

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS NE VIEN KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ MĖGĖJAMS

Šiame numeryje:



WARCRAFT 2

NAUJIENOS

PAGALBOS TARNYBA

PRADEDANTIESIEMS

VIRTUAL FIGHTER



7



Jūs klausiate...

Nauji konkursai!

20 kovų: žingsnis po žingsnio

PĖSTININKŲ BŪRIAI

Grunt – kariai, turintys lengvus šarvus, lengvuosius ginklus ir rankines granatas.

Psycho – vidutiniškai apsaugoti kariai, apginkluoti vidutiniais rankiniais ginklais ir granatomis.

Tough – labai apsaugoti kariai, ginkluoti raketsvaizdžiais.

Sniper – vidutinė apsauga, granatos ir lengvieji ginklai, tačiau gali kur kas toliau šauti nei **Grunt**.

Laser – vidutinė apsauga ir labai veiksmingi ginklai (*laser*), kuriuos tikslinga panaudoti prieš pėstininkus ir lengvai broniruotą techniką.

Pyro – sunkioji apsauga ir ugniasvaizdžiai, ypač baisūs pėstininkams.

ARTILERIJOS ĮRENGIMAI

Gatling – sunkusis kulkosvaizdis, veiksmingas prieš pėstininkus ir džipus.

Gun – ginklas su mažu veikimo spinduliu.

Howitzer – ginklas su dideliu veikimo spinduliu ir didele griaujamąja galinga (patranka).

Missile Gun – ginklas su dideliu veikimo spinduliu, turi didesnę griaujamąją jėgą nei **Howitzer**, bet jo šaudmens greitis ir skridimo nuotolis mažesni, o tai labai neparanku, kai priešas manevruoja.

TECHNIKA

Jeep – lengvu kulkosvaizdžiu ginkluotas džipas.

Light – lengvasis tankas su patranka ir lengvuju kulkosvaizdžiu.

Medium – vidutinis patranka ginkluotas tankas.

Heavy – sunkusis patranka ginkluotas tankas.

A.P.C. – šarvuotis, galintis priimti

viena robotą pėstininką, ir tada pėstininko ginklai tampa šarvuotio ginklais.

Cran – remonto būrys, galintis remontuoti tiltus, tačiau visai nesugėbant priešintis.

Mo. Missile – savaeigis raketinis įrengimas. Turi galingiausią griaujamąją jėgą.

1 misija. VIRGIS SOLIDERS

| | | |
|-------------------|-------------------|---|
| priešas fortas | F | G |
| C | E | D |
| A | žaidėjo fortas | B |

Tai pirmoji, pažintinė misija. Čia veiksmas vyksta labai nedidelėje teritorijoje ir gaunate menkas pajėgas. Džipai – tai labai

stiprus karinis vienetas. Kas pradžioje turi daugiau džipų, tas paprastai ir laimi.

Šios misijos pradžioje Jūs turite tris **Grunt** būrius (9 robotai).

Visų pirma, užimkite du niekam nepriklausančius džipus, kurie stovi A ir B kvadratuose. Po to plėskite C ir D kvadratų puolimą. Tam panaudokite mišrias grupes iš robotų ir džipų. Pastarieji labai svarbūs, nes gali padėti užimti svetimus džipus.

Pėstininkų grupei centre reikia įsakyti užimti kvadratą E. Žiūrėkite, kad Jūsų pėstininkai paimtų granatas. Šitaip jie galės trumpu keliu persikelti per kalnus. Nutiesę kelią iki priešo forto, pagrindines jėgas sutelkite kvadratuose G. Čia užtektų turėti 3 nesugadintus arba truputį apgadintus džipus ir apie 10-15 robotų. Po to pereikite į puolimą.

2 misija. PSYCHOS

Čia žaidėjas pirmą kartą susiduria su tankais. Turėsite progos įsitikinti, kad robotai visai nebloggerai įveikia vandens kliūtis. Pirmą kartą pasirodo **Psychos** tipo robotai.

Pradžioje turite 4 **Grunt** būrius (12 robotų).

Iš pradžių vieną būrį pasiųskite užimti

kvadratą A, kur yra lengvasis tankas.

Dar vienas būrys turi užimti kvadratą B ir su **Gatling Gun** jį išlaikyti. Kitas būrys taip pat turi paimti kvadratą C, kur yra dar vienas **Gatling** ir džipas. Laisvojo būrio robotai kartu su džipu iš C kvadrato gali paimti ir išlaikyti kvadratą D. Tuo metu tankas užima ir išlaiko kvadratą E. Jei reikia, jis padeda kvadratuose D. Po truputį, įsigiję reikiamą skaičių tankų, pereikite į puolimą kvadratuose F ir G. Užėmę juos, pribaukite priešą apsaugos likučius ir pulkite fortą.

3 misija. DEATH VALLEY

Ši misija niekuo neišsiskiria. Priešo fortas labai gerai apsaugotas.

Pradžioje turite 2 **Grunt**, vieną **Psychos** būrį ir vieną lengvąjį tanką. Būtina išlaikyti kvadratą A, kurio vėliava atitverta akmenimis ir saugoma vienu **Gatling**'u. Pamėginkite užimti ir išlaikyti kvadratą B. Kvadratuose C galima sutrikdyti gamyklos darbą, apmėčius ją granatomis. Pasirodysite atremti lengvojo tanko puolimą, nes vienas **Gatling**'as šio tanko nesugebės įveikti. Kulkosvaizdžiu taip pat prireiks paramos.

4. misija. DESERT ISLANDS

Šioje misijoje naudojama labai daug robotų. Pagrindinė teritorija yra žemėlapiu centre. Labai originaliai

| | | |
|---|-------------------|---|
| | priešas fortas | |
| A | B | C |
| | | D |
| | žaidėjo fortas | |

atrodo dešinėje nuo žemėlapiu centro esantis kvadratas. Jį užimti reikia pasitelkus robotus, nes vėliava yra

mažoje salelėje. Pradžioje turėsite tris **Grunt** ir vieną **Psychos** būrį.

Visų pirma, užimkite tanką, esantį kairėje nuo Jūsų forto. Panaudokite jį kvadratu A išlaikyti. Čia yra kryžkelė, iš kur labai patogiu pulti pagrindinį kvadratą B. Kai užimsite kvadratą B, sukurkite robotų būrį. Tam labiausiai tinka **Psychos**. Dabar galite užimti teritoriją C dešinėje nuo centrinio kvadrato. Sutelkite visas pajėgas C ir D kvadratuose išlaikyti. Nuolatinei apsaugai **Gatling**'ui D kvadratuose reikės paramos.

5 misija. HOT NUTS

Pirmoji misija naujoje – veikiančių vulkanų – planetoje. Reikia nepamiršti vienos ypatybės – robotai negalės plaukti per lavą. Lavos upė skiria žaidimo lauką į dvi dalis. Dalys jungiasi dviem keliais. Jei vienu iš šių kelių žaidėjas puola, kartu gali saugoti kitą. Teoriškai, žinoma, galima pamėginti pulti iš karto dviem keliais, tačiau tam gali neužtekti jėgų. Ypač svarbi yra metančių granatas robotų – **Tough** – gamykla. Ji yra centrinės teritorijų kolonos apačioje. Pradžioje gaunate **Grunt** ir 2 **Psychos** būrius.

Prie savo pajėgų prijunkite du tankus. Vienas yra į pietus nuo Jūsų forto, o kitas – į šiaurę. Dabar užimkite teritorijas A ir B, sustiprinkite jas robotais. Jeigu pasiseks, anksčiau minėtuose kvadratuose atsilaisvins pajėgų, kurias pasitelkus galima užimti ir išlaikyti kvadratą C.

Kompiuteris mažai dėmesio skiria kvadratui D. Pasinaudokite tuo ir pul-

kite fortą.

6 misija. SOOTY BOLTS

Pagal šios misijos žemėlapiu galima trys puolimo variantai.

Puolimas iš centro yra veiksmingiausias, ypač jei dar ir paremsite jį iš kurio nors šono. Be to, šiame lygyje pirmą kartą bus galima pradėti gaminti vidutinius tankus.

Pradžioje turite vieną **Grunt**'ų būrį, du **Psychos** būrius ir vieną lengvąjį tanką.

Būriu, kuriame yra lengvasis tankas ir robotų būriu užimkite ir išlaikykite kvadratus A ir B. Tai placdarmas priešiško forto puolimui stiprinti. Užimkite lengvąjį tanką kairiajame kampe ir okupuokite kvadratą C. Kadangi iš pradžių kvadratui D paimti neužteks jėgų, geriau šiam kvadratu kuo labiau pakenkti transporto gamyklai. Vienas robotų būrys turi paimti dėžę su granatomis ir susprogdinti sandėlius. Dabar galima užimti kvadratą E. Sėkmei užtvirtinti užimkite kvadratą F. Jei sudarysite didelę grupuotę kvadratuose B, priešas visškai nesipriešins.

Užimkite kvadratą G ir H, nes čia priešas neturės stiprios priedangos. Puolimas iš šoninių kvadratų nukreips ginklų dėmesį. Todėl pagrindinė grupė galės užpulti. Geriausia pulti iš kvadratų G ir B.

7 misija. PYRO TECHNICS

Du priešiškus fortus jungia kelias, einantis per kvadratą D. Pasinaudokite tuo ir pul-



Du priešiškus fortus jungia kelias, einantis per kvadratą D.

(nukelta | 6 puslapi)

**PAI:**

smūgis ranka gulinčiam priešui – D+F+P;
smūgis koja su posūkiu – G+K;
pakirtimas {s} – D(G+K);
viršutinis kojos smūgis – DB+K;
saltas atgal {D} – BU;
saltas atgal su smūgiu koja {D} – BUK;
puolimo perėmimas – B+P;
metimas: {S}G+P; {S}{D}B; F+B;
{S}{D}FD+P; {S}{D}F;+P+K.
kombinuoti metimai: PKPK; PPPBUK;
PPD+K; PP[P].

**WOLF (VILKAS):**

partrenkimas {S}{D} – FF+P;
smūgis pečiu {D} – BF+P;
smūgis keliu {C} – F+K;
apperkotas {C} – D+F+P;
metimai: {S}G+P; {S}{D}F+P;
{S}{D}BDF+P; (tik prieš sėdintį
priešininką) {C}B+D+(G+P+K);
(priešininkui už nugaros) G+K.
kombinuoti metimai: PK; P[PP];
F+KD+F+P.

**DŽEFRIS (JEFRY)**

smūgis alkūne iš viršaus {C}{D} – FB+P;
smūgis ranka iš apačios {C}{D} –
FF+P[P];
apperkotas (dvigubas) {C} – D+F+P[P];
smūgis keliu {C} – F+K;
smūgis koja pirmyn (iš viršaus) {C}{D} –
D+K[P].
metimai: G+P{S}; F+P{S}{D};
BB+P{S}{D}; (priešininkui už nugaros)
G+P; (tik prieš sėdintį priešininką)
{C}D+P; (tik prieš sėdintį priešininką)
{C}D(pauzė)F+K.
kombinuoti metimai: PK; P[PP]; F+K;
FF+PP.

**DŽEKIS (JACKY)**

smūgis alkūne {C} – F+P;
smūgis ranka su apsisukimu (dvigubas)
– B+P[B+K];
apatinis smūgis ranka su apsisukimu (pa-
kirtimu) {S} – B+D+P[B+K];
smūgis keliu {C} – F+K;
smūgis koja su apsisukimu – G+K;
dvigubas smūgis koja – KK;
aukštas smūgis koja į priekį {C}{D} –
FF+K;

šoninis smūgis pritūpus {S} – D+(G+K);
vidutinis smūgis koja į priekį {C}{D} – D+K;
saltas atgal su smūgiu koja {D} – BUK;
smūgis ranka su apsisukimu (smūgis koja su apsisukimu) –
B+P[B+K].
metimai: G+P; FF+P; (priešui už nugaros) G+P.
kombinuoti metimai: P[PP]; PK; PD+K; PPK; PPB+PK; FPK.

**V
I
R
T
U
A****F
I
G
H
T
E
R****Mažosios paslaptys**

Girdėjome, kad „VIRTUA FIGHTER“ versijoje žaidimų automatams kovojant galima nuo Kage numušti ne galvos apdangalą, o jo kaukę ir sužinoti, kaipgi jis atrodo. Norint tai padaryti, reikia sužaisti „tik“ 3000 partijų. Ką gi čia galima pasakyti? Gal taip ir yra iš tikrųjų, tačiau tikrinti to PC versijoje kažkaip nesinori... Juolab, kad nugalėjęs Kage ir taip nusiima kaukę.

Kovos taktika ir naudingi patarimai**Smūgių rankomis kaskada**

Jei greitai spaudysite klavišą P, Jūsų kovotojas trenks kelis greitus smūgius rankomis ir kartu žengs kelis žingsnius į priekį. Po 2-3 smūgių bus trumpa pauzė, po kurios jis vėl bus pasiruošęs kovai. Kaip matote, pagrindinis tokios smūgių serijos pranašumas yra veiksmo paprastumas.

Tokia technika gerai veikia, jei priešininkui liko nedaug sveikatos arba jei jis yra prie ringo krašto. Patogu tokiais smūgiais partrenkti visai nelaukta užšokusį priešą ir šiek tiek padaužyti jį ore.

Tačiau šiuo triuku piktnaudžiauti taip pat neverta: visų pirma, priešas gali lengvai apsiginti bloku. Antra, smūgiai rankomis ne visada pasiekia priešininką, kai tai galima padaryti smūgiu koja.

Artimi smūgiai pašokus

Praktiškai jie yra beprasmiški, nebent priešininkas užsižlopsotų arba labai nustebtų dėl tokio akiplėšiškumo. Didžiausią naudą duoda šuoliai iš vietos – galima išsisukti nuo pakirtimo arba žemo smūgio ranka ir smogti priešininkui iš viršaus. Nepamirškite, kad trumpos šuoliukų atakos pažeidžia priešininką, esantį žemoje pozicijoje (o ilgos atakos to nepadarą).

Tolimi smūgiai pašokus

Šuolis su smūgiu koja veikia iš arti (priskiriamas šiai grupei todėl, kad jį darant reikia klavišus laikyti nuspaustus). Taip galima pagauti visai nepasiruošusį priešininką, kai jis artėja su rankinių smūgių kaskada. Šis būdas labai svarbus kovotojams, kurie

negali pasigirti moka daug smūgių žemiems smūgiams atremti, – ypač Pai.

Iš toli ypač veiksmingas smūgis abiem kojom F+K (kai kurie kovotojai šį smūgį daro kitaip). Ko gero, tai yra geriausias puolimas per atstumą. K būtina paspausti iki to, kol šuolis pasieks aukščiausią tašką. Priešininkas galės atmušti tokį smūgį tik užkertančiu trumpu smūgiu koja pašokus, tačiau pagauti tam tinkamą momentą, pasirodo, ganėtinai sunku.

Ringo pažeidimai

Išmetę priešininką iš ringo, visiškai teisėtai pasieksite pergalę – net nebūtinai nokautas. Pati paprasčiausia taktika – sulaukti, kol priešininkas atsidurs netoli krašto, o tuomet daug kartų smogti rankomis arba padaryti pakirtimą. Net jei priešininkas apsisaugos, jis turės šiek tiek atsitraukti atgal. Galbūt to pakaks, kad laimėtumėte.

Atkreipkite dėmesį, kad Vilko metimas išsukant priešininką iš karto nusviedžia jį gana toli – kaip tik ten, kur buvo atsukta Vilko nugara prieš metant. Vadinasi, Vilkas, stovėdamas netoli krašto, gali staigiai pakeisti padėtį, išmesdamas priešininką už ringo ribų! Tinkamo momento laukimas

Tai vienas geriausių gynybos būdų – sėdėti žema poza ir laukti priešininko puolimo pauzės. Po to galima įterpti (pavyzdžiui, Akira gali savo dvigubu smūgiu koja partrenkti Vilka) savo smūgį, metimą arba kombinuotą metimą.

Aštrių pojūčių mėgėjams

Kovojant su kompiuteriu galima pasinaudoti jo standartiniu mąstymu ir iškrėsti porą neįprastų triukų. Juos atlikti ne taip lengva, tačiau jie ne tik efektyvūs kovojant, bet ir labai šauniai atrodo.

Pirmasis triukas. Visų pirma šokite priešininkui per galvą. Kai pasieksite žemę, tuojau pat šokite atgal. Prieš šuolį neapsukite! Skridami pro apsisukusį priešininką, paspauskite F+K ir „pavaišinkite“ jį smūgiu koja į pakaušį.

Antrasis triukas rizikingesnis. Tai technika tikriems „VIRTUA FIGHTER“ profesionalams. Vėl šokite priešininkui per galvą ir, kai atsidursite ant žemės, paspauskite F. Po to vėl paspauskite ir laikykite – Jūsų kovotojas bėgs nuo priešininko prie ringo krašto. Kompiuterio žaidėjas bėgs iš paskos. Netoli krašto pašokite aukšty. Priešininkas sustos po Jumis tik truputį arčiau krašto. Vėl F+K – ir jis iškris iš ringo!

**WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS (BLIZZARD)**

Cia pateikti patarimai padės Jums greitai perprasti žaidimo gudrybes ir nuolat laimėti. Jie ypač naudingi žaidžiant su gyvu partneriu.

Ekonomika

Stenkites statyti pagrindines pilies, naftos perdirbimo gamyklas ir lentpjūves arčiau tų resursų, kuriuos šie objektai perdirba, – sutaupysite laiko, nes neteks toli gabenant žaliavų, be to, ir žmonių reikės mažiau. Lentpjūves geriau statyti nuošaliau nuo *taunholų*, kad medkirčiai nespainiotų po kojomis aukso ieškotojams.

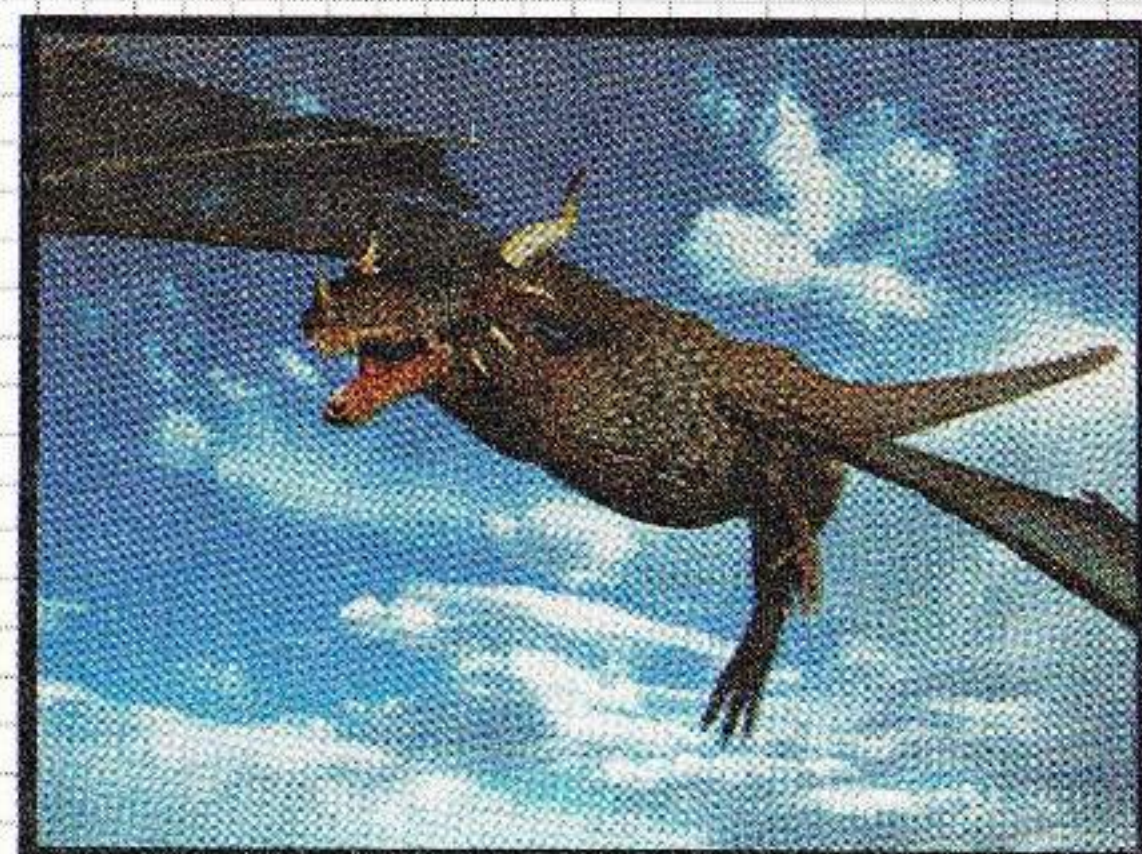
Vėliau, kai įgysite daugiau patyrimo, pamatysite, kad net pilies ir šachtos geografinė padėtis turi reikšmės – iš kokio kampo įeina ir išsina, ar nesikerta keliai, vedantys

į šachtas ir atgal, ar jie tvarkingai išsidėstę grandinėle, netrukdo vienas kitam.

Visuomet daug dėmesio skirkite maisto programai. Stebėkite, kiek yra fermų (nuolat statykite naujų), patartina turėti jų kiek daugiau, nes jei maisto bent kiek trūks, kris vystymosi lygis.

Vystymosi pradžioje darykite taip, kad valstiečių nuolatos daugėtų (tarsi jie būtų gaminami konvejeriu). Taip bus, jei netrūks nei aukso, nei maisto. Kuo daugiau darbininkų, tuo geresnė ekonomika – žaidimo kūrėjai nepašyškėję gamtinių žaliavų,

kurias valstiečiai gali gauti. Darbininkų gausinimą galima nutraukti tik ten, kur keliai į šachtas perpildyti ir medienos gavyba pro-



porcinga. Pauzės didinant valstiečių skaičių yra leistinos, kai ekonomika išvystyta ir atsiranda daug produkcijos likučių. Tačiau to negalima daryti ankstyvosiose žaidimo stadijose, kai nuolat jaučiamas resursų stygius.

Jei šachta yra keli žingsniai nuo pilies, užtenka turėti 8-10 aukso ieškotojų, kad aukso santaupų Jums pavydėtų ir Fort Nokse. Kai šachta yra toli nuo pilies – spręskite pagal situaciją ir pasirinktą vystymosi kelią. Šiuo atveju Jūs rizikuojate gauti mažiau aukso nei Jūsų priešas. Kad taip neatsitiktų, paskirkite daugiau aukso ieškotojų arba ieškokite naujų šachtų.

Patartina valstiečius įvairiems darbams paskirstyti tolygiai, kad tarp aukso ir medienos santaupų nebūtų disproporcijos. Jei aukso neturite kur dėti, o medienos išvis nėra, vadinasi, dalis valstiečių stabdo ekonomiką vietoje to, kad ją vystytų. Jei randate naują šachtą, protinga būtų iškart ten pastatyti centrą – tai užtikrins ne tik papildomą aukso srautą, bet ir valstiečių gausėjimą. Neverta bėgti, kad bus per daug darbininkų, dirbančių aplink kiekvieną šachtą, – šiame žaidime jie negali streikuoti ar sukilti, o resursų kariuomenėms praktiškai visuomet užteks. Daug valstiečių – greita gavyba – likučiai – karinių pajėgų augimo greitis – vienetinis pranašumas. Ir apskritai šiame puikiame žaidime vieneti

(nukelta į 11 puslapį)

NETWORKQ RALLY

(UROPRESS, MAGNETIC FIELDS)

Žaidimo pavadinimas – „NETWORKQ RALLY“ – gali šiek tiek išmušti iš vėžių, ir štai dėl ko. Žodį *network* žino ko gero visi: tai kompiuterių tinklas, o šiuo atveju – galimybė žaisti žaidimą su draugais. Tačiau per tinklą galima žaisti tikrai nemažai puikių žaidimų: „HEAD TO HEAD“, „DEATH MATCH“, tad kam tuomet žodį *network* dėti į pavadinimą? Gal taip norėta pabrėžti, kad kaip tik ši galimybė žaisti per tinklą (arba per modemą) ir yra pagrindinis kūrinio pranašumas, o visa kita neturi didelės reikšmės? Negi svarbu, kad žaidimo grafika skurdži, garsas – prastas, o siužetas... jo visiškai nėra – juk ne tai svarbiausia!

