

Pirmasis leidinys Lietuvoje kompiuterinių žaidimų mėgėjams

KIBERZONA

WWW.COOLZONE.LT/KIBERZONA

kaina 5,5 Lt.

5/98

LANDS OF LORE III

RPG

LUCIFER

MYTH 2

FORCE COMMANDER

UNREAL

ALODS

STARCRAFT

REDLINE RACER

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP

init
 Laisvės al. 30a, Kaunas
 tel. 203881, 226350
 e-mail: info@init.lt
 http://www.init.lt

- visos INTERNET paslaugos
- nauji ir naudoti kompiuteriai
- kompiuterių atnaujinimas
- kompiuteriniai tinklai
- mobilieji GSM ryšio telefonai

Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

Vilniuje, Kompiuterių salone, Verkių g. 29, knygyne LITTERULA, Basanavičiaus g. 17;
Kaune, knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17,
Panevėžyje, UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3; Kompiuterių Centras, Vilniaus 5;
Klaipėdoje, UAB "Megaomas", Rūtų g. 9,
Šiauliuose, "Žiburio knygyne", Vilniaus 213.

Leidžia: firma "Pusė".
Vyr. redaktorius — R. Jakštas,
 Robis@post.5ci.lt
Direktorius — R. Serva,
 tel. (25) 443944,
 mob. 8-299 54080

Videokompiuteriai ir videožaidimai:
 Gediminas Cibas.

Autoriai:
 Wir2ality
 (Wir2ality@post.5ci.lt),
 Ryg,
 Cyber Dragon,
 Max
 (Max@post.5ci.lt),
 ir kiti žaidėjai.

Maketavo: I. Jakštienė,
 Inesa@post.5ci.lt

Mums rašykite:
 Vilnius 2014, KIBERZONA,
 arba e-mail: kiberzona@post.5ci.lt

Vilnius, Vilniaus 35/3 Ila.
 (Žurnalistų sąjunga)
 tel. (22) 222145

ISSN 1392 - 4915
 Rankraščiai nerecenzuojami ir negražinami.
 Už reklamos turinį redakcija neatsako.
 Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
 Indeksas 5189.
 Spausdino UAB "Panevėžio spaustuovė", Beržų g. 52, Panevėžys.
 Užs. Nr.
 Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija", Gedimino pr. 1, Vilnius.
 Tiražas 8 000 egz.



"ATI Technologies Inc" vaizdo plokštės -
fantastiškas greitis už minimalią kainą
 DirectX/Direct3D bei OpenGL spartinimas
profesionalams ir žaidėjams

Virš 20 skirtingų modelių ir modifikacijų

XPERT 98
 Rage Pro Turbo™ procesorius,
 8 MB SDRAM,
 tik 359 Lt

XPERT@Work PCI
 su 8 MB SGRAM tik 439 Lt



http://www.ati.com/products/ati

Mažmeninė ir didmeninė prekyba

Vilniuje: "Labas", tel. (8-22) 612246, 222753, el.paštas: mail@labas.com
 Kaune: SKS, tel. (8-27) 323201, el.paštas: info@skb.lt.net



Siame numeryje skaitykite:

Žaidimų pasaulio naujienos

Žvilgsnis į priekį:

FORCE COMMANDER

LUCIFER

MYTH 2

RPG

MYTH 2

LANDS OF LORE III

Žaidimų aprašymai:

UNREAL

STARCRAFT

FORSAKEN

REDLINE RACER

BALDUR'S GATE

TOCA

Kūrėjai apie žaidimus:

DUKE NUKEM FOREVER

varikliukas

ANACHRONOX

Pagalbos tarnyba

ŽAIDIMŲ PRAĖJIMAI:

