINIS KARYS)

Pastaruoju metu populiarėja "robotų karų" žaidimai. Priežastis paprasta: jie vienija simulatorių, veiksmą ir strategiją. Matyt, dauguma šių žaidimų mėgėjų žaidė "MECH WARRIOR 2". Neseniai pasirodė kompaktinis diskas, kuriame yra dar 12 naujų misijų, bei keletas naujutėlaičių mirtį nešančių robotų.

Ir štai dabar pasirodė "MECH WARRIOR 2: MERCENARIES". Kas gi čia naujo?

Čia kariaujama ne dėl aukštų idealų, o dėl visai žemiškų dalykelių — pinigų. Žaidimo pradžioje galima pasirinkti vieną iš dviejų kelių. Pasirinkus samdinių vado karjerą, teks ne tik šaudyti, bet ir skaičiuoti pinigus. Pasirinkę antrąjį — samdinio kelią turėsite prisijungti prie samdinių kariuomenės ir leisti kitiems spręsti, kokius kontraktus ir misijas teks vykdyti. Jei pasiseks, laikui bėgant uždėsite tiek pinigų, kad galėsite išlaikyti savo kariuomenę. Jei norite trumpo ir greito žaidimo, galite rinktis neatidėliotą kovą (INSTANT ACTION). Tuomet galėsite išsirinkti robotą ir ginklus ir pradėti kovą iš karto. Kadangi pinigai čia labai svarbūs, vado kelias yra daug sudėtingesnis. Tenka atsargiai rinktis kontraktus ir nuolat skaičiuoti išlaidas. Savo robotus galima tobulinti, bet negalima viršyti leistino svorio ribos. Taip pat tenka mokėti algas mechanikams. Nepriklausomai nuo visų šių sunkumų, o greičiau kaip tik dėl jų žaidimas labai įtraukia.

Nuobodus kraštovaizdis galbūt yra šio žaidimo pagrindinis trūkumas. Tačiau mūsų metu nelabai atsiras laiko grožėtis peizažu. Taigi šis nedidelis minusas vargu ar atbaidys "MECH

WARRIOR" gerbėjus.

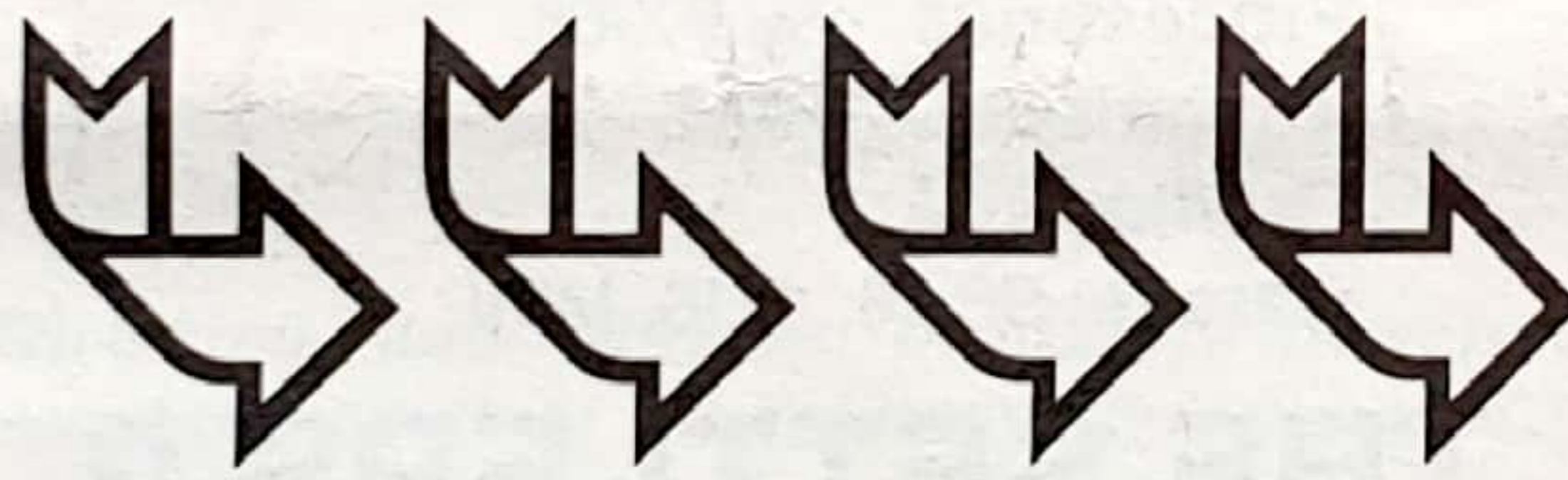
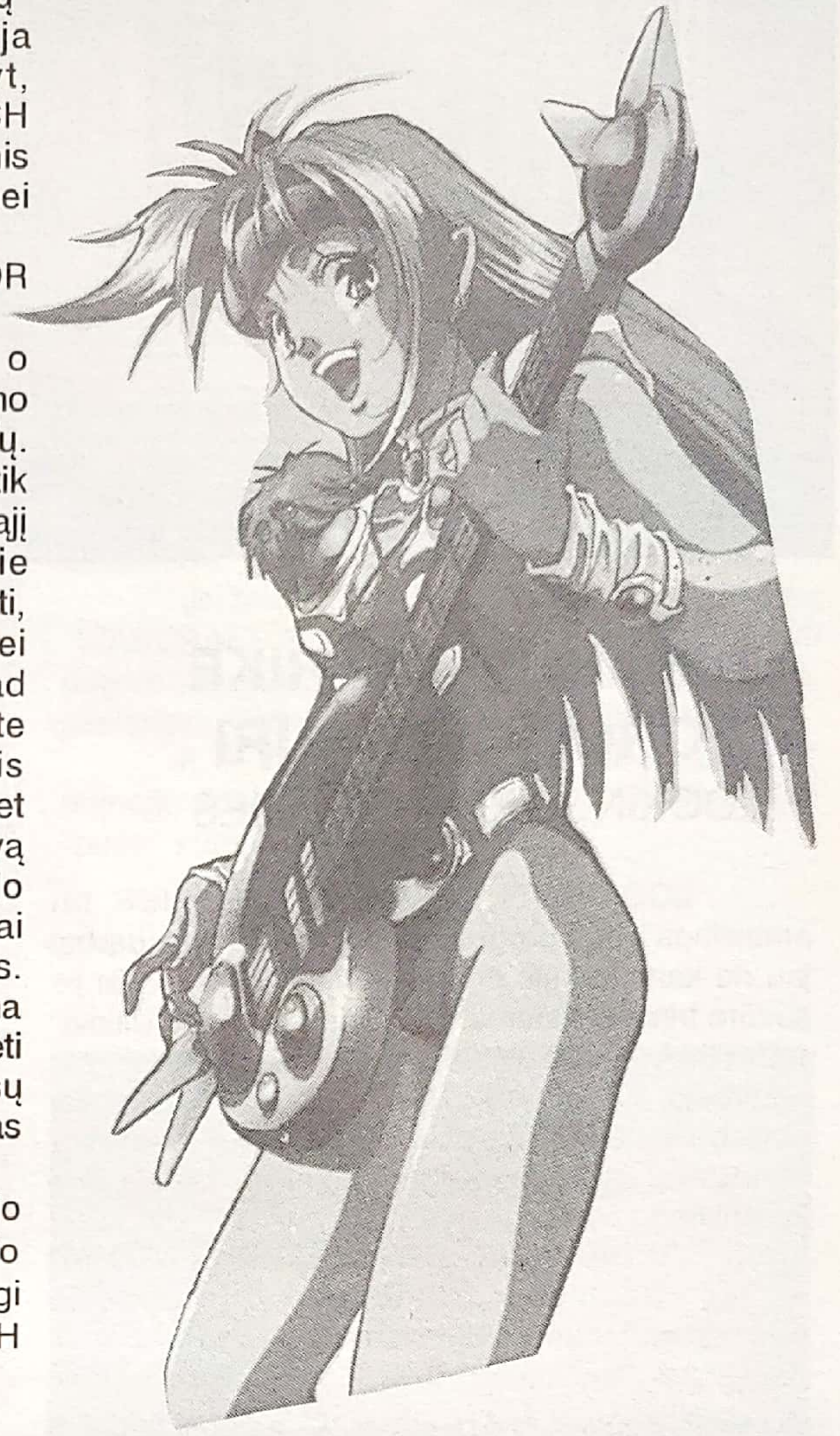
Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 8 Mb RAM.