Tačiau „NETWORKQ RALLY“ viskas toli gražu ne taip. Čia viskas puiku: ir grafika kaip reikiant, ir garsas nuostabus, ir siužetas (tiksliau tai, kas tokio tipo žaidimuose vadinama siužetu) taip pat neapvilta.

Ir dar vienas ypatingas dalykėlis. „NETWORKQ RALLY“ – visiškai taiki pramoga. Čia į nieką nereikia šaudyti ar pačiam saugotis prieš kulką. Tačiau vis dėlto pažaidus gerą valandą, virš kompiuterio atsiranda nuolatinis adrenalino debesis. Dėl ko gi šitaip?..

O atsakymas labai paprastas. Lenktynės yra lenktynės. Ir visiškai nesvarbu, kuo lenktyniauti. Tai labai gerai suprato dešimčių prieš tai ta pačia tema sukurtų žaidimų autoriai. Be to, jie puikiai suvokia ir dar kai ką: ši tema neišsemiamą. Tačiau dažniausiai tokie žaidimai buvo kuriami kaip „FORMULĖ-1“. Jų atsirado tiek daug, kad reikėjo kažko naujo. Taip buvo sugalvoti „MON-

STER TRUCK MADNESS“ ir „NETWORKQ RALLY“. Žaidimas atkuria tikras Anglijoje vykstančias varžybas. (Čia pat pateikiama trumpa istorinė apybraiža, iš kurios galima sužinoti, kad tokios varžybos su retomis išimtimis rengiamos kiekvienais metais, pradedant 1932-aisiais, nors oficiali klasifikacija buvo įvesta nuo 1937-ųjų.)

Pasirinkti būtent Ralį kaip žaidėjo, kelio ir varžovų sudūrimą buvo labai sėkminga idėja. Važiuoti keliais kur kas puikiau ir įdomiau, nei sukti ratus trekuose. Net iš šalies įdomu stebėti šį vaizdą, o dalyvauti pačiam – dar įspūdingiau. Galite su tuo ir nesutikti, mat žaidimo patrauklumas labai priklauso nuo to, kaip realizuosite visas jo galimybes.

Kaip tik apie tai verta pakalbėti plačiau.

Šiaip jau, kai žiūri „NETWORKQ RALLY“, iškyla paradoksalinė mintis. Būtent: pačiu artimiausiu metu grafinės detalizacijos vystymasis SUSTOS. Visai nebūtina smulkiai atkurti tai, ko plika akimi displėjuje nepamatysi. Arba tai, ko analogiškoje situacijoje nepamatysi tikrovėje. Kai skudi mašina purvinu mišku keliuku, nėra nei laiko, nei noro skaičiuoti medžių lapus (kažkodėl maksimaliai detalizavus „NETWORKQ RALLY“ atrodo, kad tai įmanoma). Kitas pavyzdys: reikėtų paprasčiausiai sustoti, kad išvelgtum, jog ant arčiausiai stovinčio vyruko liemenės nupiešta varžybų emblema.

Ir dar: ko gero, be šio, atsiras nedaug žaidimų, kur trasos grafika įspūdingesnė nei animacinių intarpų.

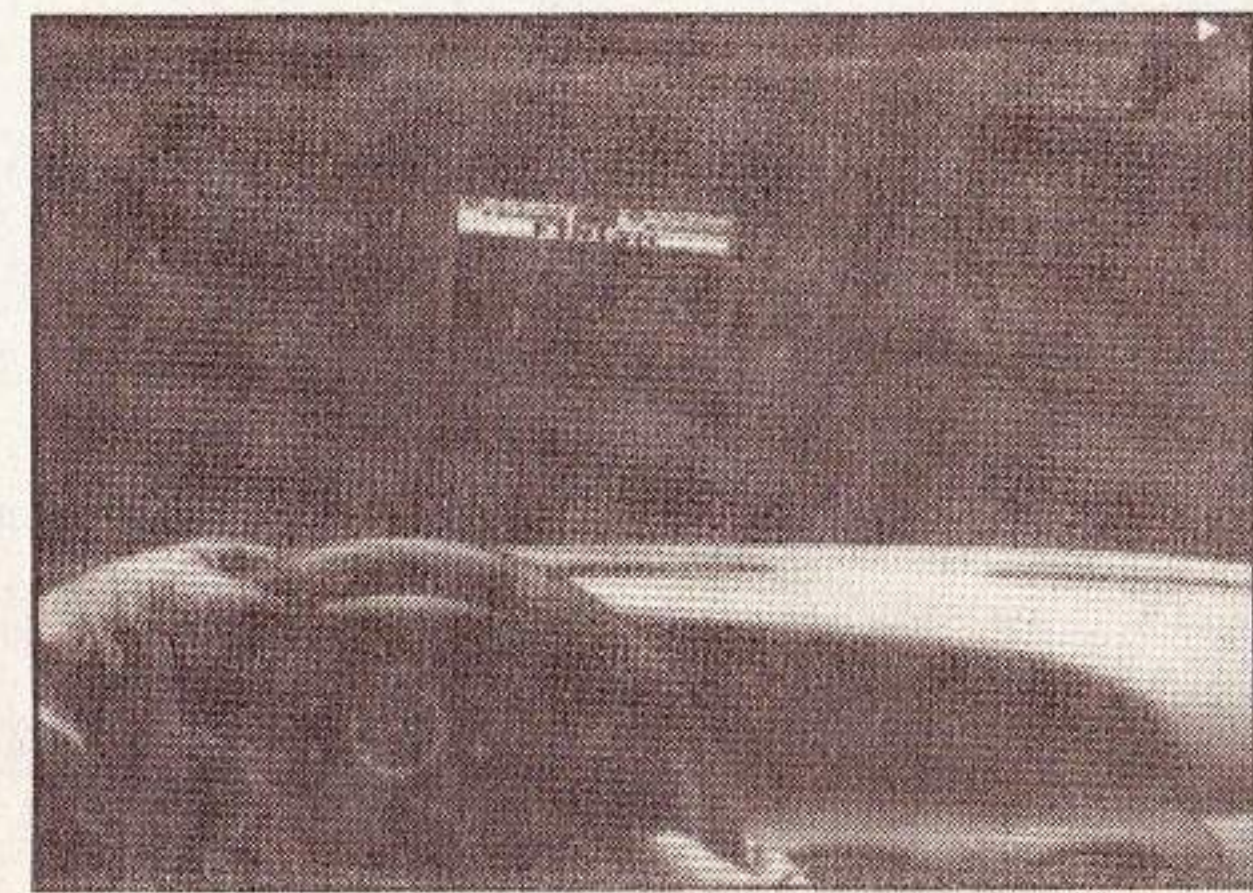
Tik už viską reikia mokėti: „NETWORKQ RALLY“ atrodo kur kas geriau nei „MON-

STER TRUCK MADNESS“, tačiau čia jokiais būdais negalima peržengti trasos ribų. Blogiausi atveju galima apsiversti ir vėl atsistoti ant kelio. Net jei viskas vyksta ant tilto su iš pažiūros labai silpnais turėklais. Apsivertimas rodomas tik iš šalies, – ko gero, žaidimo struktūra neleidžia parodyti laisvą trimačio peizažo sukimas aplink mašiną.

Visų pirma, kaip ir priklausomai, išankstinės nuostatos. Kompiuterio lygis nustatomas piktogramomis. Jos vaizduoja laipsnišką žmogaus smegenų pripildymą kažkokia šlykščios spalvos substancija, simbolizuojančia intelektą.

Esmė tokia – štai Tu, štai kelias, taigi varyk pirmyn. Bet variantų čia daug. Yra arkadinis režimas – penki skirtingi lygiai (kas tai yra „arkada“, manau, žino visi: greitai, garsiai, nuolat trūksta laiko, po kojomis painiojasi priešai), TIME TRIAL – važiuoji vienas laikui, INDIVIDUAL – taip pat vienas ir CHAMPIONSHIP – čempionatas, ilgas žaidimas su daug etapų. Pasirinkus mašiną – o jų yra septynios, įskaitant tokius šaunius daiktėlius, kaip varžyboms sukurtus „SUBARU“, „FORDO“, „KENO“, „ŠKODOS“ variantus (pateikiamos pagrindinės jų visų techninės charakteristikos ir trumpa informacija apie kelia), – būtina ją paruošti. Į pa-

ratų. Važiuoti teks asfaltu, žvyru, per žemę ir sniegą; visa tai, priklausomai nuo oro, gali būti sausa arba šlapia. Jums leidžiama pasirinkti vieną iš septynių protektorių. Arkadiniame režime nieko šito nėra – arkada yra arkada. Ir štai prasideda nuotykių. Kaip ir daugelyje simulatorių, vienu ar kitu lenktynių tikslas labai paprastas: reikia žinoti, kuriuo momentu ir kiek reikia pasukti džiostiką arba vairą, jei, žinoma, tokį turite (galima žaisti klaviatūra, tačiau tai nėra labai patogiu ir šaunu). Reikia pasakyti, kad, skirtingai nei kituose žaidimuose, mašina čia labai jautri vairo pasukimams. Džiostiko judesiai arba klavišų spustelėjimai turi būti labai atsargūs (dažniausiai darydami posūkį mes spaudžiame klavišus, kiek tik jėgos leidžia, visu kūnu linguodami į šonus). „NET-



WORKQ RALLY“ posūkius reikia atlikti labai tiksliai. Jei išlėksite iš trasos toliau nustatytos ribos, teks savo jėgas išmėginti aviacijoje, – o tiksliau, atlikti sudėtingo pilotažo figūrą, vadinamą „bačka“. Po to vėl galėsite grįžti į autoralių pasaulį, tačiau sugaišto laiko, žinoma, niekas nekompensuos.

Trasoje normali būseną maždaug tokia: jautiesi kažkuo panašus į kamikadzę, kurį pasuntė vykdyti užduotį, o po to paprasčiausiai apie tai pamiršo. Naktis. Lyja lietus. Kelią miške skiri tik iš to, kad jo ruožė neauga medžiai. Aišku, šturmanas ne dy-

panašus į griaustinį trenksmai. Po sekundės suprantate, kad tai iš tikrųjų buvo griaustinis, – nakties tamsioje tvykstelėjo žaibas. Staičius posūkis, o čia kaip tyčia apanki – displėjaus ekranas pasidaro visiškai baltas. Štai tokie ten pas juos Anglijoje žaibai.

Langų valytuvai dirba blogai, o žibintų šviesos kelyje kartkartėmis grėsmingai žybcioja. Ankstesnįjį lygį vainikavo kriptolinis žvangesys: vienas žibintas sudužo į šipulius – velniai žino, dėl ko. Pataisyti nebuvo laiko: dvidešimt taisymsi skirtų valandų praėjo besiknaisiojant transmisijoje, nes bjauriajai sistemai tiesiog tapo įpročiu pačiu atsakingiausiu momentu (paprastai tuomet, kai greičio pedalas beveik įspaustas į grindis) su baisiu cypimu persijungti į laisvąją pavarą. Visų elektrinių mechanizmų tikrai nepasiseks sutvarkyti, todėl, kai kitą kartą remontui gausite jau keturiasdešimt valandų, penkiolika iš jų „suvalgys“ variklis. O po to turbošildytuvą, klibančios lingės, stabdžiai (jokiu būdu negalima jų pamiršti!) ir, be viso šito, dar kokios penkios sistemos (žinoma, ne išimtis – mašinos korpusas, kuris gauna atlaikyti nemažai smūgių).

Na, o supanti tikrovė, kaip jau minėjome, atrodo tikrai neblogai. Puikiai nupieštą gamtovaizdį papildo žmonių figūrėlės. Ir tos figūrėlės, kad jas kur... visada atsiduria ten, kur pati tinkamiausia vieta pasigrožėti varžybomis – stagių posūkių šalikelėse. Kaip tik juos sunkiausiai įveiki (arba visai neįveiki). Suvažinėti stebėtojų neleidžia taisyklės, tačiau, jei kartais jie dingsta po ratais, tai labai nemaloniai veikia nervus – vis dėlto čia ne „KARANTINAS“.

Bet (čia teks šiek tiek užtrukti, kad patikėtumėte savo akimis) štai ir finišas! Lenktynių pabaiga rodoma iš šalies, po to pateikiami rezultatai (patys geriausi ir kiekvienos klasės) ir... vėl viskas nuo pradžių!

Ko gero, tai ir viskas. Daugiau čia nieko nėra. Vis dėlto šis žaidimėlis nusipelnė aukšto įvertinimo.

Visų pirma, tai – lenktynės. Žaidimų pasaulyje, kur nereikia spausti gaiduko, bet kokios lenktynės, be visa kita, dar ir kaitina žmogui kraują. Tam patvirtinimų – begalės.

Antra, šio žaidimo labai gera grafika ir garsas. Nereikia aiškinti, ką tai reiškia. Be to, ir beprasmiška. Geriau pačiam pamatyti.

Ir trečia, tai nėra paprastas Ralis. Tai „NETWORKQ RALLY“, ir pirmasis pavadinimo žodis kalba labai apie daug ką.

Taigi šalimą ant galvos ir – pirmyn!

Techniniai reikalavimai:

procesorius: 486 DX2/66 (geriau PENTIUM);
grafika: SVGA;
atmintis: 8 Mb RAM;
valdymas: džiostikas, klaviatūra;
garsas: garso korta; paleidžiamas per 4-o greičio CD-ROM'ą.



galbą pasitelkę visas savo žinias apie automobilius, pradedame knaisiotis pavarų dėžėje, vairo valdymo, stabdžių mechanizmuose (amžinas klausimas: kas geriau – greitis ar pagreitis?).

Keliaujame toliau, prie



„Kiber Zonos“
 paveikslų
 galerija

Naujienos

HYPERBLADE

(ACTIVISION)

Mūsų ateitis tamsi! Tai žino kiekvienas, pažįstantis amerikietiška masinė kultūra, – tebūnie tai komiksai, videofilmai, knygos, videožaidimai ar mielos širdžiai kompiuterių naujienos. Nekėtindama iš naujo išradinėtį dviračio, kompanija ACTIVISION iš visų jėgų trinktelėjo per fiziologiją ir tamsiosios instinktus, užsilikusius mummyse dar iš protevių neandertaliečių. Trumpiau tariant, paprasčiausios muštinės!

Žaidimas „HYPERBLADE“ turi visus būtinus bruožus, galinčius privilioti eilinį mesdionį, – kam gi nepatiktų... eėe... žiaurus ledo ritulys, sužaistas vadinamųjų „policininkų“ (talietiško bokso ir nanajų berniukų kovos mišinys)?

Žodžiu, artimiausiu metu žmonija, ko gero, pamirš pamėgtą amerikietiška futbolo ir visi draugiškai pereis prie barbariško „HYPERBLADE“. Apsiginklavusi džeku (jak – įrenginys kamuoliui mesti) ir roku (rok – pats kamuolys), komanda iš trijų žmonių turi prasiveržti iki priešininko vartų, praeiti praktiškai kiurai vartininką (arba jo lavoną) ir iškisti kamuolį į reikiama vietą. Tik nemanysite, kad priešininkai tuo metu ramiai snūduros kur nors kamputyje, narsūs vyrukai privalo panaudoti visas savo jėgas ir sumanumą kamuoliui atimti. O sumanumu broleliai nepasizymi. Juk leidžiama viskas – metyti nepageidaujamuosius iš lauko, juos žudyti, juolab, kad išradingumo viršūne laikoma į vartus įmesti „pasiskolinta“ iš priešininko galva.

14 arenų užpildys visą Jūsų laiką, o trys „varžybų“ režimai – LEAGUE, TOURNAMENT ir EXHIBITION PLAY – nustatys būtiną sunkumo lygį ir pozų įvairovę. Sportinės kovos taktika priklausys tik nuo Jūsų, kur naujokai pasistengs klausimus išspręsti prievarta, labiau patyrę žaidėjai pasinaudos gudrybėmis.

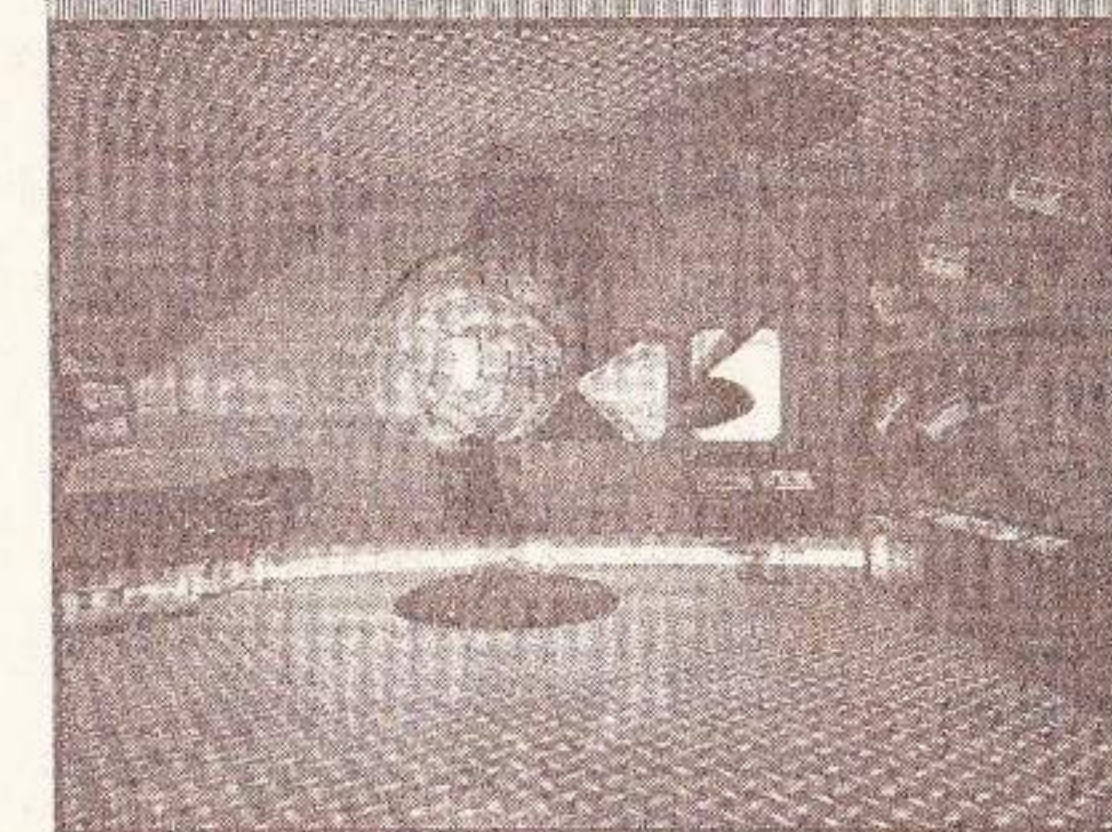
Tiek žiūrovams, tiek „sportininkams“ palinksiminti sporto aikštelėse įrengti specialūs lazerniniai bokšteliai (žaidėjai gali tuos bokštelius užimti ir... patys supranti). Trampiniai ir įvairūs spąstai.

PLANETFALL 2

(ACTIVISION)

Panauškite veržinių raktų ir atsuktuvų rinkinius. Jums jų prireiks. Kam? Taisyti robotus. Ilgai... Labai ilgai...

Kompanijos ACTIVISION žaidimas „PLANETFALL 2“ yra ganėtinai garsaus nuotykinio galvosūkių (Quest) „PLANETFALL“ tęsinys. Žaidėjas vis dar (matyt, dūklė tradicijoms) yra žvaigždžių patrulio nelaimėlis kursantas. Kartu su robotu Floidu (Floyd) jaunuolis pereina pervandeni ir per ugnį. Geležinis ir Raumeningasis gelbsti mirtingai susaligusį planetos Resida gyven-



tojus, kosminę stotį nuo prakeikimo ir pagaliau gauna reikiantį laipsnį (beje, tik vaikinas).

Tęsinys prasideda tuo, kad Jus per-

klaida (!) pakelia iki kapitono, ir pasinaudoję gautomis teisėmis ir laisvėmis, Jūs sužinote apie slapta susitarimą sunaikinti Galaktiką. Ir vėl draugužis Floidas šalia, ir vėl turite išspręsti begales neįtikėtinų galvosūkių, trimacių (?) uždavinių, „pastatyti į vietą“ kuoktelėjusius robotus, ir kitus Protingosios Gyvybės Visatoje priešus!

Svarbiausias žaidimo kozeris vis dar lieka firminis autorių humoro jausmas. Jūsų laukia nesibaigiantis bendravimas su kvaištelėjusiais robotais, jų broliais, pusbroliais ir kitais giminačiais. Daugelį iš jų reikės net pataisyti. Nieko tokio – jei „nenušoksite nuo proto“, susipainioję geležinių bičiulių giminytės ryšiuose, tai susidoroti su pagrindiniu priešu bus visai paprasta!

Skubėkite! Nuotykiškai jau prasideda!

NEO HUNTER: CALIA

2095

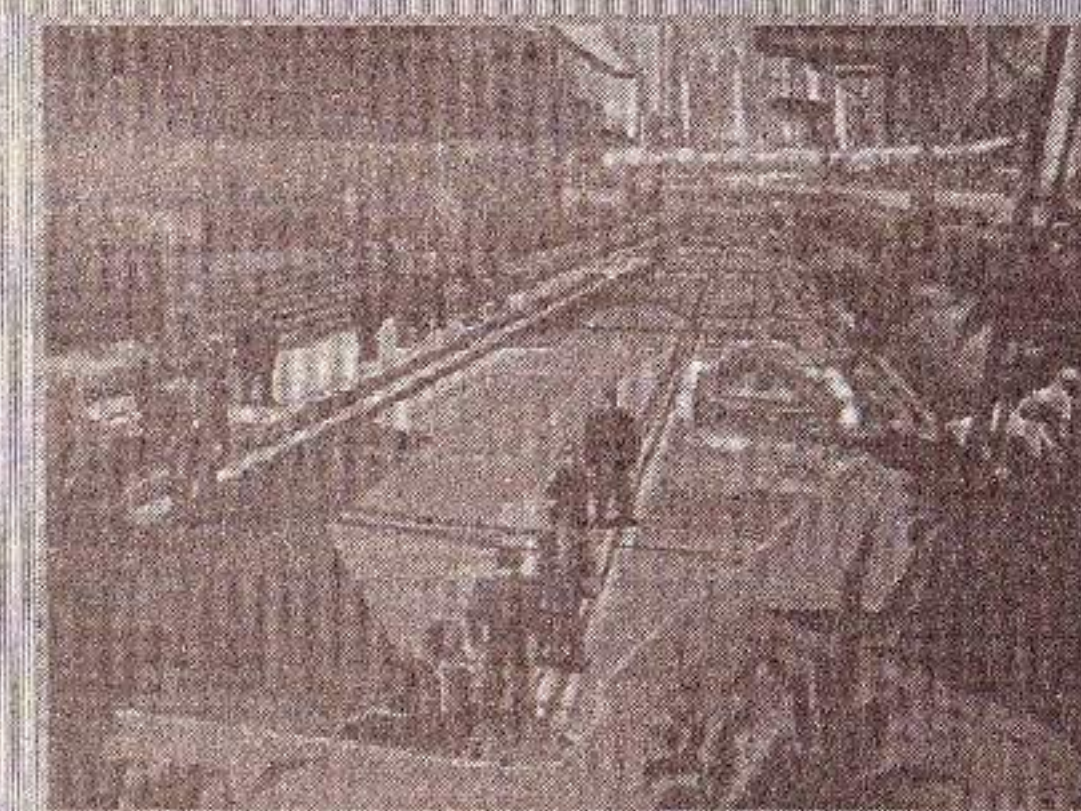
(SIERRA ON-LINE)

Neseniai kompanija SIERRA ON-LINE sukūrė naują žaidimą „NEO HUNTER:



CALIA“ 2095.