THE CURSE OF MONKEY

ISLAND

TOMB RAIDER II

**Interviu su geriausiu
pasaulyje QUAKE žaidėju
Thresh'u – Dennisu
Fongu**

Skelbimai ir

Amžiaus pabaiga ir trečio tūkstantmečio išvakarės. Naujos technologijos, civilizuotai visuomenei būdingas susvetimėjimas, nusikaltimai ir baimė prieš nežinomybę, visuotinis pamišimas, nesugebėjimas paaiškinti naujų problemų. Žmonija pereina į kitą egzistencijos etapą, vyksta socialinė ir fizinė transformacija ir tai varo žmoniją iš proto. Norint sugražinti viską į savas vėžes, pradedama ieškoti kaltininkų ten kur jų nėra. Žiauresni nei bet kada nusikaltimai verčia susimąstyti iš kur jie kyla. Pradedama lyginti praeitis ir dabartis. Atsiranda paprasta sąsaja: "Seniau technologijos nebuvo ir nusikaltimų nebuvo, o dabar..." Kaltinamas kino pasaulis dėl gėrėjimosi krauju bei prievarta, kompiuteriai, nes jų paskirtis aiški net bobutei iš miško — vaikučių tvirkinimas. Kitokios šiai "velnio mašinai" paskirties neranda. Visiems nežinantiesiems pranešu — kompiuteris naujas darbo įrankis. O ir kočėlu ne tik tešlą minko...:) Jau PATVIRTINTA, kad suaugusiam žmogui prievarta, jeigu ji yra fantazijos išmonė, nedaro jokios neigiamos įtakos. Prievarta per TV ar kompiuterio monitoriuje yra psichologinės išprovokacijos priemonė. Suaugęs supranta, jog tai tik vaizdiniai, sugrupuoti tam tikra tvarka.

Vaikas viską priima kaip realybę ir jo pasaulio suvokimas formuojasi iš regimosios aplinkos. Tam būtent ir naudojami ženkliukai TV ekrano kampe bei ant CD. Nesunku atspėti, ką reiškia žymeklis "S". Taip pat nesunku uždrausti paaugliui žiūrėti taip markiruotą TV filmą ar laidą.

Mūsų žurnalas taip pat yra kaltinamas smurto propaganda, tačiau ar verta KIBERZONA lyginti su PLAYBOY ar AKISTATA? Kiekvienas tėvas ar mama galėtų pasiklausti savo atžalos, kuo būtent jį ar ją traukia toks leidinys.

Cyber Dragon :)

**Kompiuteriniai
žaidimai,
enciklopedijos,
užsienio kalbų
ir kitos
mokomosios
programos.**

**Vilnius,
Vivulskio 18-222.**

Tel: 262841

Faks: 262849

E-mail:

Virtualk@EUnet.lt

<http://www.virtualk.lt>

**KV Virtualus
Kontinentas**

CD ROM įrašymas

Parodos E3 Expo naujienos

Praeito numerio naujienose rašėme, kad lauktumėt siurprizų iš šios garsiausios pasaulyje parodos žaidimų industrijoje. Laukusiems atpildas jau čia pat - skaitykit žemiau!

“Acclaim” smulkiai apibūdino priešininkus, kuriuos sutiksime antroje žaidimo TUROK dalyje. Labai daug jų sutikome ir pirmoje dalyje. Be to šie herojai nuo šiol turės dar pora papildomų rankų ir galės skraidyti. Toliau Workers ir Drones. Su savimi jie nešioja kelis galingus kulkosvaidžius. Be to, sutiksime anksčiau nematytus Hulks — gigantiškus monstrus su siaubinga šaunamąja galia, bet vos vos pajudančius. Gunners bėgios su dideliais kulkosvaidžiais, o Dimorphadons panašės į gana piktus skraidančius sutvėrimus. Taipogi buvo paminėti:

Fireborn — Didelis karys-humanoidas, turintis didžiulius stiprius iltis.

Endtrail — Turintis galingą uodegą dinosauros, kurios pagalba jums trumpins gyvybės stulpelį. Prireikus dar pasitelks 10 cm nagus.

R a p -

tors — Stryksintys ir labai pikti dinozaurai.

Juggernaut — Aukštas šarvuotas karys, turintis galingą šaudomąjį arsenalą.

Ram — labai slidus keturkojis, sugebantis pašauti net labai patyrusį karį.

Mites — svetima vabzdžių rūšis, išdygstanti šalia jūsų, kai to mažiausiai tikėtės.

Po tiek laukimo metų “Looking Glass Studios” pagaliau pareiškė apie 90-ųjų pradžios hito System Shock pratęsimą. Nuotykinis žaidimas SYSTEM SHOCK 2 išžaidėjo akių rutuliosis visiškai trimačiame pasaulyje kur yra daug RPG elementų. Tikimasi, kad žaidimas taps vertingu tęsinium su visų 3D akseleratorių palaikymu ir pritrenkiančiais atitinkančiu tikrovę pasauliu. Priešai taps protingi kaip dievai.