Procesorius: P75

Grafika: VGA.

Garsas: visos pagrindinės garso kortos.



Pagalbos tarnyba

CANNON FODDER

Žaidimo metu spausk M, kai pasirodys žemėlapis, spausdamas CTRL parašyk FODDER. Kai atsiras baltas bordiuras, spausk ENTER ir pereik į kitą lygį.

ANOTHER WORLD

KODAI:

EDJI, HICI, ELLD, LIBC, CCAL, EDIL, KCIL, ICAH, FIEI, LALD, LFEK.

DARK FORCES

LAPOSTAL — prideda ginklų, amunicijos, sveikatos

LAUNLOCK — pilnas inventorių

LAREDLITE — užvaldo priešus

LASKIP — sėkmingas lygio užbaigimas

LADATA — koordinacijų informacija

EARTHWORM JIM

SEGA SATURN

Įveskite kodą nuspaudę pauzę.

Reikšmės: V - į viršų, Ž - žemyn, K - kairėn, D - dešinėn.

K, A, Z, Y, Ž, A, Y, Ž — 9 gyvybės.

Y, A, D, Ž, Ž, A, K, D — 100% sveikatos.

C, A, D, D, V, Ž, V, K — plazminis pistoletas.
Ž, A, V, B, D, D, C, D — trigubas pistoletas.

"Gal galima būtų sužinoti "WARCRAFT 2" kodus". (Vytautas D., Kęstučio 87-14, Kaunas)

WARCRAFT 2

MAKE IT SO — pagreitina mokymą ir statybą. Įrašius iš naujo pagreitinimas išjungiamas.

PRIZES — prideda aukso, medienos, naftos.
HATCHET — darbininkai greičiau kerta medžius.

IT IS A GOOD DAY TO DIE — Jūsų žmonės nemirtingi.

SHOWPATH — visas žemėlapis.

GLITTERING PRIZES — daugiau aukso, medienos, naftos

VALDEZ arba SPYCOB — 5000 pinigų.

THERE CAN BE ONLY ONE — laimi prieš kompiuterį be kovos.

Misijų metu paspaudus ENTER, ekrane atsiranda užrašas MESSAGE, kur galima įrašyti kodus.

*****☺*****

GOBLINS

- 2) VQVQFDE,
- 3) ICIGCAA,
- 4) ECPQCC,
- 5) FTWKFEN,
- 6) HQWFTFW,
- 7) DWNDGBW,
- 8) JCJCJHM,
- 9) ICVCGGT,
- 10) LQPCUJV,
- 11) HNWVGKB.

BATTLETECH

SEGA MEGA DRIVE

- 2) STJNNN, 3) GRBCHV, 4) BBYLND,
- 5) BMBRMN.

QUAKE

Paspaudus šį klavišą, veiks kodai:

GOD — nemirtingumas,

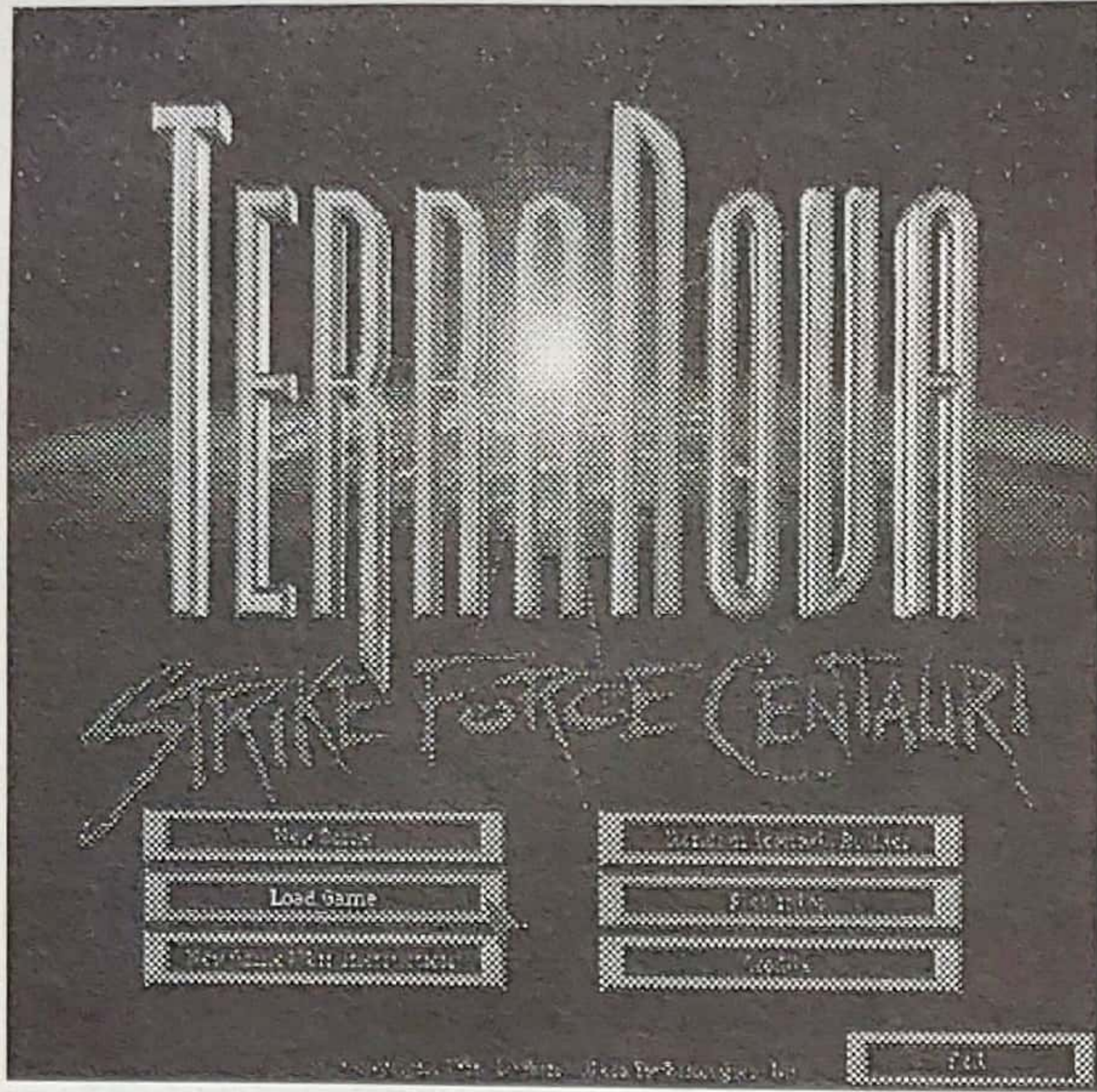
NOCLIP — vaikščiojimas pro sienas,

IMPULSE 9 — visi ginklai,

FLY — skraidymas,

KILL — savižudybė,

NOTARGET — nematomumas.



TERANOVA: STRIKE FORCE CENTAURI LOOKING TECHNOLOGIES

LOOKING GLAS TECHNOLOGIES tai ambicinga jaunų programuotojų grupė, kurių darbai jau ne kartą sukėlė rinkoje nemažą sąmyšį. Tai jie sukūrė trimatę sistemą "Požeminis pasaulis Ultima" ("ULTIMA UNDERWORLD") serijai ir nemažai padirbėjo, kurdami "SYSTEM SHOCK". LGT vyrukai sugeba suteikti kompiuterių žaidimui neįprastą atmosferą. Jų žaidimai ilgam prirakina žaidėją prie kompiuterio.