Senatorius Mak Kalisteris (Senator Mc Callister), pažadėjęs neseniai sus-



ikūrusiai Amerikos valstijai Calia naują erą, žūsta nuo samdomo žudiko kulkos. Žaidėjas yra privatus seklys. Jo tikslas – surasti žudiką (arba žudikus) ir sužinoti, kodėl buvo įvykdyta ši žmogžudystė.

Šiam fantastiniam technotrileriu scenarijų parašė rašytojas fantastas Orsonas Skotas Karidas (Orson Scot Card). Žaidime gausu įvairių žanrų, pradedant galvosūkiiais ir baigiant žiauriais veiksmais. Šiandien tai jau tampa tradicija. Žaidėjas turės atlikti daugiau kaip 50 įvairiausių užduočių – nuo DNR analizės ir Virtualinės kelionės tinklu iki susisaudymo San Fransisko, Palo Alto ir kitų Amerikos miestų ateities gatvėse.

Be to, čia galimi įvairūs veiksmai, kurie visiškai nekeičia žaidimo eigos, tačiau labai jį pavairina. Taip sudaromas asmeninio tyrimo įspūdis, tačiau reikia būti labai dėmesingam, nes net nedidelė smulkmena gali pasirodyti esanti svarbiu įkaltis.

Žaidimas visiškai animuotas, be to, jis priešas japoniškos animacijos stiliumi. Kūrėjų manymu, visa tai turi atspindėti ju asmeninį kibermiesto įsivaizdavimą ir sukurti dalyvavimo efektą. Kūrėjai tvirtina, jog

padarys viską, kad žaidėjas galėtų pasijusti esąs atėities miesto detektyvas.

Techniniai reikalavimai:

procesorius: 486 (geriau Pentium);

atmintis: 8 Mb RAM;

grafika: SVGA;

aplinka: Windows 95;

valdymas: klaviatūra, pelė.

LITTLE BIG ADVENTURE II

(ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL)

Jaunos kompanijos ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL debiutas buvo žaidimas „RELENTLESS: TWINSENS ADVENTURE“ (žinomesnis „LITTLE BIG ADVENTURE“ pavadinimu). Reikia pasakyti, kad nepaisant kai kurių nedidelių trūkumų, debiutas buvo sėkmingas. Nuo to laiko kompanijos reikalai labai pagerėjo, ji sudomino ir labai gerbiama firma ACTIVISION, kuri tuoju pat pasiūlė bendradarbiauti. Pirmasis bendras šių dviejų kompanijų kūrinys



buvo žaidimas „TIME COMANDO“. Ne taip seniai ADELINE išleido „LITTLE BIG ADVENTURE II“. Čia pagrindinis herojus vėl yra Tvinsenas (Twinsen). Šį kartą istorija kiek kitokia. Į gimtąją Tvinseno planetą atskrido ateiviai ir pasiėmė jį su savimi. Taigi Tvinseno laukia tarpgalaktinis nuotykis. Tačiau ką padarysi – toks turinys, ir mūsų herojui nieko kita nelieka, kaip vėl parodyti savo didvyriškumą ir nenugalimumą.



Frederikas Renelas (Frederick Raynal), kuris kūrė „ALONE IN THE DARK“, „TIME COMMANDO“ ir „LITTLE BIG ADVENTURE“, pasiūlė būti „LITTLE BIG ADVENTURE II“ dizaineriu, o tai jau daug pasako.

Techniniu požiūriu pakitimu bus nedaug, tačiau visi – esminiai. Visų pirma, padides kadru per minutę skaičius (frame rate). Tai tikrai džiugina, nes žaidimo animacija taps dar lygesnė ir tikroviškesnė. Antra, beveik dvigubai prisiples žaidimo pasaulis. Tai taip pat patiks žaidėjams veteranams. Trečia, pagaliau taps geresnė žaidimo išsaugojimo sistema.

Pabaigai galima pridurti, kad žaidimas tikrai bus šaunus „LITTLE BIG ADVENTURE“ tęsinys.

Techniniai reikalavimai:

procesorius: 486 (geriau Pentium);

atmintis: 8 Mb RAM;

grafika: SVGA;

aplinka: MS-DOS;

valdymas: klaviatūra, pelė.

HEXEN II

(RAVEN)

Tradicijos, tradicijos... Kas gali būti tvirtesnio? Mes dar nespėjome pasidžiaugti „galinguoju ir baisiuoju Kueiku (Quake), o jo aplinką jau negailestingai eksploatuoja savo žaidimams kitos kompanijos.

Atrodo, kad visa tai jau matėme... Mums ir vėl siūloma pasinerti į pasaulį, kur viešpatauja Šėtonas, ir galutinai sunaikinti paskutinįjį iš trijų Raitelių Gyvatę (Serpent Riders) – Koraksą (Korax), nešanti mūsų pasauliui nesantaiką ir chaosą. Kaip ir ank-

stesnėje dalyje, reikės išsirinkti patinkantį personažą. Tik šį kartą personažų yra 4. Ir kiekvienas turi unikalių sugebėjimų, kurie žaidimo eigoje keisis ir bus reguliuojami Patyrimo Sistemos (Experience Systems; tai labai būdinga RPG žanrui ir visai nebūdinga veiksmo žaidimams).

Kiekvienas personažas turi penkis specifines ginklų rūšis, iš kurių keturios sustiprintos stebuklingosios Užkeikimų knygos galios (Tome of Power). Tokiu būdu Jūs turėsite 36 skirtingus magiškus ginklus. Dar yra begalė įvairiausių naudingų ir būtinų daiktų bei užkeikimų. Quake aplinka panaudota siekiant sukurti siaubo ir tamsos atmosferą: besiskverbiantys pro tamsius debesis saulės spinduliai, lietus, nakties gėlėje šviečiantys fakelai. Bėgte, žingsniu, vandeniui, o kartais net oru turėsite pereiti 30 mistinio ir bauginančio pasaulio lygių. Tačiau būkite atsargūs, nes ši kelionė reikalauja ne tik greitų refleksų. Aštrus protas ir neeilinis intelektas labai pravers įvairioms mįslėms spręsti ir kelyje pasitaikančioms gudryboms apgaulėms bei spąstams įveikti. Žaidimų „surask-mėlyną-raktą-ir-atidaryk-mėlynas-duris“ amžius baigiasi. Jau ne už kalnų nauji monstrai, spąstai ir mįslės.

Techniniai reikalavimai:

procesorius: 486 (geriau Pentium);

atmintis: 8 Mb RAM;

grafika: SVGA;

aplinka: MS-DOS;

valdymas: klaviatūra, pelė, džiostikas;

galima žaisti per tinklą ir modema.

SHIVERS II

(SIERRA)

Po legendinio „Myst“ pasirodymo atsirado nemažai šio žaidimo klonų pasekėjų, tačiau visi jie buvo tik varganas nemirtingojo šėdėvo šešėlis.

Nė vienas iš žaidimų nesulaukė ir simtosios „Myst“ pasisekimo dalelės. Matyt, tai ne itin patiko žaidimų industrijos gigantams, tarp kurių ne paskutinėje vietoje atsiderė SIERRA ON-LINE. Ši kompanija garsi žaidimų serialais („Kings Quest“, „Space Quest“, „Lesure Suit Larry“ ir kt.). Taigi dabar SIERRA paleido į pasaulį naujo seriale „pilotą“ „SHIVERS“.

Žodis shivers reiškia „pagagai“. Tai dar vienas siaubo serijos produktas (prisiminkime tokius hitus, kaip „PHANTASMAGORIA“ ir dvi „Gabrielio Naito“ dalys).

Beje, reikia pasakyti, kūrybinė grupė šauniai padirbėjo. Žaidimo grafika ir gar-



sas, ko gero, aplenkia net patį „Myst“, šitkinusi pirmosios dalies populiarumą. SIERRA paskelbė, kad greitai pasirodys tęsinys („SHIVERS II – HARVEST OF SOUL“).

Pirmoje dalyje herojus susilaukia su draugais, kad praleis naktį sename mįslių ir paslapčių muziejuje. Tačiau netrukus jis pastebi, kad po muzieju vaikštineja labai pikti demonai Iksupai (Ixupai).

Kažkoks žiopyš išleido juos į laisvę (beje, tam žiopyliui toks neatsargumas kainavo gyvybę). Kad liktum gyvas, reikia visus demonus suvaryti atgal į narvus. Tai padaryti galima tik išsprendus daug gal-



Naujienos

vosūkių ir suradus reikalingus daiktus. Žodžiu, arba heroju nužudys demonai, arba, įminęs galybę įdomiausių misijų, jis išeis į laisvę.

Antrosios dalies turinys visiškai nesujęs su pirmąja dalimi, tačiau dėl to jis nėra mažiau įdomus. Herojus keliauja į miestą, vadinamą Ciklonu (Cyclone) esantį Arizonos valstijos pakrasty. Jo tikslas – surasti draugus, kurie, filmuodami savo roko grupės videoklipą, dingę be pėdsako. Tuščiose miesto gatvėse herojus sutinka žmąsį figūrą, vadinamą save Tamsiuoju Debesiu (Darkcloud). Kas tai – žmogus ar vaiduoklis? Tai ir dar daug ką žaidėjas sužinos vėliau.

Toks būtu antrosios dalies turinys. Techniniu atžvilgiu didelių pasikeitimų nebūna. Autoriai vėl pradžiugins puikia trimatę grafiką ir nuostabiomis melodijomis. Žaidėjo laukia 50 nelengvų galvosūkių. Beje, kūrėjai pasirūpino, kad nenusibostų juos spresti, jie sukūrė labai simpatiška pagalbininką – baltą vaiduoklį, kurio patarimai gali nukreipti teisingu keliu. Tačiau aklaai juo pasikliauti taip pat neverta.

Atrodo, šis stebuklas sulauks didelio pripažinimo.

Techniniai reikalavimai:

procesorius: 486 (geriau Pentium);

atmintis: 8 Mb RAM;

grafika: SVGA;

aplinka: Windows 95;

valdymas: klaviatūra, pe.ė.

***pilotas** – televizijos terminas, kuriuo vadinama pirmoji (kartais – paskutinė) bandomoji būsimo seriale serija.

SWAGMAN

SEGA SATURN

(CORE DESIGN)

Kompanija CORE DESIGN, sukūrusi pasaulinio pasisekimo sulaukusį „TOMB RAIDER“, parodė visiems, kad sugeba kurti sudėtingas trimates aplinkas ir žaidimus, kurie ne tik stebina ištainga grafika, bet ir priverčia susimąstyti. Ir štai, vietoj laukiamo „TOMB RAIDER 2“ pasirodo keistokas dvimatės žaidimas „SWAGMAN“.

Šis keistokas žaidimas savyje suderina galvosūkių ir ieškojimo elementus su siužetu apie košmarinę siaubingą sapnų demono pasaulį.

Pagrindiniai herojai, vaikai Zakas (Zack) ir (Hannah) gelbėja mūsų pasaulį, kovodami su tamsiosiomis jėgomis.

Nors žaidime nėra galimybės žaisti dviese, herojams tenka bendradarbiauti, norint pasiekti ankstesnes vietas arba ieškant slapty kambarių. Papildomi sugebėjimai tampa priimami, vaikams pasiekus

Svagmano (Swagman) teritorija. Suradę veidrodinius vartus Realame Pasaulyje, žaidėjas akimirksniu persikelia į sapnų karalystę ir pavirsta nerangiais koviniais gyvūnais. Žaidimo eigoje Zakas ir Hėrekas susitinka įvairiausių pabaisų, kurios gali egzistuoti tik tai košmaruose.

Nekreipiant dėmesio į spalvingą išorę, „SWAGMAN“ yra pakankamai sudėtingas žaidimas. Pirmuose lygiuose išsprendus nesudėtingus galvosūkius ir nugalėjus kelis silpnus priešus, gali atsirasti netikras saugumo pojūtis. Tačiau jis greitai išnyksta, vos tik žaidėjui tenka susimąstyti, kaip geriau išnaudoti herojų sugebėjimus iš visų pusių pilant įvairiausių formų ir dydžių priešams. Šiuropoka muzika ir subtiliai panaudoti garsiniai efektai ir įvairūs triukšmai sukuria žaidime itamos ir siaubo atmosfera, jeigu Jums užteks kantrybės triant lygius ir sprendžiant galvosūkius, prie šio žaidimo praleisite ne vieną bemiegę naktį.

BEDLAM SEGA SATURN

(MIRAGE)

BULFROG kompanijos pranešimas, kad SYNDICATE WARS versija Saturnui nebūna išleidžiama, nuvytė daugelį žaidėjų, nekantriai laukusių šio kovinio-strateginio žaidimo pasirodymo.

Bet galite nepergventi, nes žaidimas „BEDLAM“ turėtų patenkinti Jūsų kraugeriskus polinkius.

Veiksmas vyksta niūrioje ateityje, kai žmonija atsiduria ant išnykimo ribos kovodama su bio-mechaninėmis gyvybės formomis.

Iš pradžių šios būtybės buvo kuriamos būti tuščia galviais žmonių vergais ir štai dabar jos sukyla prieš savo buvusius šeimininkus ir užima visą planetą, genocidokampanijoje išnaikindami milijonus gyventojų. Tie, kam pasisekė išvengti mirties, pasidalino į dvi grupes. Pirmoji grupė įsikūrė nuošalyje saloje, o antroji – persikėlė į žemės orbitoje esančias kosmines stotis, kur ir ruošėsi susigražinti savo planetą ir išnaikinti visus biocheminius priešus.

Kiekvieną lygį žaidėjas praeina saugomas šarvuoto įrengimo („art“). Iš esmės tai yra mobili kovinė platforma iki dantų apginkluota įvairiausiais ginklais. Prieš misijos pradžią žaidėjas perka reikalingiausius ginklus.

„SOVIET STRIKE“ gerbėjams šio žaidimo stilius pasirodys tikrai labai pažįstamas, tačiau „BEDLAM“e“ griovimo, naikinimo ir kraujo praliejimo kur kas daugiau. Čia gali būti sunaikintas bet koks pastatas, mašina ar gyvas padaras.

Sekamąingai įvykdes pirmąją užduotį, žaidėjas gali valdyti iš karto tris kareivius. Tačiau tai visgi yra daugiau veiksmo žaidimas, todėl sudėtingu strategijų nesitikėkite.

Geros žinios SEGA žaidėjams!

Nuo gegužės 1 dienos malonūs surprizai laukia visuose platinimo taškuose:

1. Visų perkamųjų Mega Drive žaidimus laukia prizai: firminiai fotoaparatai, ženklinukai, rinkiniai, marškinėliai, puodeliai.

2. Pirkdamas SEGA SATURN aparatą už tą pačią kainą (1499 Lt) gauni dar ir žaidimą („SEGA RALLY“ arba „WORLD WIDE SOCCER“).

Oficialūs SEGA platintojai:

Vilniuje: Legocentras Vaikų Pasaulyje, Centrinė Universalinė parduotuvė Ia., „Pepė“ Aušros vartų g. 11, „Pasidaryk Pats“ Viršuliškių g. 42, „Žurnalistas“ Gedimino pr. 21.

Kaune: „Merkurijus“ IIIa, Laisvės al. 60.

Klaipėdoje: Žaislų parduotuvė Danės g. 21.

Šiauliuose: „Technocentras“ Draugystės pr. 16.

Panevėžyje: „Sakalas“ Vilniaus g. 3.

Kiber paštas

Daugelis skaitytojų klausia, kur galima nusipirkti pirmuosius „KIBER ZONOS“ numerius. Juos galima nusipirkti Vilniuje, knygynas „PENKI KONTINENTAI“ Stulginskio 5, Kaune, knygynas „SMALTJA“, Kęstučio g. 17 ir Panevėžyje, UAB „BIZNIO KONTAKTAI“, Smėlynės g. 18 - 3.

• Norėčiau paklausti, kur galima gauti naujausių Sega Mega Drive diskečių? Kur tik ieškau, visur randu tik seniai išleistus.

(Justinas iš Vilniaus)

Sega Mega Drive diskečių galima nusipirkti SEGA platintojų parduotuvėse, kurių adresai yra išspausdinti žemiau. Jei ten nerandate žaidimų, kuriuos norėtumėte nusipirkti, galite paieškoti Gariūnų turgavietėje (ten jos piratinės ir nelabai kokybiškos, tačiau didesnio pasirinkimo kol kas mes dar neturime).

• ...neseniai nusipirkau Sega Mega Drive kompiuterį ir disketę „Mortal Kombat2“ ir beveik nieko nemoku, todėl gal galima būtų sužinoti visus FATALITY, BABALITY, FRIENDSHIPS ir t. t., be to gal galite patarti su kokiais „džoistikais“ geriau žaisti (patogiau) šį žaidimą: su Sega Mega Drive ar Sega Mega Drive 2?

(Aurelijus iš Šilutės)

Kadangi gavome labai daug laiškų (ypač iš Šilutės), su prašymais parašyti viską apie „MORTAL KOMBAT“ žaidimus, nutarėme kitame numeryje paruošti didelį straipsnį apie tai.

Be to galime užtikrinti, kad su Sega Mega Drive 2 „džoistikais“ žaisti kur kas patogiau nei su Sega Mega Drive.

• Norėčiau sužinoti kiek kainuoja 4-o greičio CD-ROM? Kur jį galima nusipirkti?

(Justinas iš Vilniaus)

Toks CD-ROM'as kainuoja apie 260 Lt., tačiau kainos labai priklauso nuo firmos (gamintojos ir parduodančios).

• Norėčiau paklausti apie „Mortal Kombat 3“ žaidimo kodą ABBA↓ABBA↑↑↑. Kaip, kur ir kam jis naudojamas? Jei galima norėčiau sužinoti ir kitus šio žaidimo kodus.

(Vitalijus iš Vilniaus)

Atsiradus „MORTAL KOMBAT 3“ ženklui reikia surinkti šį kodą. Taip padaromas SMOKE.

• ... mus labai sudomino žinia apie naują „Warlords“ versiją, „Warlords 3“. Gal galima parašyti, kada jau išėjo šis žaidimas ir kokiame piratiniame CD galima jį rasti?

(„Warlordistai“: Augustinas, Romas, Povilas, Gintarė, Arnas, Justas (Kaunas); Mantas, Paulius, Vidmantas, Jovilė (Vilnius); Arnoldas ir Erikas (Panevėžys)).

Šis žaidimas dar neišėjo, tačiau „KIBER ZONOS“ Nr.7 parašysime nemažai įdomaus apie šį žaidimą. Nepykite, kad dažnai negalime aprašyti Jums rūpimus žaidimus iš karto, nes turime atsivėlgti į visus gaunamus laiškus. Be to paruošto numerio medžiagos negalime keisti.

• Mano manymu per daug kodų bei žaidimų aprašymų „Sega“ kompiuteriams. Aš nematau, kad jie tokie populiarūs. (Bent iš pažįstamų mažai kas turi)

(Andrius iš Kauno)

Mums rašantys „Segos“ kompiuterinių žaidimų mėgėjai šitaip tikrai nemano. Ko gero karas tarp „Video-geimerių“ ir „PC-geimerių“, kuris siautėja visame pasaulyje, pasiekė ir „KIBER ZONĄ“.

• Jūs neperspėjote, kad „KIBER ZONĄ“ leisite kas mėnesį, dar kiek ir būčiau pražiopsojęs...

(Simonas iš Kauno)

Simonai, jei atidžiai žiūrėtum „KIBER ZONOS“ laikraštį, pastebėtum, kad nuo pat pirmojo numerio mes rašome, kad tai mėnesinis laikraštis...

• Esu iš Panevėžio ir norėčiau paklausti, kur Panevėžyje moko naudotis INTERNET'o tinklu, gal yra kokios nors įstaigos ar klasės, nes norėčiau išmokti?

(Arnoldas iš Panevėžio)

Naudotis INTERNET'o tinklu moko firma „VIRTUAL U S PASAULIS“ (Nemuno g. 79, IV aukštas). Yra ir kitų firmų, bet, matyt, joms nesvarbu, kad kas nors apie tai sužinotų.

• Aš rašau Jums pirmą kartą. Norėčiau sužinoti, ar galiu pats surinkti atminties procesorių? Tai pigiau, nei pirkti iš karto sukomplektuotą? Ar sunku gauti reikalingas plokštes? Ar galiu pats įsidėti jau sukomplektuotame procesoriuje CD ROM'us...

(Ričardas Čičiurka iš Panevėžio)

Surinkti kompiuterį galima ir pačiam, tačiau gali prireikti tam tikrų įgūdžių ir, aišku, anglų kalbos žinių. Žiūrint į kainoraščius gali pasirodyti, kad pačiam surinkti kompiuterį pigiau, tačiau iš tikrųjų būna kitaip. Ne visada rasite reikiamų detalių. Kai kurių detalių gali tekti palaukti, kol firmos jas atsigabens. Be to Jūs sugaišite nemažai laiko ir pinigų kelionėms. Taip pat nereikėtų pamiršti, kad ne visos dalys gali veikti kartu. Taigi gal būtų geriau pirkti kompiuterį kokioje nors firmoje? Be to, firma gali pasiūlyti didesnę nuolaidą, perkant kompiuterį, o ne atskiras detales. Be to firma atsako, kad kompiuteris gerai veiktų.

Kaip įsidėti kietą diską ar CD-ROM įrenginį paaiškinsime artimiausiame numeryje.

• Kiek maždaug kainuoja INTEL TRITON motininė plokštė su 166 MHz procesoriumi?

INTEL plokštės su TRITON mikroscemų rinkiniu būna įvairių modifikacijų. Jų kaina apie 400-500 Lt (su PVM).

Processorius INTEL P-166 MHz kainuos apie 1600 Lt.

AMD K5-166 apie 800 Lt.

CYRIX (IBM) 133 – apie 780 Lt.

• Kokį kompiuterį geriau pirkti? Parašykite visus duomenis (DX, MHz, procesorius, atmintis). Kokia būtų tokio kompiuterio kaina?



INTEL PENTIUM 100 MHz/8 MB, 1 MB SVGA su spalvotu monitoriumi HDD 1,6 MB. Jo kaina apie 3600 Lt. (su PVM); INTEL PENTIUM 133 MHz/8 MB, 1 MB SVGA su spalvotu monitoriumi HDD 1,6 MB. Jo kaina apie 3900 Lt. (su PVM); Atminties padidinimas nuo 8 MB iki 16 MB kainuos 220 Lt. (su PVM).

20 kovų: žingsnis po žingsnio

(atkelta iš 1 puslapio)

antis per žemėlapių centrą. Jei užimsite šį kelią, galėsite pulti priešą forta. Galima jį pulti ir kitaip, tačiau kiti keliai yra blokuoti didelėmis akmenų krūvomis. Jas pašalinti reikia daug laiko ir jėgų.

| | | | |
|---|--|----------------|---|
| | | pricio fortas | |
| A | | C | D |
| | | Saidžio fortas | B |

Pradžioje turėsite vieną *Psychos*, vieną *Tough* būrį ir vieną lengvąjį tanką.

Jei paskubėsite, turėsite galimybę užimti kvadratą A esantį niekieno tanką. Dar viena grupė paims kvadratą B esantį tanką. Šis tankas turi padėti lengvajam tankui išlaikyti centrinį kelią. *Tough* būrys puolimo pradžią turi pradėti tanku, po to užimti kvadratą C, o jei pasiseks, – ir kvadratą D.

Kaip minėjome, fortą pulkite centriniu keliu, tačiau dar galite apsidrausti puldami iš kurios nors šoninės teritorijos.

8 misija.