Kol kas išleidimo data dar nenumatyta.

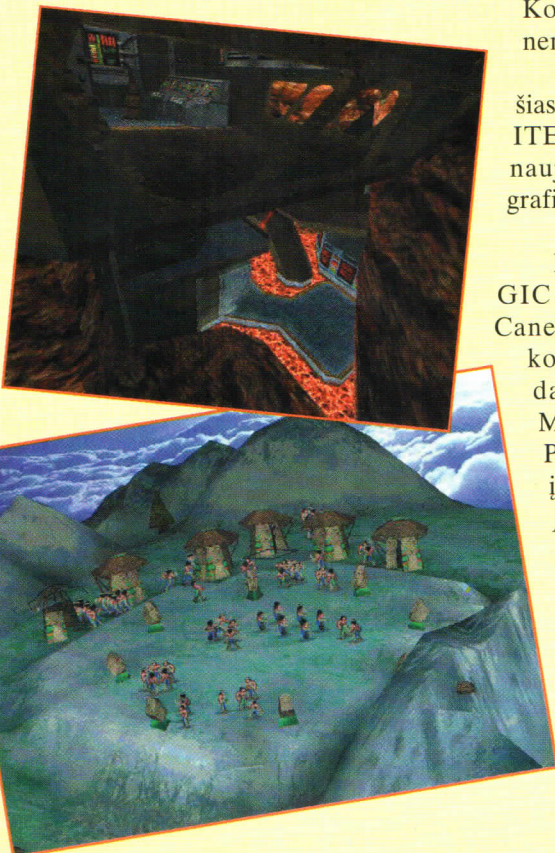
Taip pat kompanija ruošiasi išleisti FLIGHT UNLIMITED tęsinį. Žadama begalė naujų efektų ir pritrenkiantis grafinis variklis.

Po MIGHT AND MAGIC VI išleidimo Jon Van Canegham ir jo nepamainoma komanda nuoširdžiai tęsia darbus su HEROS OF MIGHT AND MAGIC III. Pelnęs didelį populiarumą ir įtraukiantis lyg narkotikai šis *phantasy* tipo žaidimas gslsi pasirodyti jau šių metų žiema. Kaip ir visuose tęsininiuose, taip ir čia — viskas kur kas gražiau. Grafika taip ir liks dvimatė, kovosite paeiliui. Veiksmas prasidės ten, kur

baigiasi MIGHT AND MAGIC VI. Dabar jūs žaisite kaip konkretus herojus. Iš viso turėtų būti 8 pilių tipai. Išliks sena herojų RPG galimybių sistema, net bus papildyta naujomis galimybės išsimokslinimui. Magijos sistema bus visai perdirbta. Galima bus mokytis magijos mokyklose ir taip kelti savo lygį. Visus herojus galėsite apginkluoti magiškais artefaktais, dabar tai taps kur kas paprasčiau: vieni batai, vienas kardas, viena pora apyrankių ir t.t. Šis žaidimas gali tapti pačiu populiariausiu šiais metais. O gal ir kitais...

Turbūt jau daugelis jūsų girdėjo apie žaidimą BALDUR'S GATE, kuris vis dar kuriamas. Vyrauja nuomonė, kad BALDUR'S GATE gali sukelti revoliuciją RPG pasaulyje. Kaip jau žinome, BALDUR'S GATE bus išleistas 5 CD pavidalu, kuriuose sutilps visi žaidimo ekranai. Šių surenderintų ekranų bus apie 10 000, visi 16 bitų spalvų. Be to, siužetas nelinijinis ir suskirstytas į 7 dalis. Žaidime begalės vietų, kurias turėsite aplankyti. Visos jos atliktos labai krupščiai ir kokybiškai. Kiekvienas magiškas burtas sudaro nepakartojamus efektus. Interfeisas ypač patogus. Galite savo komandą sustatyti jums patogiai tvarka. Be to, komandos galės būti labai įvairios. Jūs, kaip ir Dungeons & Dragons, pradėję žaidimą kaip karys ir pasiekę 4 lygį galėsite tapti į magą. Gamintojai žada kas 3-4 mėnesius leisti priedus žaidimui BALDUR'S GATE, taigi jis ilgai nenusibos ir sudarys konkurenciją Ultimos serijos žaidimams.