"TERRANOVA: STRIKE FORCE CENTAURI" — ne vienintelis žaidimas, kur žaidėjas kaunasi, sėdėdamas dideliame koviniame robote. Kitaip, nei "MECHWARRIOR 2" (Mechaninis karys 2: samdiniai) ir "EARTH SIEGE 2" (Žemės apgultis 2) "TERANOVA" yra veikiau taktinis simulatorius, nei paprastas kovinis žaidimas. Čia puiki grafika ir įgarsinimas. Kovos vyksta labai įvairiuose peizažuose: sniegu padengtuose kalnuose ar karštose dykumose. Galima pamatyti kanjonus, upes, krioklius, miškus ir t. t.

Misijų metu visa tai labai praverčia, ruošiant pasalas, slepiantis nuo priešų ir panašiai. Palyginus su "MECHWARRIOR", šio žaidimo grafika labai spalvinga ir įvairi. Dar vienas didelis "TERANOVA" privalumas — muzikinis įgarsinimas. Įvairūs motyvai ir aranžuotės ypatingai papildo veiksmą. Rami muzika kovos metu pereina į dinamišką įtemptą ritmą.

Žaidimą sudaro misijos, vykdomos sėdint pilnoje įvairių navigacinių prietaisų roboto kabinoje. "TERRANOVA" autoriai pasistengė sukurti roboto valdymą kiek galima lengvesnį, ir aiškesnį. Kelios pirmosios misijos yra mokomosios. Jų metu instruktorius išaiškina, kaip valdyti robotą, naudotis navigaciais prietaisais bei ginklais. Taip pat nurodžius žymekliu kurį nors jungiklį ar klavišą, ekrane pasirodo užrašas, paaiškinantis jo paskirtį. Kiekvienai misijai vykdyti reikalingi trys žvalgybiniai zondai. Jie turi žvalgyti aplinkinę teritoriją. Teisingai naudojantis šiais elektroniniais šnipais, galima apsisaugoti nuo nemalonių staigmenų. Tačiau lazda turi du galus — lengvai pastebimus žvalgytus gali pamatyti priešas. Ir ginklai, ir robotai labai įvairūs — žaidimą pradėsite lengvame žvalgybiniame robote apginkluotu silpnu lazeriu, o baigsite sunkioje kovinėje mašinoje, galinčioje naikinti ištisus pastatus. Pats žaidimo įdomumas prasideda, vadovaujant keliems paskirtiems kareiviams. Jūsų komandą gali sudaryti daugiausia trys robotai. Ypatingų užduočių atlikimui galite pasikviesti įvairių specialistų: žvalgytojų (galite būti tikri — misijos metu priešas jų nepastebės), mechanikų (mūšio metu jie galės pataisyti įvairius gedimus), sprogdinimo ir elektronikos specialistų. Didelis komandų pasirinkimas suteikia jums galimybę kiekvienam komandos nariui duoti atskirą užduotį ir atskirą maršrutą. Žmones rinkitės priklausomai nuo misijos pobūdžio. Atidžiai skaitykite kiekvieno veikėjo charakteristiką ir samdykite tik geriausius. Turėdami tikslų veiksmų planą ir teisingai

panaudoję savo žmonių sugebėjimus, užtikrinsite sau pergalę.

Norintiems trumpesnio žaidimo, yra scenarijų redaktorius. Jame galite išsirinkti norimą gamtovaizdį, priešų skaičių, begalinę amuniciją ir t. t.

V A L D Y M A S KLAVIATŪROS KOMANDOS

G — vaizdas per visą ekraną.
I — infraraudonieji spinduliai.
F1, F2, F3 — komandos nario iškvietimas.
F4 — būrio iškvietimas.
RETURN — laivo iškvietimas.
B — 360 laipsnių kampas.
M — žemėlapių ekrano nustatymas.
<> — žemėlapių didinimas, mažinimas.
SPACE BAR — pakilimas į orą.
W — judėjimas į priekį.
A — judėjimas kairėn.
D — judėjimas dešinėn.
X — judėjimas atgal.
Z/C — žingsnis į viršų / apačią.
R/V — žiūrėti į viršų / apačią.
F — žiūrėti į priekį.
Q/E — žiūrėti kairėn / dešinėn.
1 - 4 — ginklo pasirinkimas.
5 — bombos numetimas.
T/Y — taikinio pasirinkimas.
O — garso, vaizdo pasirodymas.
? — pagalbinis ekranas.

PELĖS KOMANDOS

Kairysis mygtukas — šaudymas.
Dešinysis mygtukas — taikinio užfiksavimas.

Techniniai reikalavimai:

Procesorius: 486 DX/66.

Atmintis: 8 Mb RAM.

Grafika: VGA.

Garsas: SB 16, GUS, MIDI.

THE SETTLERS 2 (NAUJAKURIAI) BLUE BYTE

Prieš porą metų vokiečių kompanija Blue Byte išleido nediduką žaidimą nepretenzingu pavadinimu "SETTLERS". Atrodytų, tai niekuo nepasižymintis strateginis ekonominis žaidimukas, tačiau gana greitai jis sugebėjo užkariauti visuotinį pripažinimą. Jį žaidė ir žaidžia net ir tie, kas iki tol vengė strateginių žaidimų. Praėjusiais metais pasirodė "SETTLERS 2" vėl visus stebina ir žavi. Tai nėra paprasčiausias tęsinys ar priedas prie ankstesnės žaidimo dalies. "SETTLERS 2" yra visais atžvilgiais geresnis (grafika, įgarsinimas, turinio įvairovė).

Pagrindiniame žaidimo scenarijuje Tu esi Cezario laivyno kapitonas. Tavo laivas patenka į didžiulę audrą, nunešamas bangų nežinia kur ir sudūžta į nepažįstamos salos krantus. Nedidelei saujelei likusių gyvų romėnų nelieka nieko kito, kaip tik pasistengti išgyventi šiame nepažįstamame krašte. Tavo užduotis organizuoti žmones, įkurti gyvenvietes bei užtikrinti jos gerbūvį ir saugumą.

Tai yra pati kampanijos, kurioje yra 9 scenarijai, pradžia. Joje negali rinktis tautybės, gali būti tikrai romėnų kapitonu. Kituose 18 scenarijų galima pasirinkti kuo būti: japonu, skandinavu (vikingu), romėnu ar afrikiečiu. Nuo Tavo pasirinkimo keičiasi pastatų architektūra ir naujakurių išvaizda. Šio žaidimo grafika pranoksta bet kuriuos iki šiol išleistus strateginius žaidimus. Gamtovaizdžiai labai įvairūs, pastatai skirtingi, žmogeliukų labai daug ir visi jie dirba savo darbus... Po miškus bėgioja žvėreliai, vėjyje šnara medžių lapai, kur ne kur iš kaminų rūksta dūmai.

Visas vaizdas labai sumažintas, tačiau išbaigtas iki paskutinės detalės. Kiekvienas

žmogeliukas atrodo kitaip (tai priklauso nuo amato). Žaidimo ekrane nuolat kažkas vyksta: žvejas gauda žuvį, kalvis kala geležį, fermeris šienauja laukus, geologas ieško naudingų iškasenų ir t. t. Jungiančiais namus keliais šimtai pagalbininkų gabena įvairiausių žaliavų ir pagamintą produkciją. Visas šis sujudimas yra labai tikroviškai įgarsintas. Taip pat galima pasirinkti vieną iš 14 esamų melodijų.