MOLTEN KOMBAT

Šiame žemėlapyje yra šiek tiek niekieno technikos. Ją reikia užimti. Jūsų tikslas – padaryti tai greičiau už priešą. Po to pasistenkite užimti ir išlaikyti pagrindinę poziciją žemėlapių centre.

| | | | |
|---|---|----------------|--|
| | | pricio fortas | |
| C | A | | |
| B | | Saidžio fortas | |

Labai svarbu sunaikinti tiltus, ir geriau tai padaryti prieš pat priešą nosį.

Pradžioje turėsite *Psychos* ir 1 *Tough* būrį.

Užimkite *Gun* žemėlapyje A. Tai padės išlaikyti dešiniąjį tiltą, bet vis dėlto geriau būtų jį sunaikinti. Taip apsaugosite centrą nuo atakų iš dešiniojo flango. Užėmę kvadratą C vidutinį tanką, pulkite ir sunaikinkite šiam kvadratu esantį tiltą. Tai padarykite, kai ant jo užlips priešas. Taip vidutinis tankas galės keliauti padėti vykdyti kovos veiksmus centriniame plote.

Kvadratai A sutelkiate dideles pajėgas – geriau būtų, jei prie jų prisijungtų *Sniper* būrys. Jie gali naikinti pašalintus tiltus. Tada pulkite priešą ir jo fortą.

9 misija.

SLIPPERY JIM

Šiame žemėlapyje labai daug vietų, kur reikėtų, o kartais net būtina, nukeliauti vandeniu. Taigi robotų gamyklos tampa reikšmingesnės.

Pradžioje turite 3 *Psychos*, 2 *Tough* būrius ir vieną vidutinį tanką. Nukreipkite savo vidutinį tanką ir robotų grupę centriniams A ir B teritorijoms užimti ir saugoti. Sunaikinkite tiltą, jungiantį kvadratus E ir B.

Kvadratai C užimkite kokį nors lengvąjį tanką ir su juo išsaugokite tiltus kvadratai D. Jų sunaikinimas visko nieko gero neduos, nes čia priešas turi tik pėstininkų būrius.

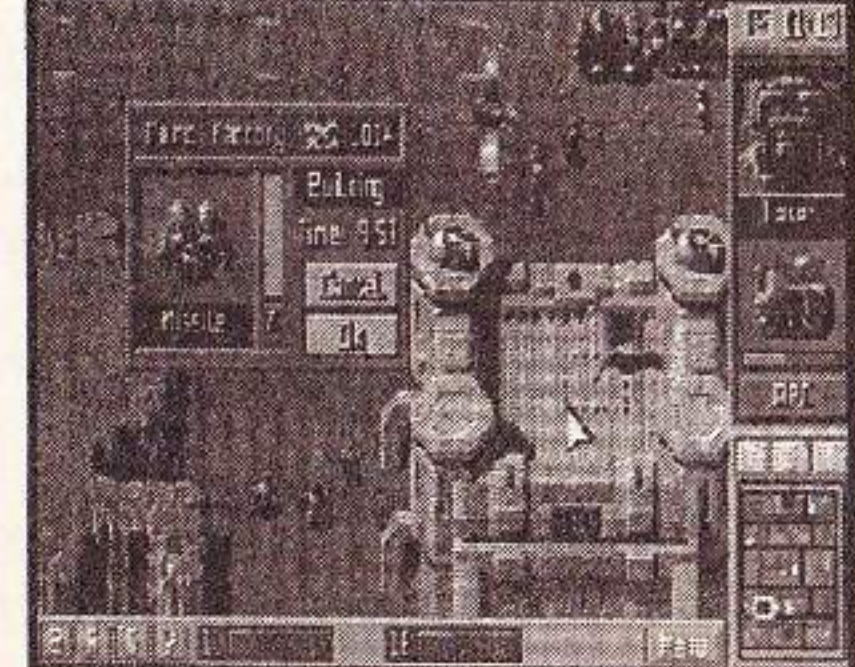
Kvadratai F sutelkiate stambias pajėgas, nes teks atremti priešą puolimus. Kai sunaikinsite visas jo pajėgas, pereikite į kontrpuolimą.

10 misija.

THE WALL

Žemėlapis padalytas uolų siena. Didžioji sienos dalis paslėpta po vandeniu. Griaudami ją, galite prieiti prie robotų gamyklų. Pusė, kuri kontroliuoja žemėlapių centrą, turi šokių tokių teritorijos pranašumą.

| | | | |
|---|---|----------------|---|
| | | pricio fortas | |
| A | B | C | |
| | | Saidžio fortas | D |



Misijos pradžioje turite 3 *Psychos*, 2 *Tough* būrius ir vieną vidutinį tanką. Aneksuokite kvadratą D, esantį dešinėje nuo Jūsų forto. Sutelkite visas jėgas kvadratu B užimti ir užimkite vieną iš dviejų (A arba C) kvadratų. Užimti visus tris kvadratus labai sunku, tačiau, jei tai padarysite, kovose turėsite kur kas daugiau pranašumų. Praktiškai tai garantuoja Jūsų sėkmę. Daug dėmesio skirkite *Sniper* sukurti. Jie padės sulaukyti priešų puolimus.

11 misija.

CHILLY WILLY

Šiame žemėlapyje priešą fortas kur kas geriau saugomas nei Jūsų. Tai iš karto krenta į akis, nes priešą fortas yra saloje, apsupamas vandens, ir jį galima pulti tik sunkiąja technika ir tik iš dviejų pusių. Žaidėjo fortas

| | | | |
|---|--|----------------|--|
| | | pricio fortas | |
| | | A | |
| C | | Saidžio fortas | |
| | | B | |



stovi priešais visiškai lygiame lauke, ir jį galima pulti iš trijų pusių.

Pradžioje turite 1 *Psychos*, 1 *Sniper*, 2 *Tough* būrius ir vieną vidutinį tanką. Vidutiniu tanku pasistenkite užimti ir išlaikyti kvadratą A. Įsakykite robotų grupei užimti apatinę žemėlapių dalį. Sustiprinę grupę užimtu tanku, saugokite kelią, esantį kvadratu C.

Kvadratai B *Tough* būriu užimkite niekieno A.P.C. Šį būrį nusiųskite į pagalbą tankui, ginančiam kvadratą A. Jei kvadratai A reikalai klostosi gerai ir pagalbos ten nereikia, galite A.P.C. nusiųsti padėti grupuotėms kvadratu C. Tai padės Jums pereiti į puolimą. Savo forte galite gaminti A.P.C. ir *Tough* būrio robotus – fabrikas yra forto dešinėje. Galite šias pajėgas kombinuoti. Taip kur kas lengviau sukursite pajėgius būrius, galinčius smarkiai pakentti priešų.

12 misija.

HEAVY METALL

Kelias, lenkiantis centrą, sudaro tokią padėtį, kai valdanti centrai pusė turi daugiau pranašumų. Pradžioje turite 3 *Psychos*, 2 *Tough* ir 1 *Pyro* būrį.

Didelį dėmesį skirkite technikai, stovinčiai ant kelio (kvadratai A, B ir C), užimti ir užimtai teritorijai išlaikyti, vėliau pereikite į puolimą. Visų pirma, pamėginkite atakuoti ir sunaikinti priešą tankų gamyklą kvadratu D (arba bent jau jai pakentki).

Etapo pradžioje sukurkite mobilias grupuotes jėgoms, kurios atakuoja priešą, sustiprinti. Atidžiai stebėkite priešą pajėgų judėjimą, nes masiniam puolimui galima priešpastatyti tik masinę gynybą.

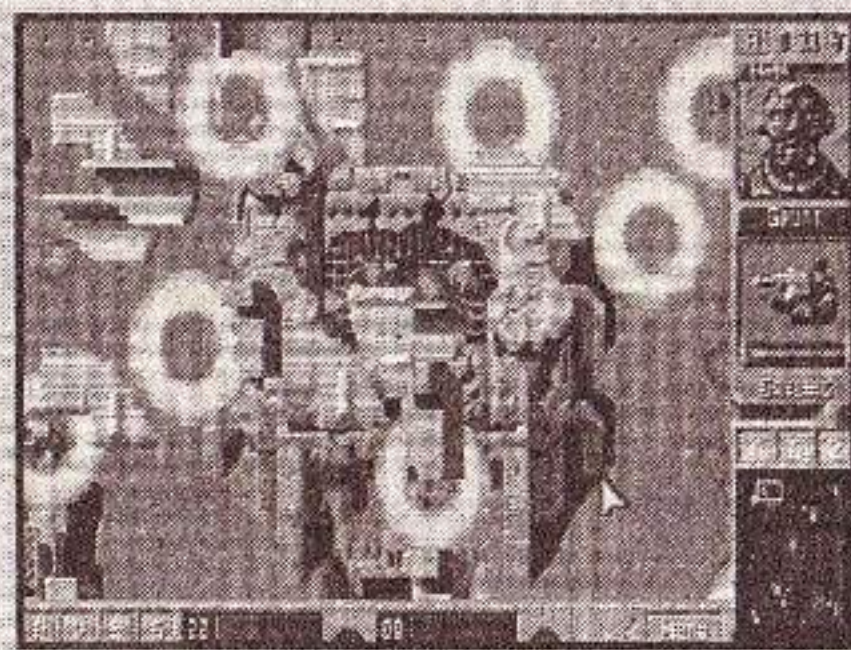
13 misija.

HOT & STEAMY

Žemėlapyje parodytas kelių tinklas. Raktas į sėkmę – teisingas jėgų paskirstymas įvairiuose keliuose. Misijos pradžioje turėsite 2 *Psychos*, 1 *Sniper*, 1 *Tough*, 1 *Laser* būrį ir vieną vidutinį tanką.

Su tanku kvadratu A sunaikinkite priešą *Howitzer* ir užimkite šią teritoriją.

Sutelkite snaipečių ir šaulių iš lazerių jėgas kvadratu B apsaugoti. Jiems į pagalbą dar galite nusiųsti tanką.



16 misija.

LIGHT BRIGADE

Žemėlapyje matome kelią, kuris jungia vieną fortą su kitu. Galima atakuoti flangais, nors tai bus gana sunku. Priešas sukonsentruos visas pajėgas centriniame kelyje, tanku stengsis prasiveržti prie Jūsų forto.

Pradžioje turėsite 3 *Psychos*, 1 *Tough*, 1 *Sniper* būrį, vieną vidutinį ir vieną sunkųjį tankus.

Sustabdykite priešą judėjimą centriniu keliu kvadratu A arba vienu kvadratu žemiau. Be to, pasinaudokite tuo, kad priešas nederina įvairių padalinių judėjimo greičio.

Su snaipeiais ir šauliais užimkite teritorijas E ir D.

17 misija.

CAR PARK

Iš šiaurės į pietus tekanti upė dalija žemėlapijį į dvi lygias dalis. Pietinėje dalyje yra technikos parkas, kuris laukia šeiminių. Jūsų tikslas – užimti savo žemėlapyje dalyje visą techniką ir pradėti puolimą.

Iš pat pradžių Jūs neturite tiek pėstininkų, kad galėtumėte užimti visą techniką. Todėl būtina kurti kurti ir pačius paprasčiausius pėstininkų būrius *Grunt*. Centre atremkite priešą atakas. Pasinaudokite tuo, kad priešas mėgins pereiti tiltus. Pietinėje žemėlapyje dalyje nepalikite tiltų be priežiūros. Patartina nuolat juos griauti, o taip pat neleisti priešui persikelti per upę.

Pradžioje turėsite 1 *Sniper* būrį, vieną džipą, du lengvus ir du vidutinius tankus. Turite savo pėstininkus nukreipti užimti techniką, esančią pietinėje žemėlapyje dalyje (kvadratai A ir B). Su džipais ir tankais užgrobkite kitus Jūsų žemėlapyje dalyje esančius kvadratus. Tankais sulaukykite persikėlimus F ir D kvadratuose. Džipą siųskite saugoti neužimtos technikos, – jei kartais užsimanys pasirodyti prieš pėstininkai. Kai grobsite techniką, ypatingą dėmesį kreipkite į sunkiuosius ginklus, kurie gali tili šaudyti. Priklausomai nuo to, kaip kursite naujus dalinius, atkovotą techniką siųskite į pagalbą kvadratuose F ir E apsaugoti. Tik nepamirškite palikti ganėtinai saugią priedangą, kad galėtumėte griauti tiltus tarp savo ir priešų parkų.

Kai technika parke pasibaigs, pradėkite gaminti sunkiuosius robotus ir sodinti juos į A.P.C.

18 misija.

BRIDGE GAME

Misiją pradėsite greta priešą forto esančiame kvadratu. Iš pradžių trys šiuos kvadratus jungiantys tiltai bus sugriauti. Priešas mėgins juos atstatyti, taip pat, kol vyks darbai, bandys perkelti per upę savo pėstininkus, kad jie galėtų pulti Jūsų fortą. Abiejuose flanguose yra gamyklos ir šiek tiek niekieno technikos, kurią galima pasisavinti.

Iš pradžių turėsite po vieną *Psychos*, *Sniper*, *Tough*, *Pyro* ir *Laser* būrį, taip pat po vieną lengvąjį, vidutinį ir sunkųjį tanką. Vieną tanką palikite tiltams griauti ir

perkėloms saugoti. Forte ir šalia esančiose teritorijose pradėkite rengti būtinus pulkus ir artilerijos įrenginius. Visas kitas pajėgas padalykite ir nusiųskite užimti dešiniąjį ir kairiųjų flangus iki kvadratų A ir B. Jei judėsite toliau, būtina susidursite su kol kas Jums per stipria priešų apsauga. Kvadratai C pasinaudokite kranu ir taip galėsite pasiekti priešą fortą.

19 misija.

MAYHEM

Tai didelis atviras plotas, kur gali kautis priešiniai su daug technikos. Pagrindinė kova vystosi už centrinių teritorijų, kurios gali tiktai pulti abudu fortus. Pradžioje turėsite po vieną *Tough* ir *Laser* būrį, 3 *Sniper* būrius ir po vieną lengvąjį, vidutinį ir sunkųjį tanką.

Nusiųskite tanką, lydimą robotų, aukštesnų nuo forto ir užimkite teritorijas A, B ir C. Įsitvirtinkite kvadratu B ir kontroliuokite perkėlą. Neleiskite prasiveržti priešą sunkiam tankui. Kvadratai D ir galingas tankų gamyklas užimkite su sunkiuoju tanku, užgrobtu lengvuoju tanku ir vienu robotų pulku. Po to robotų grupę nusiųskite užimti kvadratą E. Pasinaudokite priešų gynybos susilpnėjimu ir nusiųskite sunkųjį tanką užimti kvadratą F.

20 misija.

Tai paskutinioji ir, ko gero, pati sunkiausia misija. Lauke labai daug gamyklų ir remonto dirbtuvių. Jūsų tikslas – užimti ir išlaikyti kuo didesnę teritoriją.

Pradėsite misiją turėdami po vieną *Tough* ir *Sniper* būrį, du *Psychos* būrius ir po du lengvuosius ir vidutinius tankus.

Būtina užimkite sunkųjį tanką, esantį B kvadratu, ir savaeigi raketinį įrenginį kvadratu A. Užėmę kvadratus C ir D, nukreipkite šiuos du karinius vienetus kelias, nutiestiems dešinėje nuo šių teritorijų, ginti. Nusiųskite robotų pulkus užimti teritorijas E ir F. Suremontuokite tiltą, jungiantį tuos du kvadratus. Stebėkite, kad priešas nesuremontuotų tilto tarp kvadratų F ir G.

Griaukite tiltus ir kontroliuokite priešingus krantus. Tai leis Jums sustiprinti savo gynybą, nes visa priešą sunkioji technika turės apvažiuoti aplinkui.

Tai idomu...
Kompanija BLIZZARD ENTERTAINMENT paskelbė, kad kuria naują žaidimą „WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS“.

Idomu tai, kad šio nuotykinio žaidimo veiksmas vyksta „WARCRAFT“ herojų pasaulyje, kur žaidėjai galės daugiau sužinoti apie Orkų Ordą ir jų istoriją.

Žaidimą sudarys daugiau kaip 60 skirtingų vietovių sujungtų animuotais interpais, bei daugiau kaip 70 animuotų veikėjų.

„LORD OF THE CLANS“ numatoma išleisti vasaros pabaigoje.

Tie, kas jau patyrė visus žaidimo „TOMB RAIDER“ nuotykius ko gero labai apsidžiaugs išgirdę, kad greitu laiku pasirodys dar du nauji pridėtiniai šio žaidimo epizodai.

„TOMB RAIDER VI.1“ skirtas tik patyrusiems žaidėjams ir tikrai nebus lengvas.

Pridėtinis lygius numatoma išleisti birželio pradžioje. Be to kompanija CORE DESIGN metų pabaigoje žada išleisti visai naują žaidimą su jau taip pamėgta heroje Lara Kroft.

Laukite 16 puslapių „KIBER ZONOS“ Nr.7

LHX ATTACK CHOPPER (ELECTRONIC ARTS)

Ko gero, net tie žaidėjai, kurie jau sužaidė visus kompanijos ELECTRONIC ARTS „STRIKE“, su malonumu žais šita malūnsparnių žaidimų pradininką.

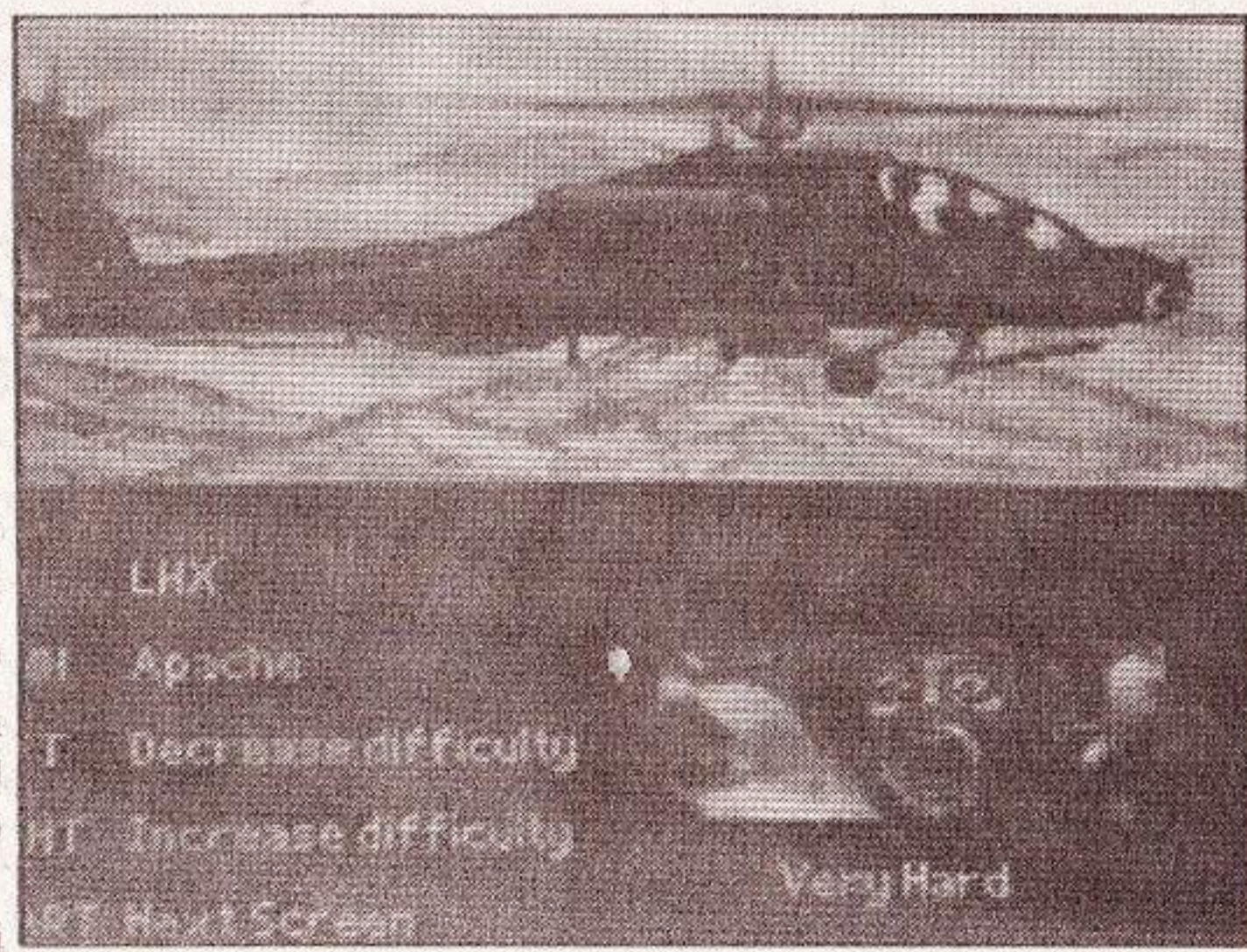
Jūsų laukia daugiau nei rimtas darbas.

Kartu tai labai subtilus darbas, susijęs su kišimusi į reikalus, į kuriuos Jums lyg ir nederėtų kištis, nes žaidimo pradžioje pasirašote trumpą sutartį, pagal kurią amerikiečių kariuomenė visiškai neatsako už Jūsų elgesį.

Išsirinkę malūnsparnį (LHX arba „APAC“) ir sunkumo lygį, atidžiai perskaitykite užduotis, kurias reikia atlikti. Kas žino, į kokią dykumą pateksite, kokius sandėlius susprogdinti arba kokią mirtinai pavojingą misiją teks atlikti?

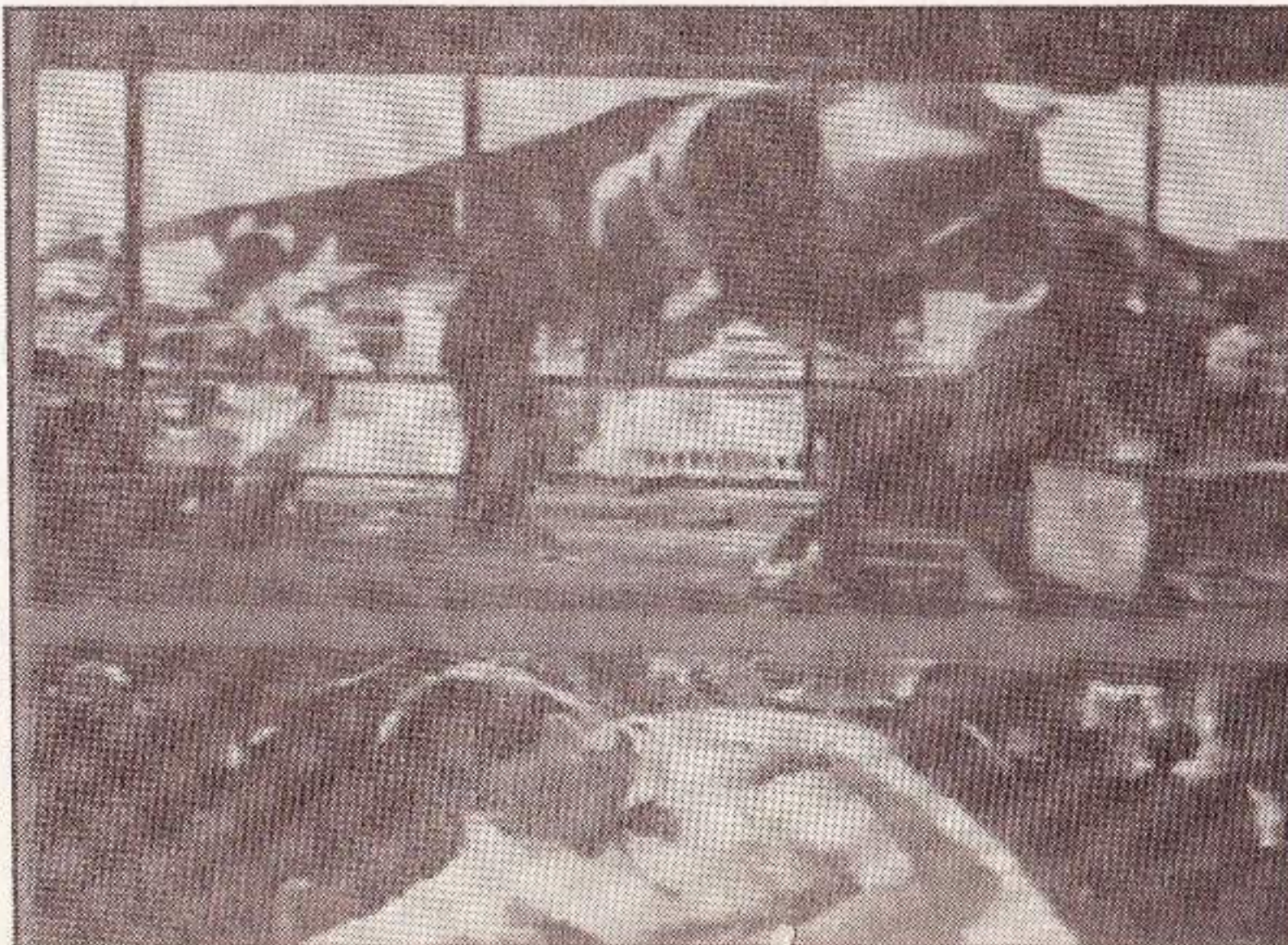
Jei jau gausite tokį stebuklą kaip LHX, tai ne tam, kad nuskrustumėte pasigrožėti jūros pakrante, pasimaudyti ir pasideginti! Jūs turėsite įvykdyti kovines užduotis, kai skriejama baisiausiu greičiu, pasitelkiama pasiutusi akrobatika, protinga taktika, – t. y. viskas, kas teikia tiek daug naudų Jūsų reakcijai ir išradinimumui vystyti.