“Lucas Arts” pristatė naują žaidimą INDIANA JONES AND



THE INFERNAL MACHINE. 1947 metai. Fašistai sutriuškinti. Šaltojo karo pradžia. Sovietų žvalgų tarnybos kreipia ypatingą dėmesį į Babilono bokštą. Tai negalėjo nesudominti FTB. Jie paskiria tyrimui garsų archeologą ir nuotykių ieškotoją daktarą Indiana Jones. Taigi, jūsų užduotis - rasti tą Babilono bokštą. Žaidimo ypatumai — vaizdas nuo trečio asmens, daug ginklų, tame tarpe bazūka, automat ir žinoma gi jūsų nepakeičiamas botagas. Žadama daugybė priešų — gyvatės, komunistų samdiniai, visokie sutvėrimai ir t.t. Žaidimas palaikys Direct 3D akceleravimą.

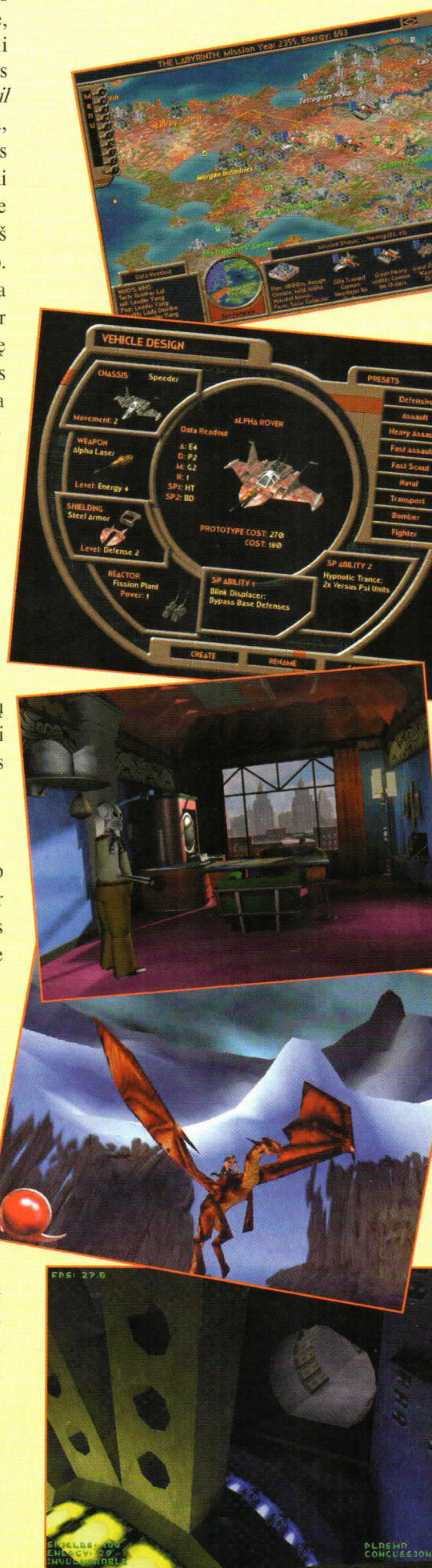
Kaip jūs manote, ką gautume sujungę žaidimus GAUNTLET IR ALIEN SYNDROME? O jei dar ir efektus palaikytų 3D akceleratoriai... kažkas panašaus į EXPANDABLE. Jei esate milžiniškų sproгимų ir šaudymų gerbėjas, Expandable — visa ko jums trūksta. Tais laikais, kai daugelio žaidimų šūkis "Užmušk artimą", malonu stebėti žaidimo gimimą, kuriame viskas priklauso nuo suderintų komandos veiksmų. Stebėtinis kokybės apšvietimas realiam laike, didelis ginklų pasirinkimas, greitas žaidimo procesas — visa tai išskiria EXPANDABLE.