"SETTLERS 2" nėra sudėtingas strateginis žaidimas. Nereikia įsiminti daugybės statistinių duomenų, planuoti kelių eismų į priekį ar išmąstyti įmantrius taktikus. Čia viskas pakankamai akivaizdu ir paprasta. Renkantis atskirus scenarijus (FREE GAME) galima nustatyti priešininkų skaičių, pradinį atsargų kiekį, aplinkos tyrimo poreikį ir žaidimo tikslą. Taip skirtingus scenarijus galima žaisti dviems žaidėjams vienu kompiuteriu. Tokiu atveju reikės pajungti dar vieną "pelę". Kiekviename scenarijuje, kaip ir visoje kampanijoje visada pradėdi nuo nulio. Vienintelis Tau priklausantis pastatas yra būstinė, kur yra naujakuriai ir sudėtos atsargos. Žaidimo pradžioje visų pirma reikia pasirūpinti statybinėmis medžiagomis. Iš pradžių vertėtų pastatyti medkirčio ir akmentašio namelius bei lentpjūvę. Paspaudus klavišą SPACE arba žymekliu nurodžius ekrano apačioje esantį geltoną paveiksluką, pasirodys geltonos vėlevėlės ir pastatai. Vėlevėlės pažymi vietas, kur galima tiesti kelius, o pastatai — kur galima statyti visų trijų dydžių namus. Aišku, medkirčio namelį geriausia statyti šalia miško, akmenskaldis — netoli akmenų ir t. t. Nurodžius vietą, kur galima statyti namą, taip pat nutiesiamas kelias, jungiantis tą namą su būstine. Dabar galės ateiti statybininkai ir pradėti statybas. Kadangi iš rąstų reikia padaryti lentas, pastatoma lentpjūvė. Tolesnis vystymasis nėra labai sudėtingas. Norint apsisaugoti nuo agresyvių kaimynų, reikalinga kariuomenė. Kariuomenei sukurti reikalingas auksas ir ginklai. Ginklų gamybai reikalinga geležies rūda, anglies kasyklos, geležies apdirbėjo (IRONWORKS) bei ginklakalio (ARMORER) namai. Jei norite, kad geologai ieškotų anglies ir geležies rūdos, ant kalno savo teritorijoje iškelkite vėlevėlę ir sujunkite ją su artimiausiu pastatu. Žymekliu nurodžius vėlevėlę ir paspaudus kairinį mygtuką, atsidarys langas. Taip galėsi išsikviesti geologą. Įvairiausiems veiksams atlikti yra sukurta daugybė langų. Norėdamas sužinoti bet kurio lango paskirtį, paspausk čia pat klaustuku pažymėtą klavišą. Įrengus kasyklas, be abejo, reikėtų pasirūpinti sunkiai dirbančių kalnakasių maitinimu. Šią problemą išspręs žvejai ir medžiotojai. Pastatykite jiems namelius. Plečiantis gyvenvietei, gali pritrūkti vietos naujų namų statybai. Norint praplėsti teritoriją, vertėtų kuo arčiau jų pritraukti kareivines. Vos pirmam kareiviui užėmus svetimą pastatą, Tavo valdos padidės. Padidėjus naujakurių skaičiui, galima statyti fermą, malūną, kiaulides, pinigų kalyklą ir visus kitus pastatus. Beje, nereikia pamiršti, kad nieko nėra amžino: nei kertamų medžių, nei gaudomų žuvų, nei medžiojamų žvėrių. Prie miško apgyvendink eigulį, jis iškirstus plotus apsodins naujais medžiais. Žvejai, medžiotojai ir akmentašai reikia laikas nuo laiko kelti į kitas vietas. Po kurio laiko susidursite su savo kaimynais. Tada tai jau teks pakovoti dėl kiekvieno žemės lopinėlio. Šiame žaidime karas, kaip ir visa kita, vyksta tvarkingai ir iš lėto. Puliti čia galima tik tuos priešininko sargybinius bokštus, kurie yra arti sienos. Tam tikrą priešininko teritorijos dalį galima užimti visai be kovos. Surask vietą, kur kaimynai pamiršo arba nespėjo pastatyti sargybinio bokšto ir pastatyk savąjį. Kai siena pasislinks, visi Tavo valdose atsidūrę priešininko pastatai supleškės. Aišku, toks karas visiškai kitoks, nei dramatiškos, pilnos netikėtumų "WARCRAFT 2" kovos. Todėl greitų, kruvinių kovų ir kieto veiksmo mėgėjams šis žaidimas gal ir nėra įvykis. Tačiau, jei vis dėlto pažaisi "SETTLERS 2", nepamirši įspūdingų gamtovaizdžių, kur gyvena keistoki ir gal kiek juokingi žmogeliukai

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 8 Mb RAM.

Procesorius: 486 DX2/66.

Grafika: SVGA.

Garsas: SB.

WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

(KARO MEISTRISKUMAS 2: TAMSOS KARIAI)

BLIZZARD

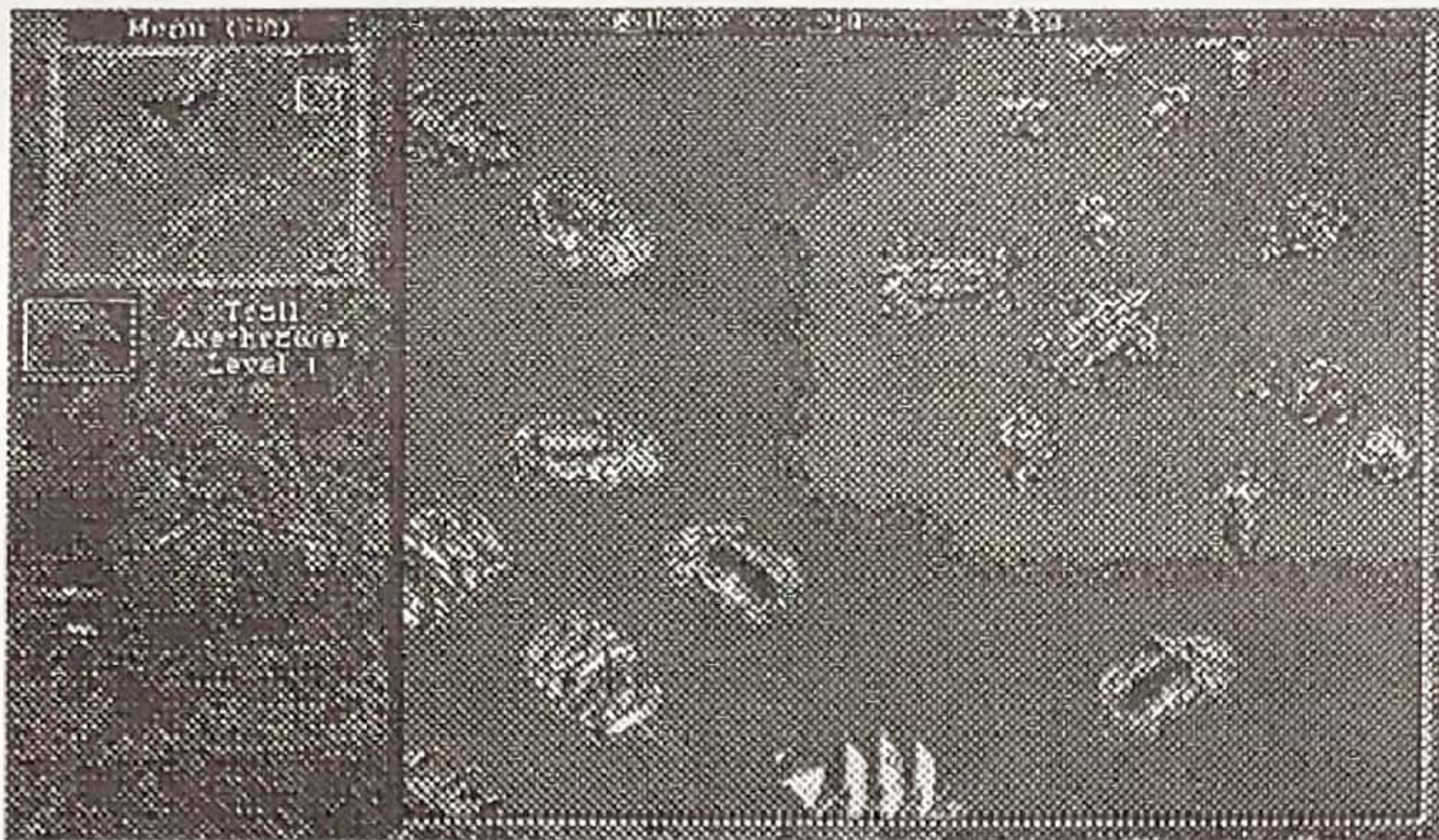
Praėjus šešeriems metams po didžiojo žmonių ir orkų karo, Azeroto (AZEROTH) karalystė vėl pavojuje. Begalinės orkų ordos, ištroškusios kraujo, kaip tamsios bangos artėja prie karalystės krantų. Žmonės susivienija su savo kaimynais, kaip kadaise, norėdami apsiginti nuo bendro priešo.