Vos pradėję vykdyti karinę užduotį, Jūs galite pasitikrinti pagal pagrindinį žemėlapi, kuriame pažymėta Jūsų buvimo vieta, objektai ir priešas. Būtiną informaciją matote ekrane ir gaudote radarais. Beje, visa tai stebite labai aiškiai ir tikroviškai, be to, iš įvairių taškų, lyg Jūs būtumėte susidvejinę: viena dalis sėdėtų



kabinoje, o kita susidomėjusi spoksotu, kaip Jus žudo. Ypač įdomu stebėti šį reginį iš priešininko vietos.

Tik nepagalvokite, kad kabinoje sėdėti nuobodu. Linksmybių užteks, prisišaudyti ir raketomis, ir kulkosvaidžiais galima iki pamišimo. Beje, žaisti labai įdomu



dar ir dėl to, kad visą laiką esate labai arti žemės.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Du tūkstantieji... su trupučiu metai. Branduolinių-cheminių-fizinio-bakterinio karo visuose Žemės kampeliuose pradžia. Kiekviena egzistuojanti rasė mėgina paimti valdžią į savo rankas. Masiniai bombardavimai sunaikino nemažai žmonių. Išsigelbėję nuo sprogimų, žuvo nuo cheminio ginklo. Praktiškai visą valdžią į savo rankas paėmė žmonių sukurti robotai. Tačiau ir tie patys taip „draugiškai“ vieni su kitais sugyveno, jog turėjo pasauliui pasakyti „sudieu“...

Du tūkstantieji... su trupučiu + vieneri metai. Iš androidų rasių Jikučių ir subjaurotų, radiacijos sužalotų žmonių išsivystė nauja superrasė. Tai buvo rasė, prisitaikiusi gyventi šlykščiomis sąlygomis. Tiesiog kaip silikoidai (MOM). Jie nustojo suprasti grožį (tai nenuostabu), literatūra nebesirūpino, o štai kovoti už būvį priprato nuo pat vaikystės, todėl kultūra ir religija jiems tapo žiaurus, be kompromisų SUPERSPORTAS.

Du tūkstantieji su trupučiu + dar keletą metai. „Welcome to Mutant League Hockey“ („Sveiki atvykę į Mutantų lygos ledo ritulį“). Štai toks negudrus užrašas iš toksiškų atliekų dabar puikavosi ant „naujo“ pastato (buvusio senojo miesto policijos skyriaus) stogo. Naujame pasaulyje tai buvo vienintelis statinys, nes visus kitus pastatus nuo žemės paviršiaus nušlavė karai.

2231 metai. Lėtai, bet ryžtingai naujoji visuomenė juda sportinio vystymosi laiptais, žinoma, nepamiršdama laikas nuo laiko pakariauti. Sudaromos „Hock“ komandos. „Hock“ – tai žaidimas, iš pirmo žvilgsnio labai panašus į ledo ritulį, tačiau sportinio kilnumo čia ir su žiburiu nerasi. Vyksta komandų treniruotės. Pirmajam Naujojoje istorijoje mirtinam ledo ritulio čempionatui ruošiasi absoliučiai visi. Mirtinam todėl, kad pralaimėjusiųjų čia nebūs. Liks tik šiukšlių krūvelės.

2240 metai. Mutantų olimpinis varžybų atidarymo metai. Čia dalyvauja tik vienos sporto šakos atstovai – ledo ritulio. Į naują pastatą su visiems gerai pažįstamu užrašu „Mutant League“ plaukia didžiulės Naujosios kartos (New Generations) minios. Jie visi su ginklais – komandoms palaikyti. Taigi liaudis susėdo, žmonės laukia, komandos pasiruošusios mūšiai, PIRMYN!

Mutantų ledo ritulio lygoje iš viso daugiau kaip dešimt komandų, sudarančių dvi grupes – TOXIC ir MANIAC. Dar yra trys rinktinės – TOXIC ALL STARS, MANIAC ALL STARS ir rinktinė ALL GALAXIANACES STARS. Kiekviena komanda turi savo reitingą. Numatytos ir atkrentamosios rungtynės, ir reguliarusis sezonas su slaptažodžių sistema. Turnyro laimėtojas gauna taurę su plaukiojančiomis akutėmis. Kiekviena komanda turi savo stadioną su savo „siurprizais“ – minomis, laužais, skylėmis lede ir kitokiomis niekšybėmis. Varžovų komanda gali susitarti ir nužudyti Jūsų vartininką. Vartai pavirsta baisiais nasrais, nepageidaujančiais esti mažyčio, matyt, labai neskanus kamuoliuko. Prieš pradėdami žaisti, išsiaiškinkime visas bjaurias smulkmenas:

- GAME MODE (žaidimo režimas);
- REGULAR SEASON – nedidukas susirėmimas;
- PLAYOFFS – 16 komandų susirėmimas;
- PLAYOFFS 2-3 – supaprastintas susirėmimas – jei norite laimėti, užtenka sunaikinti tik 2 komandas;
- CONTINUE PLAYOFFS – 16 komandų susirėmimas, tęsimas nuo slaptažodžio įvedimo;
- TEAM DESCRIPTIONS – dvejų komandų,

išrinktų viršutinėje ekrano dalyje, skrolingas; PERIOD LENGHT – kėlinio tęsinys (3,5 arba 8); STADIUM – stadiono pasirinkimas (iš 2); PENALTIES ON-OFF – pašalinimas („poilsis“ ant prasikaltusiųjų už muštynes suolelio).

RESERVES – disabled (išjungti), enabled (įjungti) – žaidėjų pakeitimas. Nustačius „disabled“, Jūs negalėsite patys keisti žaidėjų – tai darys kompiuteris; DEATH INDEX – mustynių žiaurumo lygio reguliavimas (Fight).

Išsirinkote? Vaziuojam toliau! Valdymas: KARYS (ledo ritulininkas) be kamuoliuko: <A> – smūgis ranka arba daikto, pakelto nuo ledo, panaudojimas. Metimo metu galite muštis tik plaukuotąja ranka.

<A> užlaikyti – šuolis pilvu ant ledo. Kartais labai padeda. – žaidėjų perjungimas. <C> dažnas spaudymas – gali pagreitinti ir taip jau greitai žaidėja.

<C> paspausti vieną kartą – po žaidėjo pasirodo informacija (žaidėjo gyvybė, energija ir numeris).

Žaidėjas su kamuoliuku: <A> – taip pat kaip ir be kamuoliuko. arba + džiostikas – padavimas žaidėjui. užlaikyti – palieka kamuoliuką ramybėje, tegul guli.

<C> kamuoliuko metimas. <C> užlaikyti – kamuoliuko spragtelėjimas. Išmestą kamuoliuką, jei jums pasisekė jį pastverti, galite atiduoti kuriam norite žaidėjui – paspauskite džiostiką j bet kurią pusę.

Jei kartais sumanėte atimti iš priešininko kamuoliuką, pavažiokite su juo už parankės, ir kamuoliukas bus Jūsų.

Vartininko valdymas: <A> – kamuoliuko gaudymas visu kūnu. – žaidėjų perjungimas. <C> – „bžiiikkk“ aštria lazda priešininkui per galvą.

Vartininko su kamuoliuku valdymas: <A>, arba <A> + + rodyklės j bet kurią pusę – metimas žaidėjams. <C> – „bžiiikkk“!

Kartais, kai saulė ritinėjasi žeme, o Neris išsilieja iš krantų, Jūsų linksmieji žaidėjai susikala vienas su kitu, o tiksliau – su priešininku: sulekia į krūvą, mojuoja rankomis, keiksnuoja kaip tikri suaugę dėdės, ir visa kita. Kaip tik tokiomis akimirkomis Jums tenka susikauti (rodoma stambiu planu per visą ekraną) su varžovu.

Taigi žaidėjo valdymas tokiu atveju: <A> – blokas. ir <C> – smūgiai rankomis.

Po susirėmimo bus pateiktos kovotojų vizitinės kortelės. Pertraukose tarp kėlinių ant ledo vis atsiras šiukšlių krūvelių – viskas, kas liko iš žaidėjų. Tos krūvelės Jus labai stabdys ir trukdys čiuožti. Tačiau ir šiam „šuniui atsiras savo kaulas“: kai važiuosite prie vienos tokios krūvelės, paprasčiausiai paleiskite valdymą. Tai taip pat padės ir pasitaikius kitoms šunybėms.

Na, lyg ir viskas.

Na, lyg ir viskas.



UAB „FOTOSENSORIUS“

SIŪLO GRAFOPROJEKTEINUS „POLERY-2400“ – 856 LT, SUVYNIJAMUS EKRAVUS – 279 LT IR KITĄ TECHNIKĄ, TAIP PAT NEBRANGIAI PĖVELES PROJEKTORIAMS, KOPIJAVIMO APARATAMS, LEIDYBAI (LAZERINIAMS SPAUSDINTUVAMS).

P. VILEIŠIO 18, VILNIUS TEL. 743972
TEL./FAKSAS 742054.



Skelbimai

Pranešame, kad kol kas mūsų skelbimai nemokami!!!!

Parduodu PC kompaktinius diskus su žaidimais „Nascar racing“, prideda trumpa jo aprašymas (aukštai). CD ne piratinis. Dėl kainos susitarsime.
Tevaitis Gediminas
Kauno raj. Garbava tel. 551 049

Norėčiau keisti PC kompaktinius diskus.
Mūsų kainos 3500
Naplininku 10 – 22
Romanas Andrius

Prekiauju svairiais PC IBM tipo kompiuteriais: parduodu 286 XT ir bangini PENTIUM 150. Yra nauja ir naudota. Kaina sutarime.
Vilnius, 2009
Komarskio 21 – 44
tel. (8 22) 552 904
Gediminas Abukonis

Parduodu (PC) kompiuterį 8086 6MHz, 90 HDD 640 KB. Skambinti apie 16.00 val.
Tevaitis Mindaugas
Traku raj. Griškėškės tel. 577 818

Norėčiau susitarsinėti su besidomintais Sega Mega Drive žaidimais
Alytaus raj. Vėniūnų pastas,
Vėniūnų kaimas, Kaniūkų pl. 17
Gediminas Česlovičius

Parduodu 486DX2 plokštę, 66 MGZ procesoriu ir 8 Mb RAM.
Kaunas,
tel. (8 27) 759 021 Ramūnas

Parduodu kompiuterį SCORPION ZS 256Kb, „TEAC“ diskusukas, IBM AT klaviatūra, palei apie 1000 žaidimų, 2 atskaitai, 11 knygių rusų kalba, Sudestomas su ZX SPECTRUM kompiuteriu.
Kaina apie 100 Lt.
tel. (8 25) 491 377
Panevėžio raj. Jūzas

Norėčiau susitarsinėti su besidomintais PC žaidimais: „mogum“
Kauno raj. Garbava
Ligų 26 – 23
Gediminas Sabaitis



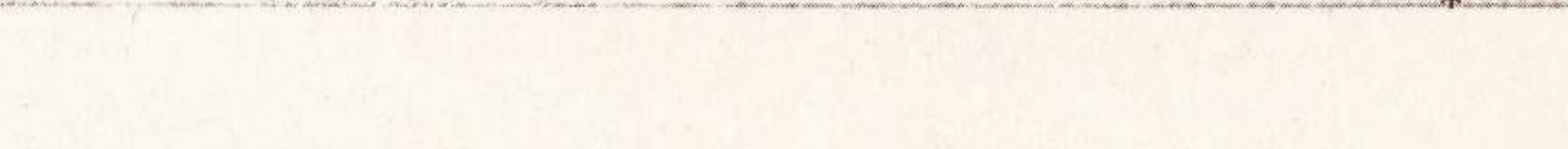
Parduodu kompiuterį SEGA SATURN (nėvėle nauja) su valdymo rankenomis, du parduodamus kompaktinius diskus (nėvėle). Kaina 1000 Lt.
Taip pat parduodu SEGA SATURN kompaktinius diskus: „FIGHTA FIGHTER 1“ – 200 Lt.
„PENER DRAGON 1“ – 200 Lt.
Panevėžys 3308, Pilsnų 42
Gyra dar vienas CD, iki pavalidinamos laimės neskaitytas

UAB „KOMPIUTERIŲ CENTRAS“

**Puiki kokybė.
Platus pasirinkimas.
Viliojančios kainos.**

Kompiuteriai, spausdintuvai, multimedia, kompiuteriniai tinklai, buhalterinės apskaitos programos, eksploatacinės medžiagos ir t.t.

Vilniaus g. 5, 5300 Panevėžys. Tel. faks. (8-25) 438996, 436643

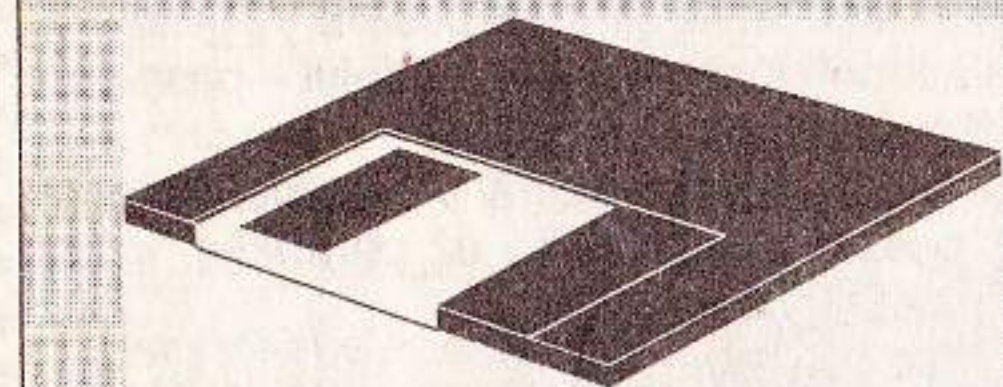




Lankstūs diskeliai

Lankstūs diskeliai buvo vieni pirmųjų įrenginių informacijos saugojimui ne kompiuteryje ir jos perkėlimui iš vieno kompiuterio į kitą. Diskeliuose

įprasta laikyti savo darbinį failą (bylą) kopijas, svarbesnę informaciją. Nedidelio dydžio, patogūs naudoti ir nebrangūs diskeliai plačiai paplito ir tarp mėgėjų, ir tarp profesionalų, o įrenginių, nuskaitančių lankstius diskelius, rasite kiekviename kompiuteryje. Toks lankstūs diskelių populiarumas patogus visiems, dirbantiems kompiuteriu. Greičiausiai ir jūs be vargo galėsite persikelti diskelių norimą failą iš draugo ar bendradarbio kompiuterio į savo, ar surašyti į jį savo informaciją. Dažniausiai lankstiuose diskeliuose saugomos darbinį failų kopijos, kurias vartotojai, nors kartą praradę ilgai kaupią informaciją, daro kasdien. Kitas lankstūs diskelių pritaikymas - iškelti iš kompiuterio rečiau naudojamą informaciją (t.y. daromi informacijos archyvai) ir atlaisvinti vietą naujai. Tai buvo labai aktualu šiek tiek anksčiau, kai kompiuterio kieti diskai buvo nedidelės talpos ir dirbant greitai užsipildydavo informacija. Dabar, kai kieti diskai yra apie dešimt kartų talpesni, juose sutelpta net ir senesnė informacija. Tačiau turėti dar vieną kopiją diskelyje ramiau. O jei suges kietas



diskas?

Didžiausias lankstaus diskelio trūkumas - mažas talpumas. Naudojant tobulėsius kompiuterius ir programas, atsiranda galimybė apdoroti vis sudėtingesnę informaciją, suteikti jai įvairius pavidalus, bet, deja, tokia informacija užima kelis, o kartais ir keliasdešimt kartų daugiau vietos. Todėl tais atvejais, kai į diskelius sutalpinti didesnį informacijos kiekį darosi sunku arba nepatogu, naudojami kiti, daug talpesni ir greitesni, bet kartu ir brangesni, įrenginiai. Na o diskeliai karaliauja mėgėjų darbo vietose, arba ten, kur reikia saugoti ar perkopijuoti nedidelius informacijos kiekius.

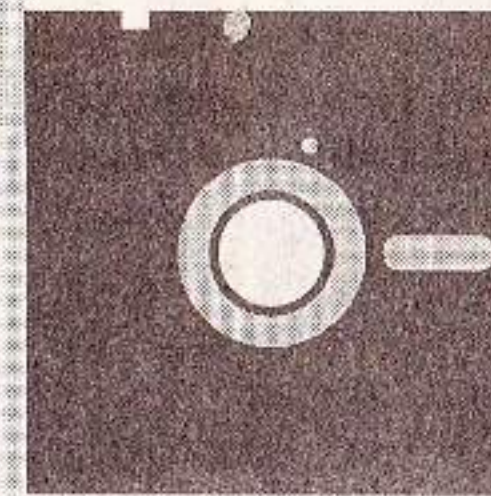
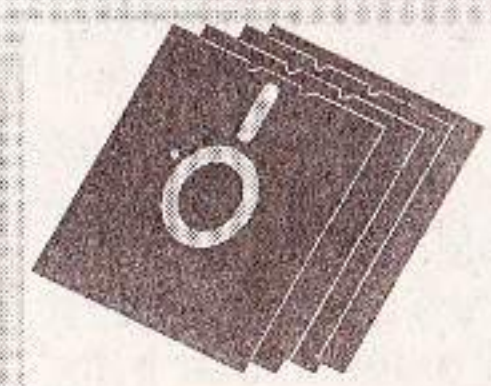
Jeigu jūs norėsite įsigyti legalių programų, jos greičiausiai taip pat bus parduodamos lankstiuose diskeliuose. Tik visai neseniai, išaugus programų dydžiui ir atsiradus galimybei, programos platinamos kompaktiniais diskais (CD-ROM).

Lankstūs diskeliai pagal dydį (nemašykite, ne pagal talpumą!) gali būti 5.25 colio (13.3 cm; kalbant sakoma - penki ir viena ketvirtoji colio) ir 3.5 colio (8.9 cm; kalbant sakoma - trys su puse colio). Nors diskeliai skiriasi savo išvaizda, jie turi daug bendro. Lankstaus diskelio pagrindinė dalis - lankstus diskas (iš čia ir kilęs pavadinimas), kurio paviršius padengtas metalo oksidu, tokiu pat, kaip garso ir vaizdo kasetėse. Šio disko, šiek tiek panašaus į lankstą patefono plokštelę, paviršiuje surašoma informacija. O kad būtų apsaugotas nuo mechaninių pažeidimų, 5.25 colio diskelis įdėtas į lankstų plastikinį voka, o 3.5 colio diskelis - į kietą plastmasinį.

Pats diskelio dydis dar nerodo, kiek informacijos jame galima saugoti. Diskelio talpumai skiriasi dėl jų gamybos skirtumų. Pačiuose pirmuosiuose diskeliuose informacija buvo saugoma tik vienoje pusėje (ant įpakavimo buvo žymima SS - Single Sided). Sugalvojus naudoti magnetinį paviršių ir saugoti informaciją abiejose diskelio pusėse, jo talpumas padidėjo dvigubai (ant įpakavimo žymima DS - Double Sided). Šiuo metu sutinkamos tikrai dvipusės disketės, o vienpusės galėtumėte rasti nebent asmeninėse kolekcijose. Informacija diskelyje saugoma takeliuose, panašiai kaip muzikos įrašas patefonom plokštelėje. Kuo arčiau vienas kito išdėstomi takeliai, tuo daugiau informacijos galima patalpinti ant diskelio paviršiaus. Bet jei magnetinamo paviršiaus dalelės stambesnės, tai takelių arčiau vienas kito išdėstyti negalima, nes informacija gretimuose takeliuose gali susilieti ir išsigadinti. Atstumas tarp takelių buvo mažinamas, gerinant magnetinamo sluoksnio kokybę ir kartu - diskelių įrenginius. Kuo smulkesnės metalo oksido dalelės diskelio paviršiuje, tuo tankiau į diskelį gali būti surašoma informacija. Ir jei daugelis galvoja, kad į diskelį galima be galios sukisti daugiau informacijos, nei jis pritaikytas saugoti, tai be nuostolių taip nebus galima padaryti.

Diskelių talpumas nurodomas takelių tankumu colyje (TPI - tracks per inch). Pirmuosiuose 5.25 colio diskeliuose takelių tankumas buvo 24 TPI ir toks standartas buvo pavadintas Single-Density (SD) - "viengubas tankumas". Tokiame diskelyje, pagal standartą,

buvo galima saugoti 180 KB (kilobaitų), arba 160 KB (dėl mažesnio sektorių skaičiaus) informacijos. Dabar tai atrodo labai nedaug, bet tuo metu buvo dideliu technikos pasiekimu. Toliau visi standartai ir jų pavadinimai buvo kartotiniai pirmajam. Tolesnis 5.25 colio diskelių standartas - Double Density (DD); "dvigubas tankumas". Tokiame diskelyje buvo galima saugoti jau 360 KB (48 TPI) informacijos. Šiek tiek vėliau, siekiant sumažinti diskelio dydį, buvo pagaminti 3.5 colio diskeliai. Pirmasis šių diskelių standartas - "dvigubas tankumas", ir tilpo jame 720 KB (135 TPI) informacijos. Ir, turbūt, ilgiausiai besilaikantis standartas - "Keturgubo tankumo" arba "Didelio tankumo" (Quad Density, High Density - HD). Šio dabar naudojamo standarto diskeliuose galima saugoti: 5.25 colio diskelyje - 1.2 MB (96 TPI), o 3.5 colio diskelyje 1.44 MB (135 TPI) informacijos. Beje, 5.25 colio diskelių istorija čia ir baigiasi, jie jau praktiškai nebe naudojami ir įrenginiai jiems nebegaminami.