Taip prasideda "WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS". Prieš tris metus pasirodęs "WARCRAFT: ORCS & HUMANS" (Karo meistriskumas: Orkos ir žmonės) sulaukė didelio pasisekimo strateginių žaidimų mėgėjų tarpe. Ten buvo viskas, ko trūko daugeliui kitų tuometinių strategijų: viliojantis siužetas, patogus valdymas ir galimybė kurti savo scenarijus.

Reikėjo nemažai palaukti, kol kompanija BLIZZARD išleido naująją "WARCRAFT 2" dalį. Tačiau laukti vertėjo. Žaidimas ne tik neapvyklė, tačiau sugebėjo privilioti tuos, kuriems "WARCRAFT" iki šiol nieko nereiškė.

Apie šį žaidimą jau daug kalbėta ir rašyta. Giriama viskas: ir grafika, ir įgarsinimas, ir naujas lygių redaktorius. "WARCRAFT 2" visapusiškai geresnis ir įdomesnis ne tik už savo pirmąją dalį, bet ir už daugelį dabartinių strateginių žaidimų.

Šį žaidimą sudaro: pagrindas —



kampanija, 28 scenarijai ir "pudai" (redaktoriaus sudaryti scenarijai).

Kampanijoje scenarijai jungiasi viena siužetine linija ir toliau nuolat sudėtingėja. Keli pirmieji scenarijai yra iš esmės mokomieji. Kas dar nežaidė šio žaidimo, jie padeda įsisavinti žaidimo pagrindus. Karinė ir ekonominė "WARCRAFT 2" pusės yra glaudžiai tarpusavy susijusios. Ekonominė pusė — elementari. Naujų karinių vienetų ir įvairių pastatų gamybai reikalingi trys dalykai: auksas, mediena ir nafta. Visa tai parūpina darbininkai. Tam tikrą jų kiekį jau turime pačioje žaidimo pradžioje. Pagrindinis pastatas — rotušė. Čia galima gauti naujų darbininkų. Be to, čia jie sunėša auksą ir (kol nėra lėntpjūvės) medieną. Darbininkai yra lėti ir beginkliai — jiems reikalinga apsauga. Pastačius kareivines, atsiranda ir pirmieji kareiviai. Jie ne tik gins gyvenvietę, bet ir žvalgys aplinkui. Kareiviams ir darbininkams maitinti pastatykite fermas — kiekviena ferma išmaitina 6 žmones. Taigi, galite išlaikyti tiek darbininkų ir kareivių, kiek pajėgiate išmaitinti, todėl nauja misija suteikia galimybę statyti vis daugiau naujų pastatų. Pastatykite

lėntpjūves ir atsiras elfai lankininkai; arklides — riteriai, kalvę — balistos ir t. t.

Taip pat nepamirškite tobulinti savo kareivių. Kalvėje galima padidinti savo pėstininkų, riterių ir balistų jėgą, bei sustiprinti šarvus. Lėntpjūvėje galima pagerinti savo lankų stiprumą ir taiklumą.

"WARCRAFT 2" labai nemažai naujo. Pastačius laivų statyklą ir liejyklą, galima gaminti karinius bei transporto laivus. Taip pat atsirado "aviacija" — gnomai ir jų skraidančios mašinos. Nevardinsime visų naujovių, jūs patys jas sukursite ir atrasite būdų joms panaudoti. Žaidimui pereiti nėra kažkokios vienos, užtikrinančios sėkmę strategijos. "WARCRAFT 2" kaip tik tuo ir yra įdomus, kad kiekvienai užduočiai atlikti ieškomas vis kitoks sprendimas. Nors žaidimas nėra ypatingai sunkus, nesitikėkite lengvos

pergalės. Autoriai teigia, kad "WARCRAFT 2" kompiuterio priešininko intelektas yra daug aukštesnis, nei kituose tokio žanro žaidimuose.

Jei žaisite šį žaidimą, pasistenkite gauti pilną "WARCRAFT 2" versiją, kitaip neišgirsite tikrai puikios muzikos, be to negalėsite žaisti daugybės, paskutiniu metu pasirodžiusių pridėtinių lygių.

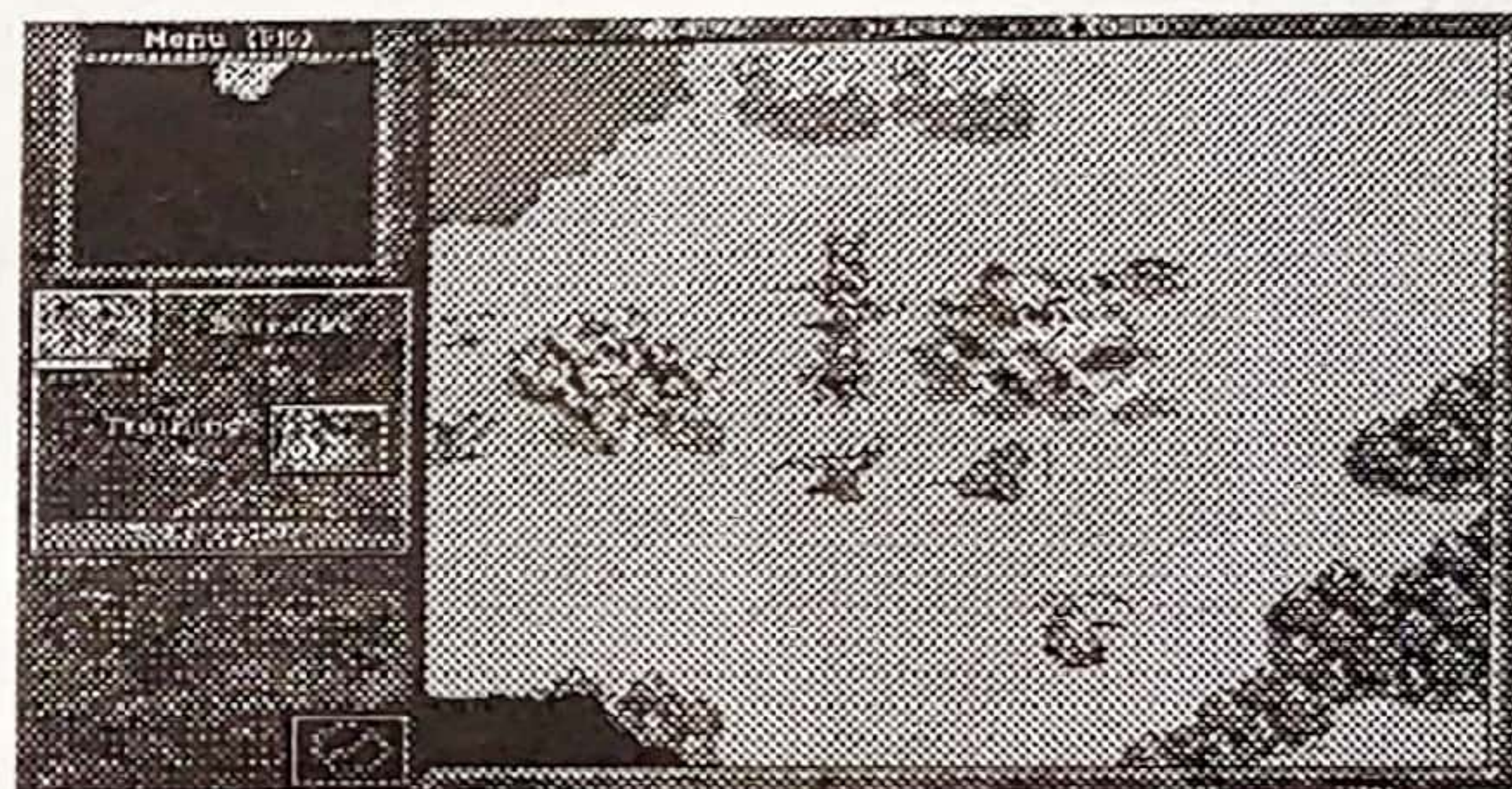
P. S. Viename artimiausių "KIBER ZONOS" numerių smulkiau aprašysime "WARCRAFT 2", bei "pudų" kūrimo redaktorių.

Techniniai reikalavimai:

Procesorius: 486 DX/33.

Atmintis: 8 Mb RAM.

Grafika: SB 16, GUS, MIDI.



KIBER PAŠTAS

Mes dėkingi visiems, parašiusiems "KIBER ZONAI". Jūsų palinkėjimai, pasiūlymai ir pageidavimai mums smarkiai padeda. Malonu žinoti, kad Jūs ne tik žaidžiate kompiuterinius žaidimus, bet ir tiksliai žinote ko norite, bei netingite apie tai parašyti.

Turime prašymą. Jei klausiate apie žaidimus, būtinai parašykite, koku kompiuteriu žaidžiate (PC, SEGA SATURN, MEGA DRIVE, ir t. t.)

Beveik kiekviename laiške yra palinkėjimai ir prašymai, kad mūsų laikraštis būtų storesnis. Artimiausiu laiku mes tikrais tokiais tapsime.



KONKURSAS

T Ě S I A S

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



"Girdėjau, kad 1997 m. pradžioje nebebus prekyboje piratinių PC žaidimų CD ir vienas CD kainuos brangiai." (Deimantas Aleknavičius, Šiauliai)

Piratinių žaidimų skaičius rinkoje, žinoma, mažės. Bet kol kas jaudintis dar ankstoka. Piratinių žaidimų kopijos per vieną dieną niekur nedings. Kol mūsų parduotuvėse bus toks menkas kompiuterinių žaidimų pasirinkimas, tol gyvuos "piratai".

"Viename numeryje derėtų aprašyti po vieną (ar daugiau) visų temų žaidimą: važiavimo, šaudymo, simulatorių, strateginių ir t. t.

Galima būtų įsteigti skaitytojų skyrelį, kuriame būtų galima skelbti itin įdomią informaciją."

(Gediminas Cibas, Kaunas)



Sutinkame. Pasaulyje nuolat pasirodo tokia žaidimų gausybė, kad vargu ar užtektų ir 80 psl. (ką jau bekalbėti apie 8!), norint aprašyti visų temų geresnius naujausius žaidimus. Bet mes stengsimės, kad kiekviename "KIBER ZONOS" numeryje būtų bent jau kelių žanrų žaidimų aprašymai. Didėjant laikraščio apimčiai, tikimės spausdinti kiekvieno žanro (tame skaičiuje RPG, sporto, loginio) kelių žaidimų išsamius aprašymus.

Norite skaitytojų skyrelio — prašom! Jeigu ieškote kokio nors žaidimo, norite jais keistis, susirašinėti, skelbti kitokią informaciją, rašykite mums. Galite siūlyti šio skyrelio pavadinimą.

Jeigu norite parduoti savo kompiuterį, CD-ROM ir t. t. rašykite taip pat. (Kol kas ir šie skelbimai nemokami).

SEGA SATURN

AMOK SCAVENGER

Jau kuris laikas SEGA SATURN žaidimuose nebuvo tokios įspūdingos trimatės grafikos, kaip naujame firmos SCAVENGER žaidime (AMOK). Tai greitas veiksmo žaidimas, tačiau labiausiai atkreipiantis dėmesį ne greičiu, ne spalvomis, o detalių lygiu. Veiksmas vyksta po vandeniu. Tačiau nepamirškite, kad taip ir nepamatysite žemės. Beje, transporto priemonė, kurią teks valdyti, taip pat kiek neįprasta. Tai didžiulė į varlę panaši metalinė mechaninė transporto priemonė, apginkluota įvairiausiais kulkosvaidžiais, bombomis ir raketomis. Būtent šia mechanine varle Jums teks vykdyti įvairias užduotis: imti įkaitus, sprogdinti vienokius ar kitokius pastatus. Nuo pat žaidimo pradžios žaidėjai patiria daug pavojų (eikvoti laiko, studijuojant žemėlapi, neteks). Pavyzdžiui, jau pačiame pirmajame lygyje reikės pulti, stipriai saugomą pilną kareivių tvirtovę.

Žaidimo metu pasirodo strėlė, rodanti, kur reikia vykti, o įvykdžius užduotį, tekstas ekrane praneša apie kitą misiją. Šiokios tokios įvairovės "AMOK" suteikia sausumoje vykdomos užduotys. Taigi, nors tai nėra pats originaliausias SEGA SATURN žaidimas, tačiau tikrai įspūdingas.