Nuo to laiko lankstūs diskeliai tapo, turbūt, mažiausiai patobulinta kompiuterio dalimi. Dar vienas bandymas tobulinti 3.5 colio diskelius buvo "Ypač didelio tankumo" (Extra High Density, 192 TPI) standartas. Pagal jį, 3.5 colio diskelyje galima saugoti 2.88 MB informacijos. Tačiau šis standartas neprijėjo. Ką reiškia lankstūs diskelių talpumo standartas? Jis reiškia, kad gamintojas, laikėsi tam tikrų gamybos normų ir garantuoja, kad jo pagamintuose diskeliuose galima SAUGIAI saugoti tiek informacijos, kiek nurodo standartas. Standartas - SD, DD ar HD - nurodantis, kokiam informacijos talpumui šie diskeliai skirti, visada žymimas ant diskelių pakuotės ir ant pačių diskelių. O "nesaugiai" saugoti informaciją nusprendžiate jūs patys, nepaisydami standarto. Yra sukurtų priemonių, leidžiančių mažesnio talpumo diskeliuose sutalpinti daugiau informacijos, pavyzdžiui 360 KB DD disketeje saugoti 720 KB informacijos. Bet naudodami šias "šundaktariškas" priemones, jūs patys kelis kart padidinate tikimybę prarasti savo informaciją. Nuo to, kad į diskelį sukisite daugiau informacijos, jis nepasidarys talpesnis. Tad gal vis tik geriau būtų laikytis standartų.

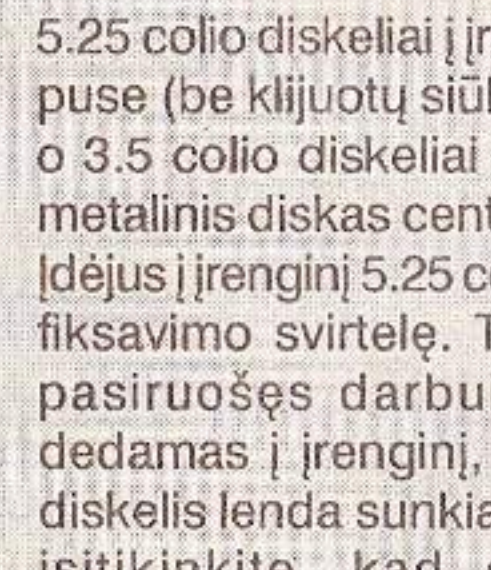
Jei turite diskelių, bet nerandate jų įpakavimo ir nežinote, kokio jie talpumo, yra keletas būdų, kaip tai nustatyti. 5.25 colio diskeliai skiriasi šiais požymiais: 360 KB (DD) diskelis apie vidinę kaurymę beveik visada turi siaurą pastorintą tamšesnės ar šviesesnės spalvos žiedą, o 1.2 MB diskelis tokio žiedo neturi. 3.5 colio diskeliai skiriasi šiais požymiais: 1.44 MB diskelis turi dvi keturkampes kaurymes abiejose pusėse, o 720 KB diskelis - tik vieną.

Lankstūs diskelių skaitymo-rašymo įrenginiai taip pat yra pagaminti pagal diskelių standartus - dydį ir talpumą. Talpesniems diskeliams pritaikyti įrenginiai tinka ir mažiau talpesniems senesnio standarto diskeliams. Todėl vartotojas, turėdamas naujesnį skaitymo-rašymo įrenginį, gali naudoti ir turimus senesnius diskelius. Dabar gaminami ir parduodami tik talpesnių diskelių įrenginiai. Dar galite gauti pirkti devėtų 5.25 colio dydžio 1.2 MB talpos diskeliams skirtų įrenginių. O į visus, dabar parduodamus, kompiuterius dedami 3.5 colio dydžio 1.44



MB talpos įrenginiai. Kad nesugadintumėte pačio diskelio, jame esančios informacijos ir įrenginio, dėkite jį į įrenginį be jėgos. 5.25 colio diskeliai į įrenginį visada dedami gerąja puse (be kljuotų siūlių) į durelių svirtelę (į viršų), o 3.5 colio diskeliai - blogąja puse (kur matosi metalinis diskas centre) į išėmimo mygtuką. Įdėjus įrenginį 5.25 colio diskelį, reikia nuleisti fiksavimo svirtelę. Tik tada įrenginys bus pasiruošęs darbui. 3.5 colio diskelis, dedamas į įrenginį, užsifiksuoja pats. Jei diskelis lenda sunkiai, nenaudokite jėgos ir įsitikinkite, kad dedate gera puse. Jei persistengsite, diskelis įrenginyje gali užstrigti, padarydamas daugiau bėdų.

Įrenginyje informacija nuskaitoma sukantis diskeliui. Apie besisukantį diskelį ir užimtą įrenginį praneša deganti lemputė įrenginyje. Tuo metu diskelio negalima išiminti iš įrenginio, o reikia palaukti, kol įrenginys nustos dirbęs ir

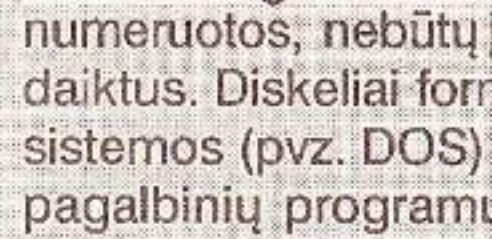


diskelis nebesisuks. Užgesusi įrenginio lemputė reikš sustojęs diskelį ir jį galėsite išimti. 5.25 colio diskelis išimamas pakeliant fiksavimo svirtelę, o 3.5 colio - paspaudžiant atšokusį fiksavimo mygtuką. Jei kreipiatės į diskelį, bet pamiršote jį įstatyti į įrenginį, geriau nepulkite jo dėti įrenginiui veikiant, o palaukite, kol įrenginys pats supras, kad diskelio nėra ir sustos. Prieš naudojimą diskeliai privalo būti formatuojami. Formatavimo metu diskelio magnetinis paviršius sužymimas takeliais (koncentriniais apskritimais) ir sektoriais. Kiekviena tokia dalelė, apibrėžta takeliu ir sektoriumi, yra skirta informacijai saugoti. Tai panašu į automatinės saugyklos geležinkelio stotyse: daug sunumeruotų dėžučių. Jei dėžutės nebūtų numeruotos, nebūtų įmanoma rasti savo paliktus daiktus. Diskeliai formatuojami arba operacinės sistemos (pvz. DOS) komanda format, arba kitų pagalbinių programų pagalba.

Kitos formatavimo programos - sformat, ptools, ir kt. - turi meniu, kur vartotojas gali pasirinkti parametrus - tokius, kaip įrenginio vardą ir talpumą formatavimui ir formatavimo būdą. Dažniausiai siūlomi formatavimo būdai: DOS - suformatuoja kaip operacinė sistema, besąlygiškai. SAFE - suformatuoja, išsaugant informaciją, pagal kurią galima diskelį "atformatuoti". QUICK - greitas formatavimo būdas. Naudojamas tuštiems suformatuotiems diskeliams greitai performatuoti (o gal tik patikrinti?). Windows 3.x aplinkoje diskelių formatavimo komandos yra File Manager meniu Disk. Windows 95 diskelių formatavimo komandą rasite atsistoję ant diskelio ikonos, pavyzdžiui My Computer ar Windows Explorer lange, ir paspaudę dešinę "palytės" klavišą. Atsiminkite, kad bet koks formatavimas ištrins diskelyje tuo metu esančią informaciją. Nauji diskeliai dažniausiai jau bus suformatuoti. Tai nereiškia, kad tuo formatavimu galite visiškai pasitikėti, nes jūsų kompiuteris gali gamyklinį formatavimą "matyti" kitaip. Geriausia, jei turėtumėte laiko ir diskelį dar kartą suformatuotumėte savo kompiuterio įrenginiu.

Keletas patarimų: Jei diskelis nenori formatuotis, galima bandyti taikyti komandos rakta /u (Unconditional): FORMAT A: /u. Ši komanda liepia formatuojančiam įrenginiui kuo mažiau kaupti dėmesį į klaidas. Kartais taip galima suformatuoti "užsispyrusį" diskelį. Bet jei formatavimo pradžioje pranešama apie klaidą "Bad sector 0", tai jau niekas nebe padės, nebent ... labai stiprus magnetas (bet ne visiems patariame tai bandyti).

Suformatuotame diskelyje kompiuteris gali saugoti informaciją. Informacija saugoma skiltelėse, kurios adresuojamos takeliu ir sektoriumi. Visai taip, kaip namai bet kurioje gatvėje. Čia vartotojui laisvė veikti baigiasi. Kompiuteris pats atsimeina, į kurią kiltį ką jis padeda, ir gavęs komandą nuskaityti informaciją, pats ją ir suranda. Beje, informacija diskelyje saugoma nelabai nuosekliai. Kartais viener įrašyto diskelio, negalite nuskaityti kitame kompiuteryje. Tai greičiausiai gali būti dėl diskelių įrenginio. Gal įrenginys ne visai tiksliai sureguliuotas, o gal jame tiek daug dulkių, kad nepavyksta rasti reikiamo takelio. Įrenginio jums niekas nesureguliuos, nes tam reikalinga speciali įranga, kurios Lietuvoje nėra, o dulkes geriau tegul išvalo specialistai. Jei įrenginys ilgokai sukasi, o po kurio laiko pasako, kad diskelio nerado, arba tik pradėjęs skaityti praneša apie klaidą, neskubėkite diskelio išmesti. Pirmiausiai pabandykite nuskaityti diskelį kitame kompiuteryje. Jei tai pavyks, tai perrašykite tuo kompiuteriu disketės informaciją į jo kietą diską, o po to vėl atgal į disketę. Po to pabandykite vėl



Formatavimo metu diskelio magnetinis paviršius sužymimas takeliais (koncentriniais apskritimais) ir sektoriais.

Komanda FORMAT: 5.25 colio 1.2 MB talpumo įrenginiu formatuojant 1.2 MB (HD) diskelį: format a:

5.25 colio 1.2 MB talpumo įrenginiu formatuojant 360 KB (DD) diskelį: format a: /f:360

3.5 colio 1.44 MB talpumo įrenginiu formatuojant 1.44 MB (HD) diskelį: format a:

3.5 colio 1.44 MB talpumo įrenginiu formatuojant 720 KB (DD) diskelį: format a: /f:720

Vietoje "a." gali būti "b.", priklausomai nuo to, kokiame įrenginyje a. ar b. yra formatuojamas diskelis.

Windows 3.x aplinkoje diskelių formatavimo komandos yra File Manager meniu Disk. Windows 95 diskelių formatavimo komandą rasite atsistoję ant diskelio ikonos, pavyzdžiui My Computer ar Windows Explorer lange, ir paspaudę dešinę "palytės" klavišą.

Atsiminkite, kad bet koks formatavimas ištrins diskelyje tuo metu esančią informaciją.

Nauji diskeliai dažniausiai jau bus suformatuoti.

Tai nereiškia, kad tuo formatavimu galite visiškai pasitikėti, nes jūsų kompiuteris gali gamyklinį formatavimą "matyti" kitaip.

Geriausia, jei turėtumėte laiko ir diskelį dar kartą suformatuotumėte savo kompiuterio įrenginiu.

Keletas patarimų: Jei diskelis nenori formatuotis, galima bandyti taikyti komandos rakta /u (Unconditional): FORMAT A: /u. Ši komanda liepia formatuojančiam įrenginiui kuo mažiau kaupti dėmesį į klaidas.

Kartais taip galima suformatuoti "užsispyrusį" diskelį. Bet jei formatavimo pradžioje pranešama apie klaidą "Bad sector 0", tai jau niekas nebe padės, nebent ... labai stiprus magnetas (bet ne visiems patariame tai bandyti).

Suformatuotame diskelyje kompiuteris gali saugoti informaciją. Informacija saugoma skiltelėse, kurios adresuojamos takeliu ir sektoriumi.

Visai taip, kaip namai bet kurioje gatvėje. Čia vartotojui laisvė veikti baigiasi. Kompiuteris pats atsimeina, į kurią kiltį ką jis padeda, ir gavęs komandą nuskaityti informaciją, pats ją ir suranda. Beje, informacija diskelyje saugoma nelabai nuosekliai.

Kartais viener įrašyto diskelio, negalite nuskaityti kitame kompiuteryje. Tai greičiausiai gali būti dėl diskelių įrenginio. Gal įrenginys ne visai tiksliai sureguliuotas, o gal jame tiek daug dulkių, kad nepavyksta rasti reikiamo takelio. Įrenginio jums niekas nesureguliuos, nes tam reikalinga speciali įranga, kurios Lietuvoje nėra, o dulkes geriau tegul išvalo specialistai.

Jei įrenginys ilgokai sukasi, o po kurio laiko pasako, kad diskelio nerado, arba tik pradėjęs skaityti praneša apie klaidą, neskubėkite diskelio išmesti. Pirmiausiai pabandykite nuskaityti diskelį kitame kompiuteryje. Jei tai pavyks, tai perrašykite tuo kompiuteriu disketės informaciją į jo kietą diską, o po to vėl atgal į disketę. Po to pabandykite vėl

informaciją nuskaityti pirmuoju kompiuteriu. Gal pavyks.

Jei nuskaitant informaciją iš diskelio, kompiuteris duoda klaidos pranešimą apie nerastą sektorių "Retary, Abort, Fail?" (Dar kartą bandyti, Nutraukti, Ignoruoti), verta bandyti testuoti toliau su komanda Retry. Kartais kompiuteriui gali pavykti nuskaityti informaciją ir iš antro karto, ir iš trečio, ir... iš dešimto. Bet jeigu suprasite, kad jūsų bandymai tampa beviltiški, geriau nebevarkite. Iš tokio diskelio informacijos be nuostolio "ištraukti" jau nebus galima.

Diskeliai sensta. Metalo oksido dalelės, kuriomis padengiamas diskelio sluoksnis, su laiku praradina savo magnetinio savybes. Vyksta savaiminis išmagnetinimas, kurio metu suyra diskelyje esanti informacija apie takelius ir sektorius ir diskelyje įrašyta informacija prarandama. Labai patartina kas kurį laiką informaciją iš diskelių persikopijuoti į kompiuterio kietą diską, diskelį iš naujo suformatuoti ir vėl atgal surašyti jį jame buvusią informaciją. Jei diskeliai buvo nauji ir pagaminti bent jau girdėtoje firmoje, tai tokią procedūrą gal užtektų atlikti vieną kartą metuose. O jei diskeliai senesni ar pagaminti neaišku kur, tai padirbėti reikėtų triskart dažniau. Kuo senesnis diskelis, tuo dažniau jį turime prisiminti. Kai informacija iš diskelio pradeda dinginti gana dažnai, tai geriau tokio diskelio nebe naudoti. Jis jau atitarnavo savo amžių.

Naujasis diskelių standartas LS-120 LS-120 - tai rimtas žingsnis technologijoje, nes šio standarto diskeliai turbūt taps įprastiniu 3.5 colio diskelių nauja karta. Šį standartą, pelniusį susidomėjimą tarp kompiuterių ir informacijos laikmenų gamintojų, išrado firma 3M. LS-120 standarto diskelis iš išorės mažai skiriasi nuo įprasto 3.5 colio diskelio, bet talpina 120 MB informacijos, t.y. 80 kartų daugiau, negu standartiniam 3.5 colio HD standarto lankstiuose diskelyje, o informacija įrašoma ir nuskaitoma beveik 5 kartus greičiau. Be to, LS-120 technologija turi galimybių dar padidinti diskelių talpumą. Šio standarto įrenginiai skaito ir rašo informaciją į DD (720 KB), HD (1.44 MB) ir LS-120 standarto diskelius. Taip išsaugomi vartotojų turimi archyvai lankstiuose diskeliuose, be to, lieka galimybė keisti informaciją disketėmis su kitais vartotojais. Ir tai atlieka vienas ir tas pats įrenginys! Naujo tipo LS-120 diskeliuose naudojamas optinis informacijos registravimo takelis (servo technologija), leidžiantis padidinti informacijos surašymo tankumą nuo 135 takelių colyje (TPI) iki 2490 takelių colyje (TPI).

Planuojama, kad ateityje įrenginys taps populiariu tarp kompiuterių gamintojų. Taip pat bus sukonstruotas kompaktiškas įrenginio modelis, skirtas nešiojamiems kompiuteriams. Kuriami galimi įrenginio prijungimai, naudojant PCMCIA magistralę ir per lygiagrečią portą. Šiandien toks įrenginys jau įmontuotas Compaq Desk Pro™ kompiuterių serijoje. Šią technologiją remia firmos Compaq, O.R. Technology, Siemens Nixdorf, Exabyte, Imation (3M padalinys), Maxell, Mitsubishi, Panasonic ir daugelis kitų.

Tačiau nors įrenginio išvaizda beveik nesiskiria nuo įprasto 3.5 colio įrenginių ir jis suderinamas su ankstesniais lankstūs diskų standartais, jis nevisada gali būti naudojamas senųjų įrenginių pakeitimui, nes, padidėjus nuskaitomos informacijos kiekiui, jam valdyti naudojamos IDE (kaip kietų diskų), o ne lankstūs diskų (floppy) interfeisas. Kompiuterio BIOS sistema taip pat turi būti patobulinta, kad pripažintų šį įrenginį, ypač jei jis yra pirmasis, iš kurio kraunamas kompiuteris. Nors jau dabar pagrindinės pasaulio firmos, kuriančios BIOS sistemas - AMI, Award, Phoenix - paskelbusios, kad jų BIOS sistemos palaikys šį standartą.

LS-120 technologija leidžia naudoti greitus patogaus formato 120 MB talpos diskelius, taip pat išlaikant suderinamumą su senesniais Double Density (DD) ir High Density (HD) lankstūs diskelių standartais.

LS-120 techninės charakteristikos:

Talpumas 120 MB;

Sukimosi greitis 720 Aps/min;

Informacijos perdavimo greitis iki 665 KB/s.

Formato duomenys:

Baitų sektoriuje 512;

Sektorių takelyje 51-92;

Zonų pusėje 55;

Duomenų takelių pusėje 1736;

Servo takelių 900.

LS-120 techninės charakteristikos:

Talpumas 120 MB;

Sukimosi greitis 720 Aps/min;

Informacijos perdavimo greitis iki 665 KB/s.

Formato duomenys:

Baitų sektoriuje 512;

Sektorių takelyje 51-92;

Zonų pusėje 55;

Duomenų takelių pusėje 1736;

Servo takelių 900.

LS-120 techninės charakteristikos:

Talpumas 120 MB;

Sukimosi greitis 720 Aps/min;

Informacijos perdavimo greitis iki 665 KB/s.

Formato duomenys:

Baitų sektoriuje 512;

Sektorių takelyje 51-92;

Zonų pusėje 55;

Duomenų takelių pusėje 1736;

Servo takelių 900.

LS-120 techninės charakteristikos:

Talpumas 120 MB;

Sukimosi greitis 720 Aps/min;

Informacijos perdavimo greitis iki 665 KB/s.

Formato duomenys:

Baitų sektoriuje 512;

Sektorių takelyje 51-92;

Zonų pusėje 55;

Duomenų takelių pusėje 1736;

Servo takelių 900.

ŠIANDIEN IR VAKAR..

Šiandieniniai kompiuterių žaidimai yra visais atžvilgiais labai geri. Ypač jei prisiminsime praeitį prieš 4–5 metus, – juk tuomet sukurtų nei grafika, nei garsas neprilygsta dabartiniams... O ir kam lyginti? Kartais net iškyla klausimas: na, nejaugi tu žaistum tą „WarCraft“, jei ne 32 bitų garso korta? O kas toliau? O toliau – siužetai ir toks smagus dalykėlis, vadinamas įdomumu. Žinoma, tai labai subjektyvu (kokiais 85%, o gal net ir daugiau). Tai štai. Turėtume pasakyti, kad anksčiau



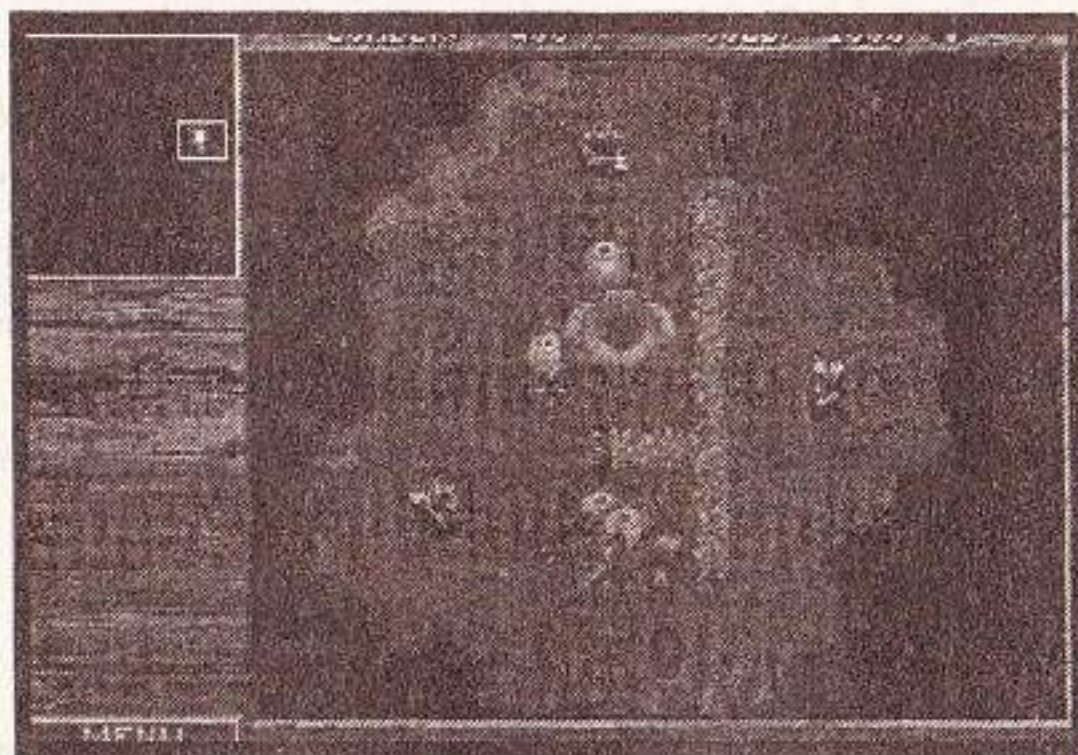
(sakysim, tada, kai „dvejetukas“ buvo baisi prabanga) siužetai ir pagrindinės kompiuterių žaidimų idėjos buvo labiau apgalvoti, įvairesni ir įdomesni. Tik čia nepradėkite ginčytis. Visų pirma, prisiminkime, kokie gi buvo tie siužetai. Taip, žiūrėk, noras neigti kažkur išgaravo. Taigi, tais senais laikais, kai grafika buvo kreiva, o garsas – prastas, kuo gi buvo galima pradžiuginti žaidėją? Taip taip, kaip tik tuo. Nuo ko gi pradėti?.. Kad ir nuo „Mech Warrior“! Mes kalbame ne apie „Mech Warrior2“ (žaidimas neblogas, tačiau gal truputį „pavargęs“), o apie pirmąją žaidimo dalį. Jei prisimenate, užduočių vykdymas „MW“ nebuvo tikslas, o tik kelias trokštamo tikslo link. Pagrindinė žaidimo užduotis – atrasti dingusią šeimą. Todėl teko išmėginti jėgas nuotykinuose galvosūkiuose – baruose pasiūkėti su visais reikalingais žmonėmis, išsiaiškinti įvairiausių planetų koordinatas, skaityti laikraščius ir visokiais kitokiais būdais rinkti informaciją. Tačiau kas gi su tavimi kalbės, jei kišenėse vėjai švilpia? Todėl daugelis tylėjo kaip tardomi partizanai... Bet kai kuriuos „partizanus“ buvo galima prakalbinti sumokėjus. Trumpiau tariant, norint ko nors pasiekti, reikalingi pinigai, padėtis ir t. t.