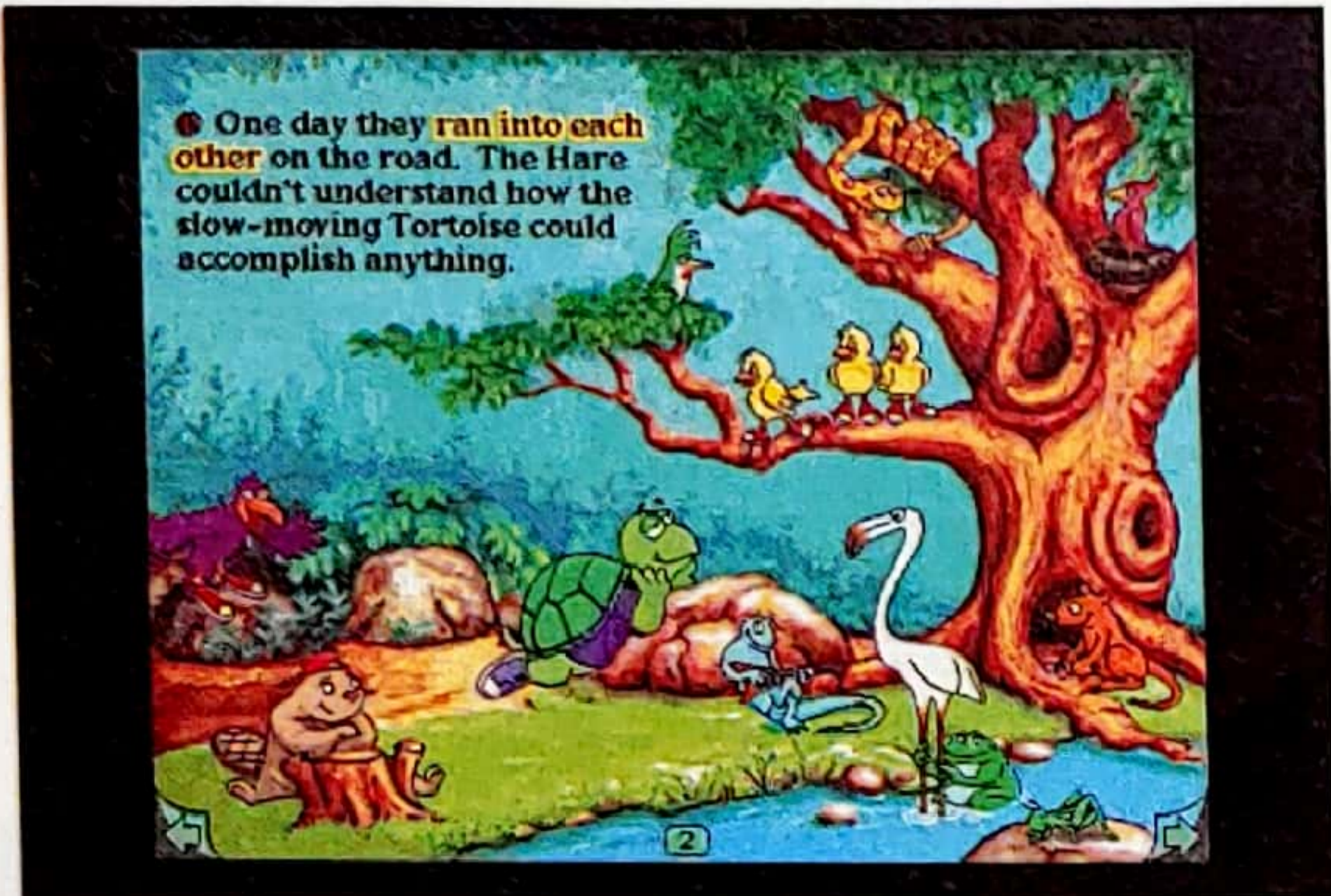
SCORCHER SCAVENGER

Tai futuristinis lenktynių žaidimas, kur reikia valdyti antigravitacinę, greitą transporto priemonę. Šis skrajojantis daiktas veikia primena jėgos lauko apsuptą motociklą (laimei, tai viskas ką "SCORCHER" ir "WIPEOUT" turi bendro). Šiuo motociklu reikia įveikti vis painesnius kelius, kurie kartais būna dviem ar trimis lygiais aukščiau žemės. Norint užbaigti ratą, kartais tenka užsukti į aukščiau esantį kelią, arba kristi į keistus tunelius. Kelias nusagstytas

(nukelta į 8 psl.)

Skrydis mažiesiems

Jau seniai Vakaruose atsirado programos, skirtos patiems jauniausiems. Paprastai jos yra labai spalvingos ir nuotaikingos. Jos padeda vaikams mokytis skaityti, pažinti kalbą, mokytis taisyklingo tarimo. Tokias programas kuria tik nedaugelis firmų, pavyzdžiui, BRODERBUND, regurialiai leidžianti seriją LIVING BOOKS ("Gyvosios knygos"). Šiai serijai kuriami specialūs apsakymai, skaitomi puslapis po puslapio. Kiekvienas tokios knygos puslapis atgyja kartu su tekstu. Skaitoma dalis ekrane išskiriama (panašiai kaip KARAOKE); taip yra patogiau sekti turinį, o po to galima pažiūrėti filmuką. Kiekviena tokia programa paleidžiama keliais būdais. Galima paprasčiausiai pažiūrėti visus paveikslukus arba "papasakyti" paskaityti visą pasaką nuo pradžios iki galo. Tačiau, ko gero, įdomiausia yra pažaisti pačiam. Tokiu būdu galima pamatyti ir išgirsti daugiau įdomių dalykelių, juokelių, dainelių.



Ziūrėdami paprastas knygučes, mažyliai labai mėgsta kiekvieną įdomų daikčiuką bakstelėti pirštuku. "Skaitant" "Gyvasias knygas" pačių jauniausiųjų laukia maloni staigmena. Nurodytas daiktas ar gyvūnas staiga atgyja, prabyla, ima dainuoti, šokti ir t. t. Čia visai nesvarbu, ar tai bus pasipūtėlis zuikis, ar akmuo, gulintis ant kelio, ar gėlė, auganti patvory, ar apsiniukęs dangus. Vaikas tikrai žinos, kaip "sako" karvutė, griautinis ar vasaros lietus.

Be to, visos šio pobūdžio programos kuriamos

šeimos, mokyklos, muzikos ir panašiomis temomis. Taigi nuo pat mažų dienų vaikui bus diegiama, kas yra gerai, o kas — blogai ir kodėl taip yra. Programose esančios dainelės labai nesudėtingos ir gražios, o eilėrašukai trumpi ir ganėtinai lengvai įsimenantys. O norint išgirsti tikslų bet kurio žodžio tarimą, tereikia nurodyti jį žymekliu. Vienose knygelėse patys veikėjai parodo kai kurių veiksmažodžių reikšmę, iš kitų galima sužinoti, kaip skamba įvairūs muzikos instrumentai.

Kadangi visi "mokslai" pateikiami kaip žaidimai, vaikams tai niekad neatsibosta, o žinios jų galvelėse lieka ilgą laiką.

KID PACK 2 (Rinkinys vaikams 2)

Šį rinkinį sudaro penkios įvairios mokomosios programos—žaidimai.

1. TYPE-KWON-DO! (Spauskvando!)

Kuo geriau vaikas pažinos raides, greičiau orientuosis klaviatūroje, tuo lengviau nugalės savo varžovus (ninzės raides, ninzės skaičius, ninzės skiriamuosius ir pagalbinus ženklus). Šiame trumpame žaidimėlyje yra trys sunkumo lygiai:

- I — reikia nugalėti tik ninzės raides;
- II — reikia nugalėti ninzės raides ir ninzės skaičius;
- III — reikia nugalėti ninzės, pažymėtus visais klaviatūroje esančiais ženklais.

2.. BIG MOUTH MATH (Didžiaburnė matematika)

Šio žaidimuko tikslas — išmokyti vaikus skaičiuoti ir atlikti paprasčiausius sudėties ir atimties veiksmus, suprasti sąvokas "daugiau" ir "mažiau". Čia taip pat (kaip ir kituose KID PACK 2 žaidimuose) yra 3 sunkumo lygiai:

- I — moko vaikus skaičiuoti nuo 1 iki 10;
- II — moko pridėti ir atimti;
- III — moko atlikti sudėtingesnius sudėties ir atimties

kombinuotus veiksmus.

3. LETTER SNATCHERS (Raidžių grobikai)

Gelbėdamas įvairias raides nuo ateivių iš kitų planetų, vaikas gali mokytis anglų kalbos. Paveikslukas parodo, kokį žodį reikia parašyti. Trys sunkumo lygiai moko vis sudėtingesnių ir žodžių:

- I — žodžiai, kuriuos sudaro tik trys raidės;
- II — žodžiai iš keturių raidžių;
- III — daugiaskiemeniai žodžiai.