Kelias į sėkmę pavojingas ir sunkus. Keliaudamas po Galaktiką, herojus su džiaugsmu tarnauja bet kam – vykdo įvairias užduotis. Tokiu būdu iš vieno gauna užmokesį ir tampa mirtinu kitų priešui. Prieš misijos pradžią buvo galima derėtis dėl užmokesčio sėkmės atveju. Už honorarus galėjai nusipirkti naujų robotų, surinkti komandą. Sustiprėjus galima vykdyti jau sudėtingesnes misijas, vadinasi, ir atpildas bus kur kas didesnis. Ir tik po visko pagaliau vykdai pagrindinę užduotį.

Na, kaip? Argi Jūs galėtumėte surasti ką nors panašaus, sukurtą per pastaruosius porą metų? Nuotykiniai galvosūkių žaidimai? Taip, tokių yra. Simuliatorių – kaip žvaigždžių danguje, tačiau kol

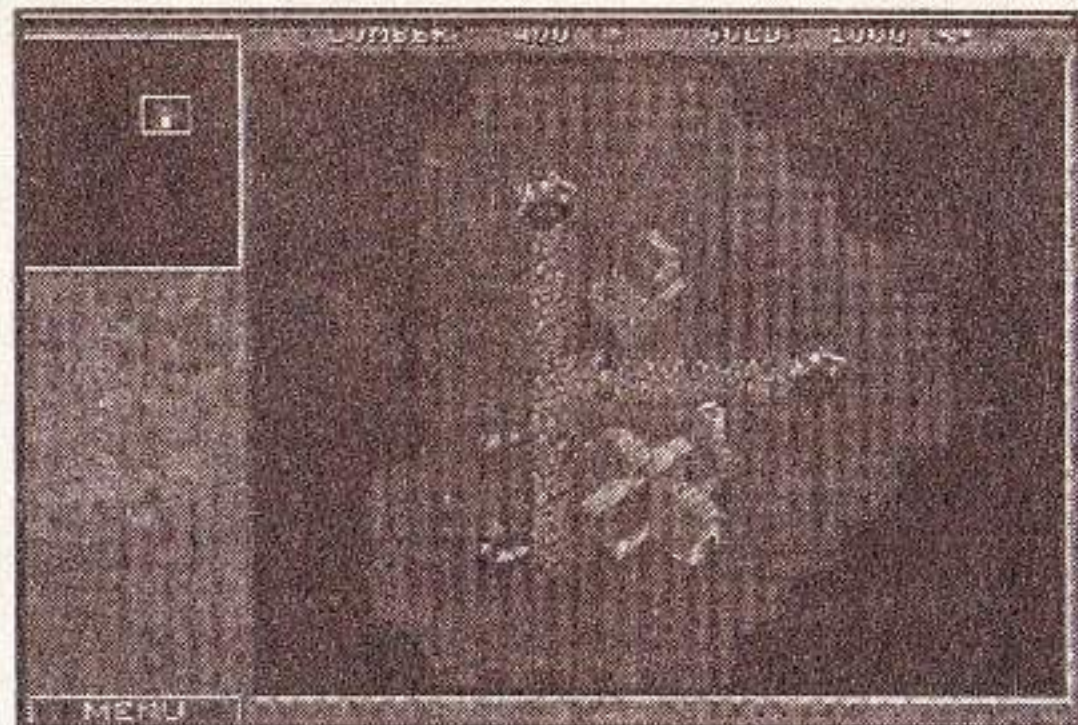
kas dar niekam nešovė į galvą surizikuoti ir sujungti šiuos žanrus viename žaidime.

Eikime toliau. „BATTLE TECH“. Čia tai tikrai beprotiškas siužetas! Herojus mokosi karinio roboto piloto specialybės. Tačiau problema – ir vėl pinigai. Kiekviename mieste daug parduotuvių, merija, muziejai ir bankas... Apie banką – atskira kalba. Čionai galite pasidėti savo pinigėlius (yra trys rizikos laipsniai). Tačiau teks rinktis: patikimi ir palyginti maži ar be galo dideli procentai ir – jokių garantijų. Taigi herojus mokosi ir kartu stengiasi užsidirbti pinigų. Staiga miestą užpuola ir suniokoja priešai. Žaidėjo tikslas – atrasti slaptą naikintuvą, kuris padėtų susprogdinti pagrindinę priešų bazę. Taip prasideda kelionė po begalinį žemėlapi. Herojus bendrauja su visais, užsuka į kitus miestus. Pagaliau jis surenka komandą ir kaunasi su priešais robotais (ši kova ne dinamiška, o strategiška). Nugalėtojai gali pasiimti į nelaisvę robotą ir artimiausiam mieste jį suremontuoti. Kiekvieną „geležinį“ galima „papuošti“ įvairiausių ginklų. Tačiau ne tik



tai yra įdomu. Turint pinigų, galima arba dalyvauti gladiatorių kautynėse arenoje, arba vėl nunešti juos į banką, arba, prisiminus senus gerus laikus, tęsti mokslus, nes bet kuris kolektyvo narys turi ne tik charakterį, bet ir tam tikrų sugebėjimų, kuriuos pravartu tobulinti... Ar dabar yra daug žaidimų, kur taip puikiai dera strategija, RPG ir nuotykiniai galvosūkių? Tokių išvis nėra! Nors jau praėjo septyneri metai.

O dabar pakalbėkime apie



demokratiškesnius žanrus.

„DEATH TRACK“. Šis žaidimas, nors ir buvo pirmasis, tačiau iki šiol lieka geriausias. Kodėl? Į klausimą atsakysime klausimu: kas tokio tipo žaidimuose svarbiausia? Pasirinkimo laisvė. „DEATH TRACK“ Jūs ne tik galite išsirinkti sau mašiną, bet ir uždirbtus pinigus panaudoti įvair-

iausiems ginklams (net 30 skirtingų pavadinimų) pirkti. Arba įsigyti kokią nors mašinos detalę. Tokio didelio pasirinkimo dar nebuvo nė viename panašiam žaidime („HI-OCTANE“ buvo vos kelios ginklų rūšys ir visiškai nieko mašinai modernizuoti...).

O kokių kartais kildavo idėjų! Pavyzdžiui, „MAD TV“ žaidėjas yra vieno televizijos kanalo menedžeris. Jis gali pirkti filmus, kurti savo televizijos laidas, įsigyti naujų transliacijos antenų įvairiuose šalies taškuose. Taip didina kanalo auditoriją. Tačiau ne toks pagrindinis žaidimo tikslas. Kur kas svarbiau – pelnyti nuostabiosios reporterės meilę. Jūs galite pirkti jai dovanas, kviešti į savo laidas. Yra ir konkurentų – kitų kanalų menedžerių, kurie taip pat



nusižiūrėjo Jūsų reporterę. Kurį ji pasirinks, žinoma, priklauso to, kurio kanalas bus geresnis.

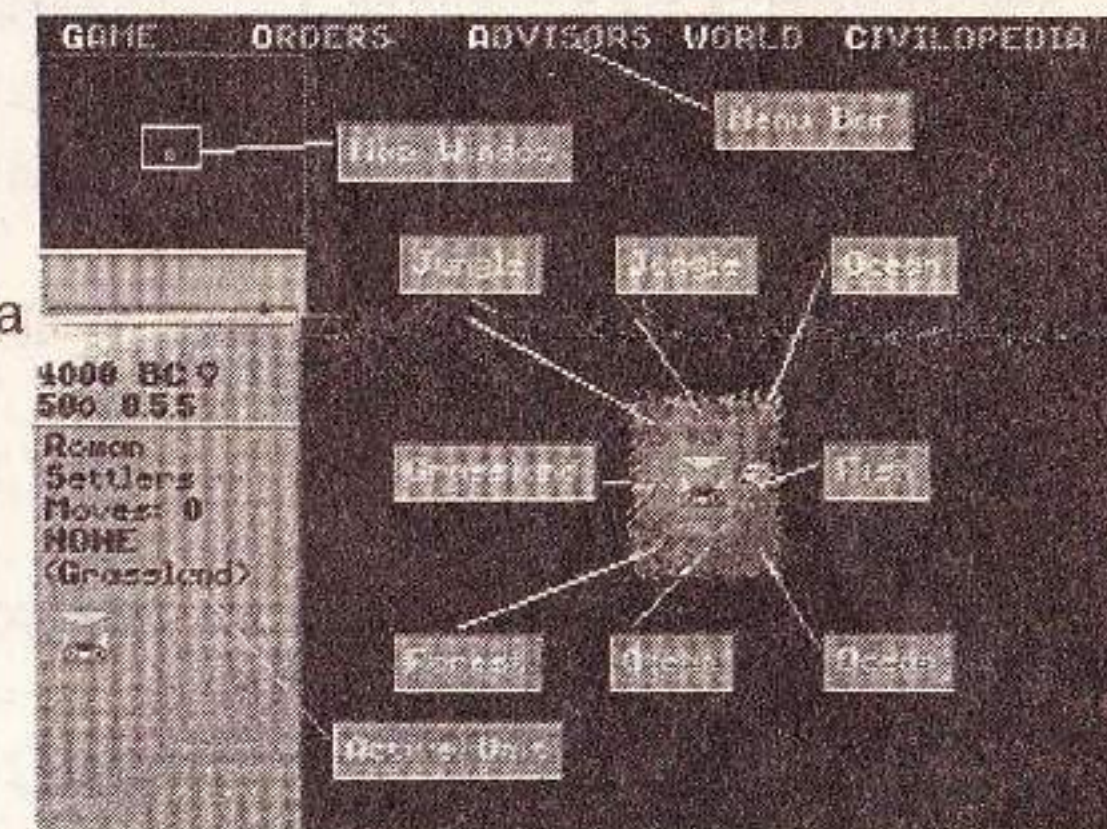
O gal norėtumėte tapti... daktaru žudiku? Tikrai norite? Prašau – „LIFE AND DEATH“. Žaidėjas, t. y. daktaras, sutinka pačių įvairiausių pacientų. Visų pirma, reikia nustatyti diagnozę (žinoma, geriau, jei ji bus teisinga), po to – gydymas. Sakysime, jei ligoniui apendicitas, teks daryti operaciją. Operacija (labai smulkiai, numatyta jus kas!) – toks dalykas: vienas netikslus judesys ir – baigta... Jūsų nenubausus, tik paprasčiausiai išaiškins, kur buvo padaryta klaida. Po to vėl keliasite „gydyti“.

„STREET ROD“ žaidėjams buvo siūloma aplenkti kažkokius „kelių karalius“ – žavią porėlę, keliaujančią žibanciu juodu „korvetu“. Žinoma, ne ta griuvena, kurią nusipirkote per paskutiniąsias atostogas. Norėdami gauti tikrai gerą mašiną (o tam reikia pinigų), turite lažintis su kitais vairuotojais ir aplenkti juos trumpose arba ilgose distancijose. Aišku, nugalėtojas gauna viską. Niekas nedraudžia lažintis net iš mašinos... Be to, mašinas galima tobulinti ir dažyti kokiomis tik širdis geidžia spalvomis ar apklijuoti egzotiškais lipdukais.

„JONES IN THE FAST LANE“. Šio žaidimo siužetas labai gyvenimiškas (o tai, sutikite, tikrai patraukliu). Jūsų tikslas – per pusmetį gauti tam tikrą išsimokslinimo laipsnį ir padorias pareigas. Trumpiau tariant, reikia „išseiti į žmones“... Čia atkurtas ištisas miestas: yra užkandinė „Makdonaldas“, bankas, fabrikai, universitetas ir parduotuvės... Jūs turite paskirstyti savo laiką taip, kad suspėtumėte visur... Reikia vaikščioti į darbą ir mokyti. Be abejo, mokslas

nemažai kainuoja, tačiau neturėdami reikiamo diplomo, gero darbo nesurasite. Tai gi, kuo didesnis mokslinčius būsite, tuo puikesnę karjerą padarysite (o kas tai yra karjera? Žinoma, gerovė – ir tai labai gerai atsispindi žaidime). Beje, negalima pamiršti maisto! Kelias dienas nepavalgęs, žaidėjas gali atsidurti ligoninėje...

Tačiau didžiausių scenarijaus aukštumų pasiekė politinis žaidimas „FLOOR 13“. Jūs esate prezidentas. Ne už kalnų rinkimai. Kažkokia organizacija mėgina jus diskredituoti, tačiau ir Jūs nesate visiškai bejėgis: reikia kuo skubiau susekti ir išsiaiškinti, kas slypi po visomis šiomis niekšybėmis bei kam visa tai naudinga. Manote, kad pralaimėsite? Betgi nepamirškite, kad herojaus galimybės išties atitinka užimamą postą – galite griebtis daug ko: dezinformacijos, kratų, žmogžudysčių, areštų, persekiojimų, kankinimų... Trumpiau tariant, atėjau, išaiškinau, sunaikinau... Beje, tai toli gražu ne nuotykių galvosūkis, o valdymo žaidimas su politine potekste! Ir jokių būdu negalima pamiršti interaktyviųjų žaidimų-filmų. Na, kad ir Deivido Vulfo (David Wolf) „SECRET AGENT“ („Slaptasis agentas“). Žinoma, čia nėra įmantraus video, tačiau tokia veiksmų įvairovė daugiau joks žaidimas negalėtų pasigirti. Jūs skraidote skraidykle, važinėjate karine mašina, šokinėjate parašiu ir net... pilotuojate tikrą naikintuvą! Be to, visi šie simuliatoriai sukurti trimatėje ir tikrai neprasta grafika. Filmą sudaro statiški paveikslėliai- nuotraukos su užrašais. Vienam vaizdeliui pasibaigus, Jūs perimate visą valdymą. „SECRET AGENT“ siužetas nepriekaištingas, o filmavosi čia tikri aktoriai. Todėl



daugelis šį žaidimą lygina su filmo peržiūra. Tačiau nepamirškite, kad „SECRET AGENT“ sukurtas tuo metu, kai apie „multimedia“ niekas nė girdėti negirdėjo.

Beliko paminėti paskutinį temos posūkį: tam laikotarpiui priklausė įdomiausi (jei kalbėsime apie siužetus) beveik visų šių dienų žaidimų industrijos lyderių kūriniai. Pavyzdžiui, MICROPROSE: „CIVILIZATION“, „PIRATES“, „RAILROAD TYCOON“... Vėliau ši kompanija žengė labai teisingą žingsnį: visus šiuos žaidimus išleido kokybiškiau. Tačiau jokių naujų minčių ir siužetų mes iš jų taip ir nesulaukėme. Įdomu, kodėl?..



*** **

Užaina ežiukas SONIKAS į vaistinę ir klausia vaistininko:

– Ar kompiuterinių diskelių turite?

Supykęs vaistininkas paaiškina, kad vaistinėje kompiuteriniais diskeliais neprekiaujama, tačiau SONIKAS neatstoja:

– Prašyčiau kompiuterinių diskelių.

Vaistininkas išgrūda SONIKĄ lauk, o pastarasis vėl sugrįžta:

– Kompiuterinių diskelių turite?

Tuomet vaistininkas taria ežiukui:

– Tamsta pats atsistok į mano vietą ir suprasi, ką tai reiškia.

– Na gerai, – atsakė SONIKAS – gal bent receptą diskeliams turite?

(X...)

*** **

*** **

Kalbasi du vaikinai apie žaidimus.

Vienas sako:

– Turiu žaidimą DOOM'as (dūmas).

Čia priėjo Kindziulis ir tarė:

– Nėra namų be dūmų!

(Giedrius iš Kauno)

*** **

Susitinka du jaunieji kompiuteristai.

Vienas skundžiasi:

– Nusipirkau CD ir neina.

– Palauk! Per kur tu jį leidi? –

Klausia antrasis.

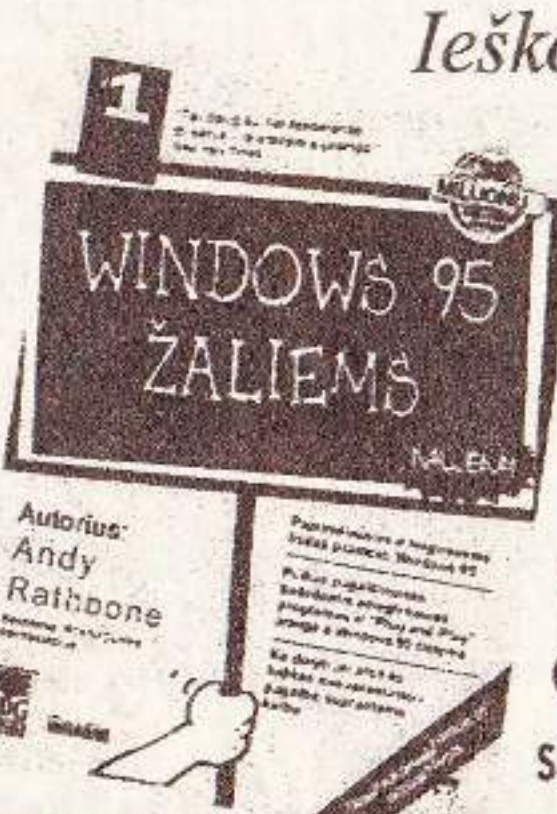
– Žinoma per CD grotuvą.

(Andrius iš Kauno)

*** **

Konkurso Nr.1 linksmybės

Tai pirmoji knyga iš serijos ...ŽALIEMS



Ieškokite
knygynuose!

Išleido leidykla "Smaltija"

Kęstučio g. 17, Kaunas

tel./faks.: (27) 22 45 76

e-paštas:

smaltija@kaunas.omnitel.net

PAGALBOS TARNYBA

SEGA MEGA DRIVE COOL SPOT

Stadijų perjungimas. Įjunkite pauzę ir paspauskite tokią kombinaciją: ABC BAC ABC BAC.

ASTERX

(Slaptažodžiai)

- INSULA;
- CONDOR;
- VIENNA;
- AVALON;
- DULCIS.

B.O.B.

Surinkę kodą 0900000, žaidimą pradėsite su visomis ginklų rūšimis.

SPLATTERHOUSE 3

(Ilgųjų kodai)

- REISON;
- NAIGER;
- TEKROH;
- RUATNC;
- PHENIX.

PRINCE OF PERSIA

Žaidime 17 lygių, 13 jų turi slaptažodžius, o paskutinius 4 turite praeiti vienu kartu:

- QYZUSR;
- QYZHRM;
- QYZUPH;
- QYZEEK;
- QYZRCF;
- QYZEBA;
- QYZRZU;
- QYZEYP;
- QYZRWK;
- QYZEVF;
- QYZLZP;
- BJKJIV.

Visi slaptažodžiai išskyrus 13-tą, palieka 60 min. laisvo laiko, o paskutinis – 59 min.

TAZMANIA

Pirmame etape ant trečiojo geizerio, nuo kurio reikia nušokti ant viršutinės platformos, šokite kaip galima aukščiau į dešinę po platforma. Ten yra kita, paslėptoji, platforma, ant kurios guli daug prizų.

SHINOBI 3

Pirmame lygyje, pasikeliant linu galima patekti į slaptąjį kambarį su magija.

Antroje perkėloje taip pat galima patekti į tokį kambarį, tik jame guli ne magija, o gyvybė.

FATAL FURY 2

Specialūs super smūgiai įmanomi tuomet, kai Jūsų kovotojo „rodyklė“ tampa raudona nuo praleistų smūgių.

Visi jie atliekami paeiliui spaudžiant džioistiko rodykles.

JOE:

→←↕↔→ kartu su smūgiu ranka.

TERRY, BILLY, BLOOD:

→↕↔←↕↔→ kartu su smūgiu ranka.

MAI, AXEL, BIG BEAR,

KRALISER: →↕↔→ kartu su smūgiu ranka.

KIM: →↕↔←↕↔→ kartu su smūgiu koja.

TINY TOON ADVENTURES ACME ALL-STARS

- Futbolas-1:** antis, Maksas Montana, Elmira, Basteris;
Montana-reslingas: Elmira; zuikis, kiaulė, antis;
Krepšinis-2: zuikis, Basteris, Maksas Montana, Elmira;
Futbolas-2: Basteris, kiaulė, antis, Maksas Montana;
Bėgimas: Elmira, antis, zuikis, kiaulė;
Krepšinis-3: antis, Elmira, kiaulė, zuikis;
Boulingas: Maksas Montana, antis, Elmira, Basteris;
Futbolas-3: kiaulė, zuikis, Basteris, Maksas Montana.

FURY 3

- TRYMEON** – „dievo“ režimas;
GIVITIUP – visi ginklai;
URDUSTD – turbo;
JUMPNIT – perėjimas į kitą lygį;
WORMITx – perėjimas į x lygį;
PACKIN1 – šoviniai servo lazeriui;
PACKIN2 – šoviniai izokinetinei patrankai;
PACKIN3 – šoviniai greitai šaudančiam lazeriui;
PACKIN4 – šoviniai DOM;
PACKIN5 – šoviniai Viper;
PACKIN6 – šoviniai Baryon;
PACKIN7 – šoviniai super bombai;

HEXEN

- BUTCHER** – užmušti visus pabaisas;
CASPER –ėjimas kiurai sienas;
CLUMBED – 100% sveikatos;
DELIVERANCE – žaidėjo pavertimas kiaule;
INDIANA – visi daiktai;
LOCKSMITH – visi raktai;
MAPSCO – žemėlapių režimas;
MARKEK – pamėginkite, tačiau savo atsakomybei!
NOISE – garsų sąrašas;
NRA – visi ginklai, šaudmenys ir šarvai;
SATAN – „Dievo“ režimas;
SHADOWCASTERn – specialybės pakeitimas:
0-Fighter, 1-Cleric, 2-Mage.
SHERLOCK – visos galvosūkių dalys;
VISITn – perėjimas į lygį n;
WHERE – koordinatės lygyje; Kodai atjungiami sunkiausiam lygyje keliems žaidėjams.

TERMINATOR! THE FUTURE SHOCK

Slaptažodžio įvedimui žaidimo metu paspauskite <Alt> + <I>. Pasirodys <ENTER CODE:>, po kurio galima įvesti bet kuriuos kodus:

- VERSION** – versijos numeris;
VERSION(id) – versijos numeris ir tam tikra nelabai įdomi informacija;
HELLO – išveda <HELLO?>;
TURBO – „turbo“ režimo įjungimas;
SUPERUZI – super uzis;
FIREPOWER – visi ginklai;
BANDAID – sveikatos/šarvų atstatymas;
NEXTMISION – sekanti misija;
COUNTERS – perstato skaičius kairėn, aukštyn.

HAVOC

Kodai įvedami po <Tab> klavišo paspaudimo:

- AAA** – gražinti šaudmenis;
SSS – gražinti skydą;
MMM – raketa reaguojanti į šilumą;
VVV – dar viena gyvybė.

BATMAN

Surinkite **JAMMM** tituliniam ekrane ir Jūs tapsite nepažeidžiamas. Galite praleisti lygius spausdami F10.

BART VS SPAVE MUTANTS

Surinkite **COWABUNGA**, kai bus pristatomas žaidimas (Simpsonai sėdi ant sofos) jei nori tapti nepažeidžiamas.

AFTERBURNER

Kai žaidžiate, surinkite **TOGETHER IN ELECTRONIC DREAMS**.

Tada pamėginkite šiuos kodus:
< – lygių žemyn;
> – lygių aukštyn;
G – daugiau raketų;
T – mažiau raketų;
N – papildomos gyvybės.

(Marius iš Penevėžio)

SEGA MEGA DRIVE FIFA SOCCER 95

Reikia įeiti į options ir spausti šiuos kodus:

- ABACAB;
- BABBBBBBBB;
- CCCBAAB;
- BBBCCB;
- CABCCBAC;
- BACBCC;
- AAAAABBBBB;
- AABBCCAA

Surinkus šiuos kodus, reikia spausti mygtuką A. (Rimas Lavickas iš Akmenės raj., Viekšnių)

PANASONIC 3DO

CARTAIN QUAZAR

(Ilgųjų kodai)

- BBBBBBBB;
- CCCCCCCC;
- BBAABBB;

CCACBCBC – pirmasis fabrikas;
CCABACBC – antrasis fabrikas;

- BABAABBA;**
ABCBCBAC – bazė;
BACACABA – dvaras;
2. ABABBABA;
BBAABBBAA;
CCBCCACC;
3. AACBCABB;
CCBBBBAA.