4. SATELLITE PATROL (Palydovinis patrulis)

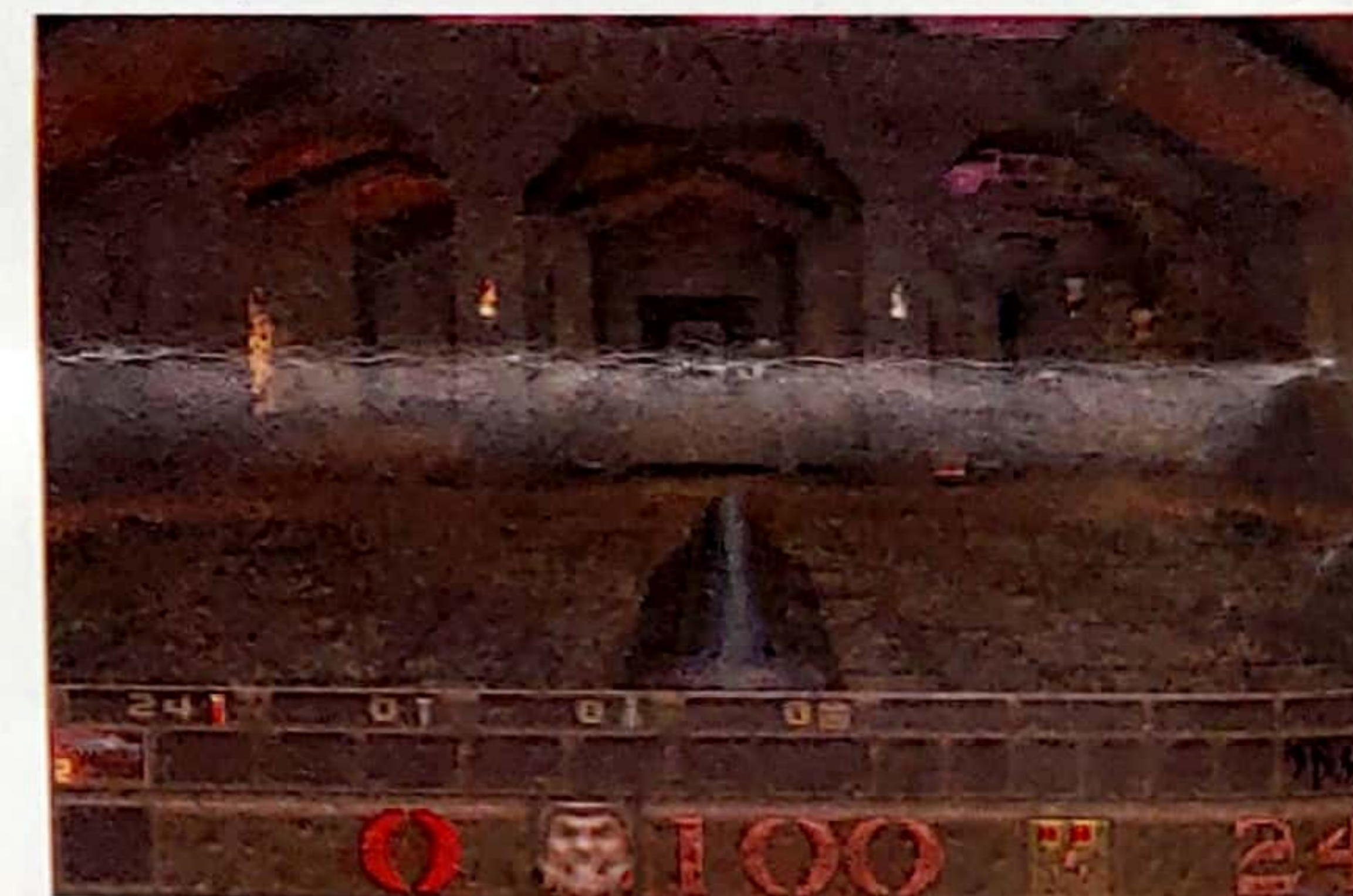
"Gaudydamas" vagį vaikas mokosi teisingai nurodyti reikiama koordinatę.

Lygiai:

- I — nurodyti nejudančio taško koordinatę;
- II — nurodyti kelią iki nejudančios koordinatės;
- III — nurodyti kelią iki judančios koordinatės.

5. COIN ALLEY (Monetų alėja).

Šis žaidimukas moko pažinti monetas.



QUAKE ID SOFTWARE

"QUAKE" neginčijamai yra PC žaidimų karalius. Visame pasaulyje parduoto nesuskaičiuojami šimtai tūkstančių kopijų. Turiniu jis gal kiek primena "DOOM" (...). Žaidimo pradžioje turite tik mažo kalibro šautuvą ir jūsų užduotis praeiti lygius Pakeliu renkami įvairiausi ginklai: dvivamzdžiai šautuvai, granatsvaidžiai ir t. t. Visų šių ginklų prireiks, nes teks kautis su siaubinga demonišku padarų kariauna. Gal šiuo metu pagalvojote: "Visa taip pat, kaip ir "DOOM". Tačiau ne. Šį žaidimą reikia pamatyti, ir patiems įsitikinti, kuo šis žaidimas ypatingas.

Didžiausias "QUAKE" privalumas — visapusiškas žaidėjo užvaldymas. K.Kompanija atsisake daugelio įdomių sumanymų ir geresnė grafikos vien dėlto, kad tai atitraukia žaidėjų dėmesį nuo veiksmo. Milžinišką "QUAKE" populiarumą liudija vien tai, kad "Internete" susikūrė "QUAKE" klanai. Tarp susibūrusių į komandas žaidėjų "Internete" vyksta tikri mūšiai.

Pildosi lūkesčiai, kad "QUAKE" pasirodytų ir SEGA SATURN versija. Tikslios susitarimo detalės neskelbiamos.

nei "VIRTUA COP". Tačiau tai dar ne viskas. Jie kur kas įspūdingesni ir veiksmo nepalyginamai daugiau. Nutrūktgalviškos lenktynės mašinomis nė kiek nepakenkė žaidimui. Firms AM 2 programuotojai nemažai padirbėjo, norėdami sukurti II-ą dalį, kuo panašesnę į arkadinį originalą. Jie stipriai padidino detalių kiekį antajame plane. Naikinimo mėgėjai gali džiaugtis — beveik viską, kas matoma, galima nušauti (krenta afišos, sprogsta arbūzai, dūžta monitoriai). Tik muzika nėra labai įspūdinga. Ji nors ir geresnė nei vidutinė, tačiau tikrai negali prilygti klasikinei I-osios dalies muzikai. Tačiau šį trūkumą kompensuoja puikūs nauji įgarsinimo efektai, papildantys įtemptą veiksmą. Šiaip ar taip, vargu ar kas tikėjosi geresnio, nei šis "VIRTUA COP 2", varianto.



(atkelta iš 7 psl.)

įvairiausiomis kliūtimis, jau nekalbant apie priešininkus, visaip besistengiančius apsunkinti gyvenimą. Jiems nereikia daug stengtis, nes lengvosios mašinos vairavimas ir taip pridaro daugybę rūpesčių. Kaip paprastai lenktynių žaidimuose, išmokti vairuoti individualią transporto priemonę yra ne ką lengviau, nei dalyvauti lenktynėse. Daugiausiai dėmesio "SCORCHER" sulaukė dėl savo grafikos. Savitą atmosferą sukuria daugybė detalių ir šviesos efektų. Nors paskutiniu metu pasirodė keli tikrai pribloškiantys žaidimai, SCAVENGA firma tiki, kad jų kūriniui atsiras vietos Jūsų kolekcijoje.

VIRTUA COP (VIRTUALINIS POLICININKAS) AM 2

Žaidėjus galima padalinti į dvi stovyklas: vieni mano, kad šis žaidimas labai gražus, tačiau paviršutiniškas ir trumpalaikis, kiti iš tikrųjų žaidė šį žaidimą. Žaidė vėl ir vėl, nes "VIRTUA COP" yra vienas geriausių SEGA SATURN žaidimų, viliojančių savo įvairove. Tai užtikrina šio žaidimo ilgaamžiškumą. Pirmoji "VIRTUA COP" dalis ir dabar yra populiari, tuo tarpu "VIRTUA COP 2" — daug įdomesnis ir geresnis. Labiausiai yra pastebima didelė jo apimtis. Įpusėję kiekvieną lygį, galite rinktis vieną iš dviejų maršrutų. Tokiu būdu kiekvienas lygis yra mažiausiai pusantro karto ilgesnis,

© KIBER ZONA

Leidėjas: R. Servos firma "Pusė"
Redaktorius: Rimantas Serva
Medžiagą parinko: Robertas Jakštas

Spausdino UAB "Panevėžio litografija" Beržų g. 52, Panevėžys. Užs. Nr.31b

MUMS RAŠYKITE:
p.d. 3200
LT - 2022 VILNIUS