RETURN FIRE

EMAG; SHIT; JUST; GUNS;
HTIW; YALP; TNOD.

DOOM

Visas žemėlapis iš karto – LS RS
A←←↑A C;

Pilnas ekranas – ↑↑LS↑↑RS
A←;

Kiekvienas lygis – LS↑C C
RS↓A←←;

Žemėlapyje viską parodyti – LS
RS RS →↑bb←RS.

Visos kombinacijos daromos žemėlapių režime.

SEGA

SPOT GOES TO HOLLIWOOD

(Ilgųjų kodai)

- PJ8ZYTIG;
- KRIJLEZR;
- ZXET4IJW;
- PF8MVTZR;
- DONA5A5W;
- MBQZN3LY;
- N6XVR5MD;
- ONYFPS5Q;
- 4PMK6H8P;
- AMA7OLPS;
- 48OX6OS;
- O266LVJN;
- DQIZ7AIV.

FLASH BACK

(Ilgųjų kodai)

- PIHEL;
- BETSY;
- PANCHO;
- STUDIO;
- TOHO;
- AKANE;
- INCBIN;
- SYGNUS.

DOOM TROOPERS

(Ilgųjų kodai)

- IMPERIAL;
- DOOMLORO;
- CYBERTOX.

(Tomas Maciulevičius)

SEGA MEGA DRIVE ROAD RASH

Bet kuriame žaidimo lygyje įeiti į **GAME OPTIONS** lentelę, o joje rasite **SET PASSWORD** lentelę. Ten bus pateiktas kodas iš 8 ženklų. Užėję ant 6-ojo skaičiaus ar raidės, paspauskite 2 kartus žemyn, o ant 4-ojo – du kartus į viršų. Tokiu būdu gausite greičiausią slaptą motociklą „WILD THING“ ir daug pinigų.

EARTWORM JIM

ŠOVINIŲ PRIPILDYMAS: žaidžiant paspauskite **START**, o po to surinkite **ABBBACC**. Jei žaisdami paspauskite **START**, o po to: ←+A B X A A B X A ir **START**, tai prieš Jus atsiras lentelė, kurioje galėsite įsigyti nemirtingumą ir daug ką kito.

(Justinas iš Vilniaus)

8 BITŲ VIDEO DRAKULA

Žaidimo pradžioje pastatykite strėliukę ant žodžio **CONTROL** ir vienu metu paspauskite **A, B ir START**.

Pasigirs garsinis signalas, kuris praneš, kad nuo šios akimirkos esate nemirtingas.

TINY TOON 2

Norėdami padaryti gyvenimus begalinius, paspauskite vienu metu džioistką **aukštyn ir START!**

FLINSTONES 2. THE SURPRISE OF DINO- SAUR PEAK

Mėgėjams papildyti energiją paspauskite džioistką **aukštyn ir START**. Tik nerekomenduojame iš šio kodo tikėtis stebuklų, kai pateksite po riedančiu akmeniniu ratu – jis nužudo iš karto.

STREET FIGHTER 2010

Nrėdami perstatyti lygius arba susirėmimus, įstatykite antrąjį džioistką ir paspauskite strėlę į reikiama pusę o po to paspauskite **A** arba **B**.

JUNGLE BOOK

Jei norite patekti į bonusinį lygį, reikia gauti kastuvą. Pirmajame lygyje jis yra pas vieną iš kabančių ir mėtančių riešutus bezdžionių.

ADDAMS FAMILY

Šiame kambaryje yra slapti kambariai: židinyje, prūde, ant stogo, spintoje ir palėpėje. Nepamirškite rinkti visus pinigus, nes žaidimo pabaigoje, norint patekti prie lobio, kišenėje reikia turėti vieną milijoną dolerių.

ADVENTURE ISLAND 3

Antrame lygyje, ledo pasaulyje, patekus į bonusinį lygį galėsite ant drakono perskristi į trečiąjį lygį.

Analogiškai iš penktojo lygio (apsnigto miško) galima persokti į šeštąjį. taip Jūs išvengiate dvikovų su bosais.

SEGA

SYNDICATE

(Ilgųjų kodai)

- 7MMKEYJO4;
- 7WWGH22G5D;
- 4FD4H78AOMH;
- 44NOZHYG0021K;
- 4RB1QPWJ0030K;
- P4527BWJ0030K;
- ZE7248XK0030V;
- FEZ2GXK0030Z;
- FBGDWNRK00GF;
- F6Z2KZMV0038M;
- CZ537AMV0038ME;
- CCN40AMV0038M6;
- AT64GTMV0038M6T;
- JKPYLMV003Q56T;
- PHG6HRHTFZWN1J;
- P986D5HTFZWN1JE;
- NY77XM6TFZWN1JE26;
- NQQA05GAZZNW1JE2Q;
- MDEBEAGAZZNW12Y2Q;
- J62BMHG8XZWN12T6Q;
- IXAC56G8XZWN12JEQ;
- 15JJNBG8DFNW12JFR.

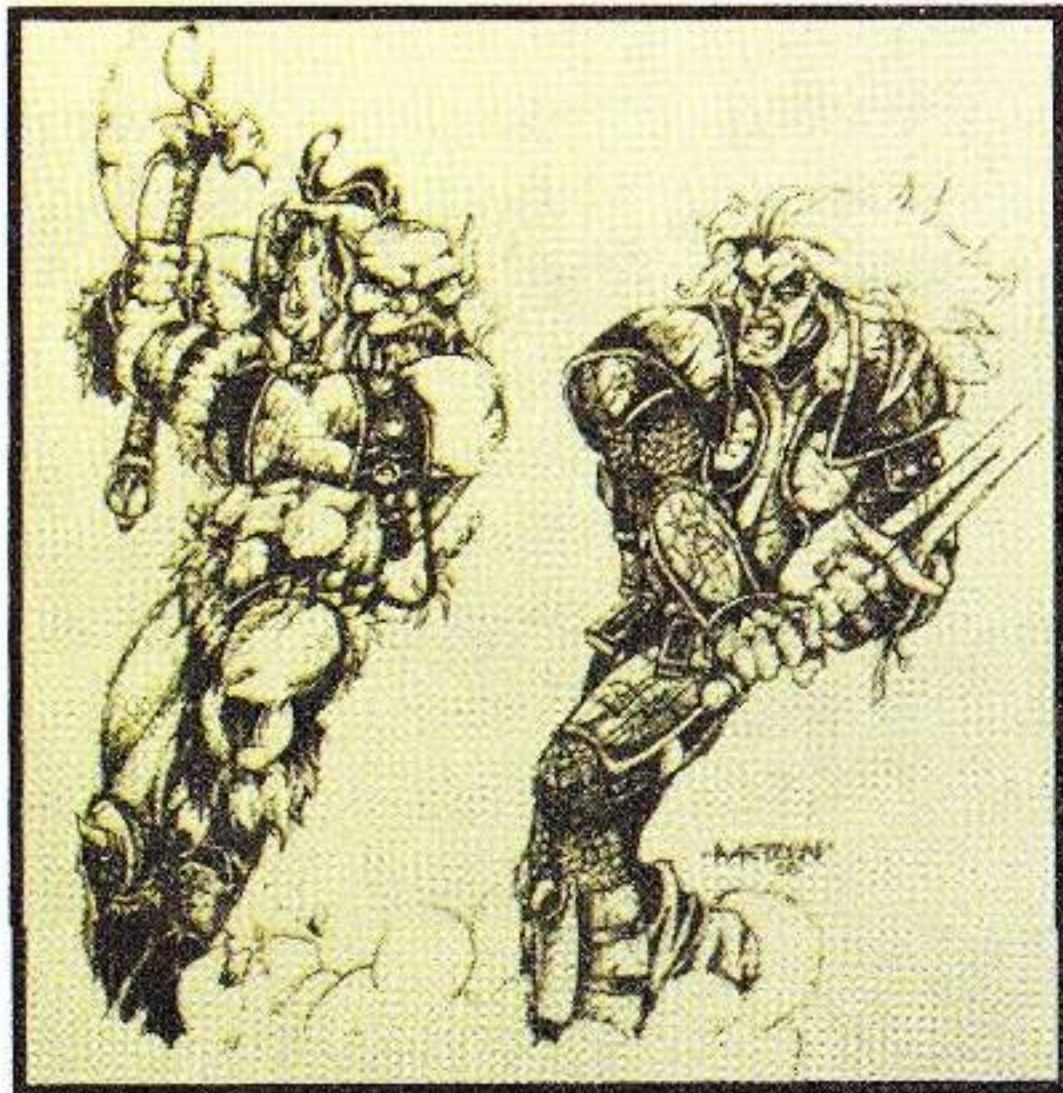
(Linus iš Gargždų)



WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS (BLIZZART)

(atkelta iš 2 puslapio)

nis pranašumas yra pagrindinis dalykas. Tikslai kai išsenka visos žaliavos (o tai padaryti pasiseka tikrai nedažnai), valstiečiai virsta atliekamomis burnomis. Be to, nereikia pamiršti, kad „WARCRAFT 2“ jie nėra visiškai bejėgiai – 2-3 darbininkai, kartu užpuolę, laisvai gali nugalėti 1 priešo



karį.

Jeigu nuo pat pradžių turite neįtikėtinai daug resursų (būna tokių praturtintų žemėlapių), mūsų patarimas – iškart suraskite naują šachtą ir prie jos pastatykite antrą bazę. Nors galite gausinti ir valstiečius, ir statyti daug fermų, tačiau tai mažiau efektyvu. Kai kurie žaidėjai ypač stengiasi statyti lentpjūves ir laivų statyklas prie jūros, bet, mūsų požiūriu, tai neprotinga. Jei arti nieko gero nėra, – pavyzdžiui, esate saloje ir turite tik vieną šachtą, neblogo mintis bus čia pat pastatyti antrą pilį. Tai ganėtinai protingas žingsnis, nes šiuo atveju resursų eikvojimas bus kompensuotas dvigubu (!) ekonomikos augimu. Ir šiaip jau patartina ankstyvajame etape pasistatyti antrą bazę. Pergalė, kaip žinome, kalama užnugarėje. Šiame žaidime resursai apsprendžia viską. Pačios aršiausios kovos įsiziėbia dėl aukso kasyklų – neleiskite joms patekti į priešo rankas. Net jei esate geras strategas, priešas gali paprasčiausiai Jus užgožti

skaičiumi.

Žaidžiant žemėlapyje, kur daug vandens, labai nebloggerai būtų anksčiau už priešą pasistatyti stiprų laivyną. Tuomet užblokuosite iš jūros ir atkirsite jį nuo šachtų, esančių kitose salose. Siųskite sunkiųjų karinių laivų eskadrą link priešo krantų ir sunaikinkite visus pakrantės statinius. Tegul priešai sėdi savo sausumos gabalėlyje, o Jūs tuo metu ramiai siurbkite resursus iš ten, kur priešas negali Jūsų pasiekti. Galų gale, turėsite daugiau resursų, vadinasi, ir pranašumą kare. Tačiau priešas gali būti gudrus ir, kol dar nepastatyti galingi fortai, išsiųsti su transportu po vieną valstietį prie kiekvieno turimos šachtos arba tiesiog į kiekvieną salą (Jūs taip pat nepamirškite šio triuko). Dėl visa pikta, užėmę jūrą, nusiųskite baudžiamuosius sausumos būrius į visas potencialiai slapta vietas, tam, kad pačioje pradinėje prieš ekonomikos vystymosi stadijoje galėtumėte ją sunaikinti.

Jeigu gavote sausumos žemėlapi, patartina didžiausią dėmesį skirti visoms galimoms šachtoms užimti (tai reiškia, kad prie kiekvieno iš jų reikia pastatyti pilį arba pradėti kasinėjimus) ir kuo greičiau jas išsemti. Bet kuriuo atveju reikia žinoti, kur jos yra.

Kraštutiniausiu atveju (ši būtinė išskyla retai, tačiau atsiminti tai reikia) nepamirškite, kad valstiečius galima sodinti į laivus ir siųsti prie šachtų ir miškų, atkirstų nuo Jūsų vandens kliūtimis. Tais pačiais laivais jie parsiveš rastas

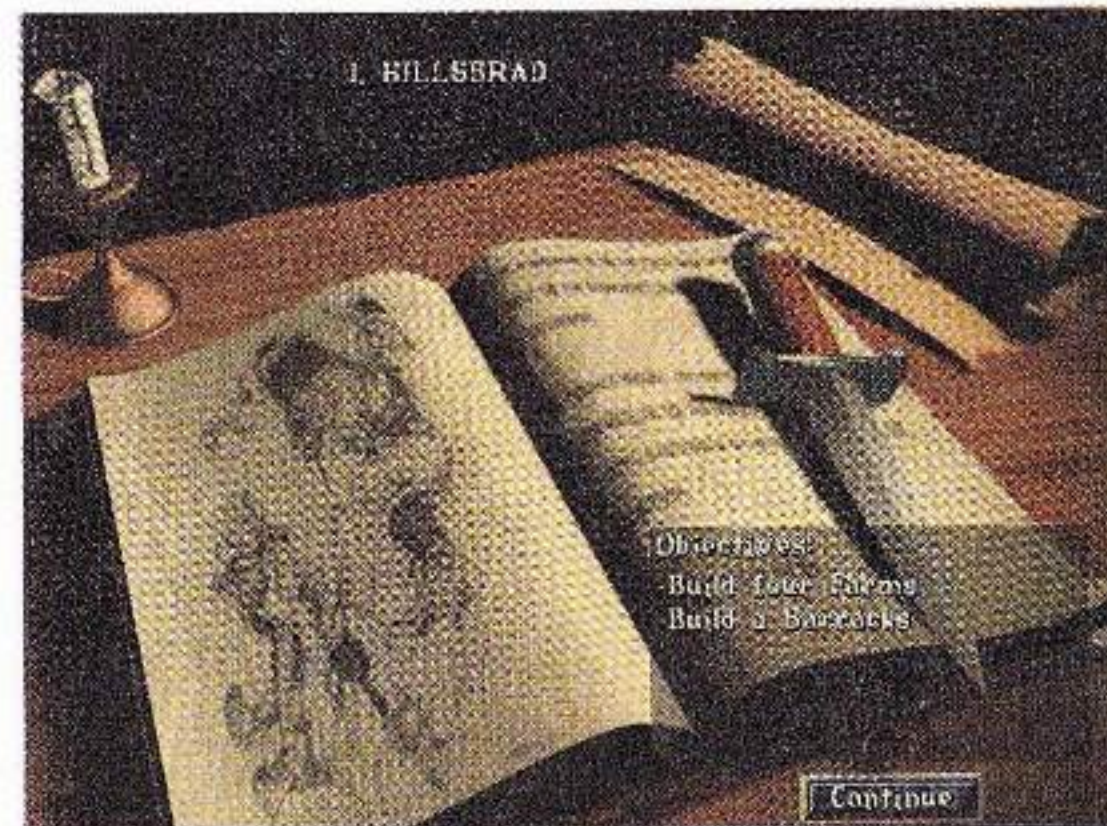


gėrybes namo. Tačiau taip elgtis reikia tik jeigu negalima iš karto pastatyti ten pilies.

Dažnai, o ypač žaidimo pradžioje, atsitinka taip, kad Jūs siunčiate valstietį statyti kokį nors statinį, tačiau kol jis ten nuvyksta, statybos medžiagos nuplaukia kur nors kitur. Tuomet vargšelis paprasčiausiai stovės ir nieko neveiks, o Jūs manyosite, kad laukiamas statinys tuoj atsiras. Tokių veltėdžių geriau nepalikti be priežiūros ir iš karto siųsti resursų gavybai.

Jeigu turite labai daug pinigų ir nebežinote, kur juos kišti, vienas geriausių būdų juos išleisti – pastatyti 6-8 barakus ir pradėti efektyviausią gamybą, paremiant ją visomis reikalingomis modernizacijomis arba, jei dar nepasiekėte visiško pranašumo jūroje, statykite laivus. Jūs net nepastebėsite, kaip pinigų likutis pavirs galybe reikalingų daiktų.

Pirmoji šachta paprastai greitai baigiasi, o žaidžiant galima praleisti šį svarbų įvykį. Likę be darbo darbininkai arba sustings vietoje, arba pradės aktyviai ruošti me-



dieną. Stebėkite savo šachtą ir laiku paskirstykite valstiečius arba į kitas šachtas, arba miškui ruošti.

Jeigu žaidimas vyksta jūroje, prasminga iš anksto išvežioti valstiečius į atskiras salas. Ateityje jie galės ten pastatyti pilį arba kelis barakus, – žiūrint, kaip klostysis reikalai.

Visus statinius geriau statyti toliau nuo jūros kranto, kad nelauktai pralošus jūros mūšį, jų nesunaikintų prieš sunkioji laivyno artilerija.

Mūsų nugalėtojai:

Konkursas Nr.2 – beveik visi teisingai atspėjo iš kokio žaidimo buvo lektuvo nuotrauka. Tai buvo „FALCON 4.0“. Tačiau atsirado ir tokių, kurie atsakė, kad nuotrauka iš „F-22“ arba „C C“.

Šio konkurso nugalėtoju tapo (nugalėtojas išrinktas burtų keliu) Rimantas Murza iš Kauno. Jo prizas suvenyrinis FUJI fotoaparatas.

„KIBER ZONAI rūpi“ anketa – pirmieji 10 atsuntusių mums savo laiškus su anketomis gauna firmos SEGA ženkliukų rinkinius:

1. Kęstutis Balynas (12), Vilnius;
2. Andrius Vereikis (18), Kaunas;
3. Justinas Nainys (13), Vilnius;
4. Tomas Jakubauskas (14), Vilnius;

5. Michailas Nudel (13), Vilnius;
6. Aivaras Rimkūnas (15), Vilnius;
7. Romas Špilevskis (13), Vilnius;
8. Tomas Nacevičius (21), Kaunas;
9. Ričardas Čičiurka (16), Panevėžys;

10. Redas Vilimas (12), Kaunas.
- CD žaidimą gauna (burtų keliu) Juozas Elinskas (23) iš Panevėžio raj., Raguvos, Užunevėžio km.

„KIBER ZONOS“ skaitytojų penketuką tiksliausiai atspėjo Mindaugas Jankauskas (19) iš Klaipėdos. Jo prizas – CD žaidimas.

„KIBER ZONOS“ skaitytojų penketukas:

1. TOMB RAIDER;
2. COMAND CINQUER: RED ALERT;
3. WARCRAFT 2;
4. QUAKE;
5. DUKE NUKEM 3D.



poliMedija

PHANTASMAGORIA 2 - 5 CD-ROM
WIZARDRY NEMESIS - 5 CD-ROM
BROKEN SWORD - 2 CD-ROM
QUAKE
DUKE NUKEM 3D

IR DAR DAUG KITŲ KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ, PAGAMINTŲ ANGLIJOJE. NORINTYS ĮSIGYTI ORIGINALŲ ŽAIDIMŲ, PASKAMBINKITE MUMS IR MES IŠSIŪSIME JUMS PILNĄ KATALOGĄ, NORINTYS ŽAISTI VISUS NAUJAUSIUS ŽAIDIMUS, UŽSISAKYKITE POPULIARIAUSIĄ KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ ŽURNALĄ ANGLIJOJE

PC ZONE
200 PUSLAPIŲ ŽURNALAS
+
KOMPAKTINIS DISKAS
TIK 41 LT.

Skambinkite telefonu:
(22) 23 52 02
Vilnius, Švitrigailos g. 8/14



Konkursas!!!

Siųskite Jums patikusių žaidimų penketukus

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Vardas, pavardė.....
Adresas.....
Telefonas.....
Amžius.....

„PC ZONE“ – tai Anglijoje leidžiamas vienas populiariausių Europoje žurnalų apie kompiuterių žaidimus.

Čia galima rasti: jau pasirodžiusių žaidimų recenzijų, naujienų apie kuriamus žaidimus, daugybę įvairiausių spalvotų nuotraukų, konkursų ir kitų įdomybių.

Be to, su kiekvienu žurnalo numeriu gausite parodomąjį kompaktinį diską su naujų žaidimų parodomosiomis versijomis ir kitokiomis naudingomis programomis.

Užsiprenumeravę „PC ZONE“ visiems metams, gausite dovanų originalų žaidimą. Pasiteiravimui galite skambinti tel. (22) 235 202.

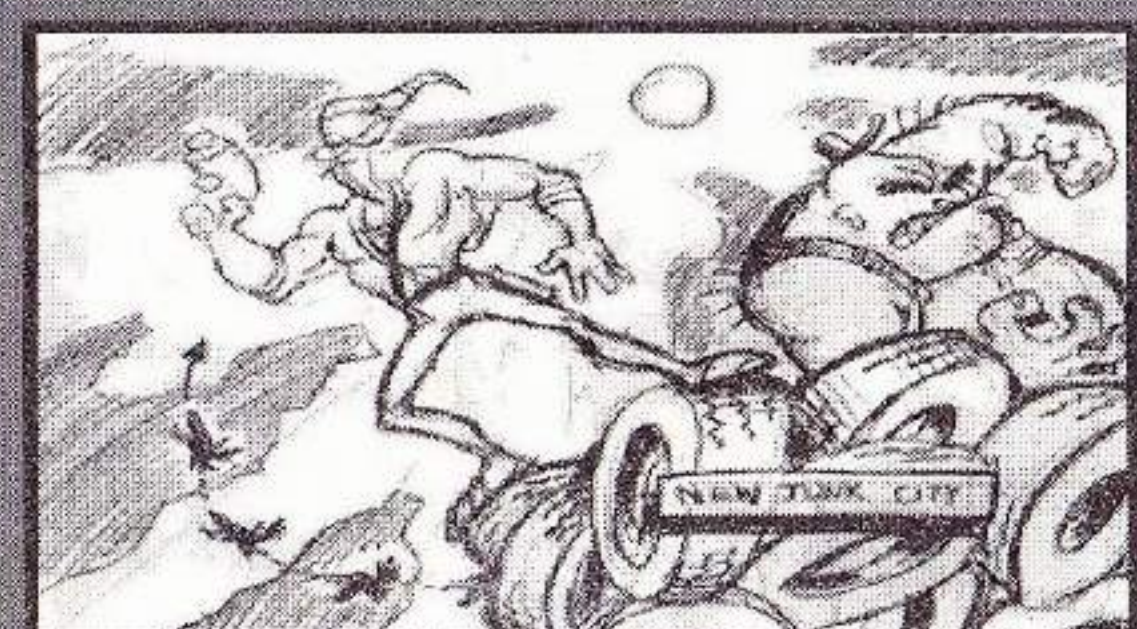
Konkursas Nr.1

Visi žinote anekdotų įvairiausiomis temomis. Jau atsirado anekdotų ir kompiuterinių žaidimų tema. Siųskite mums Jums žinomus anekdotus. Įdomiausieji laimės prizus (kompaktiniai diskai su žaidimais)



Konkursas Nr.2

Iš kokio žaidimo ši nuotrauka. Atsakymus reikia išsiųsti iki birželio 30-os dienos





Jau NAUJUOJU TV3 KANALU

**Pažangiausios technologijos...
naujausi kompiuteriniai žaidimai...
ir dar daug daugiau !**

Žiūrėk laidą "CYBERNET" kiekvieną šeštadienį 12 val., kartojimas - penktadienį 18.35 val.

KIBER ZONA

Leidėjas: R. Serva,
Redaktorius: R. Jakštas,
Maketavo: I. Jakštienė,
Skyrelis pradedantiesiems: A. Bulovas, G. Pipinė.
Spausdino "UAB Panevėžio litografija" Beržų 52g. Užs. Nr.
Laikraštis pradėtas leisti 1997m. sausio 1d.

RAŠYKITE MUMS:
LT. 2014
KIBER ZONA
el. paštas: @is.lt.