DIABLO 2 pristatymas prasidėjo nuo video intarpo. Intarpas atrodė toks natūralus, kad atrodė, jog filmuoti realūs objektai. Kaip žinoma, "Blizzard" sudarė dvi skirtingos gamintojų grupės. Viena grupė buvo atsakinga už žaidimo grafiką, kita — už vaizdo intarpus. Žiūrint intarpą mes sužinome siužeto liniją, jungiančią DIABLO ir DIABLO 2. Mums jau žinomas bosas DIABLO naudojo jūsų kūną norėdamas privilioti į savo pusę galingąjį karį. Vos tik tai įvykdo, jis pamiršta jus. Šį kartą jums teks vėl surasti savo priešą ir šįkart, užbaigti jo viešpatavimą. Tačiau jums kelią pastos trys "herojai" iš pirmos dalies. Nenežiūrint to, kad kol kas žaidimo pagaminta dar tik apie 30 procentų, jis vis tiek atrodo pritrenkiančiai. Parodos metu galima buvo pažaisti už vieną iš

naujų personažų — amazonę. Šis personažas, pakeitęs lankininę, turi jau kelis pranašumus: gali šaudyti ugninėmis ir ledinėmis strėlėmis, o taip pat turi *poison trail* burtas (deja prezentacijos metu, dėl neiškių priežasčių šis burtas neveikė). Iš esmės, herojai nelabai skiriasi nuo matytų pirmoje dalyje — jie to pačio dydžio ir sudaryti iš tokio pat animacinių freimų kiekio. Dabar herojaus mirtis palydima animacijos, kuri gana įvairiapusė ir priklauso net nuo to, į kurią pusę buvo pasisukęs herojus mirties metu. Tačiau labiausiai džiugina naujiena, herojus galės bėgioti. Spustelėjus pelę bet kuriame ekrano taške ir kartu laikant mygtuką CTRL, herojus atnėgs į tą vietą. Kas gi dėl *multiplayer* žaidimo ir specifikacijų (žaidėjų kiekį, *town killing* galimybė ir pan.), tai iki galo kūrėjai dar neapsisprendę. Bet, svarbiausia, gamintojai pareiškė, kad padarys viską įmanoma, kad žaisti būtų įdomu. Jie žada daug dėmesio skirti "nesąžiningo" žaidimo problemos sprendimui.

Lara sugrįžta!

Kompanija "Eidos" anonsavo TOMB RAIDER III. Kaip ir ankstesnes serijas, šią gamins "Core Design". Trečioje dalyje pagrindinės herojės kelias prasidės Londono gatvėse, tęsis pro Indijos dykumas iki Ramiojo Vandenyno. "Eidos" pareiškimu, žaidime bus daug naujų žaidimo elementų, techninių ir grafinių naujovių. TOMB RAIDER 3 žaidime bus naudojamas visai naujas grafinis varikliukas. Pačiame žaidime sutiksime daug pakeitimų: gamtiniai ir spec. efektai, pagerintas priešų intelektas ir plius prie viso to, žaidžiantysis galės pasirinkti lygių perėjimo seką. Žaidimas turi pasirodyti jau šių metų žiemą.



Jei tikėsime gandais, kino kompanija FOX galvoja, ar jiems nevertėtų sukurti filmo **QUAKE** motyvais!!! Tačiau viena iš kompanijos studijų, kuri, kaip kalbama, dirba prie **QUAKE: The Movie** projekto, nėra labai toli pasistūmėjusi šia linkme. Dar sakoma, neva jie laukia trečiosios **QUAKE** dalies, idant galėtų pasisemti daugiau medžiagos apmąstymams. Tai ištis įdomu: juk visi žino, kad iš **QUAKE I** ar **QUAKE II** vargais negalais gal dar būtų įmanoma sukurti šioki toki siužetą, bet iš **QUAKE ARENA**?! Sunku įsivaizduoti...

„DMA Design“ dirba prie projekto, kurio kodinis pavadinimas — **ATTACK**. Tai turėti būti nauja lemingų karta, anot autorių, — „išlepintų chuliganų gauja jūros periodo parke“. Žaidimas pasirodys 1999 metų pavasarį.

„Empire Interactive(R)“ ir „Interactive Simulations“ pranešė apie šių metų rugsėjį pasirodysiantį aują strategijos ir ėjimų žaidimą **101:THE 101ST AIRBORNE IN NORMADY**. Žaidimas mus nukels į 1944 metų birželio 6 dieną, kai Normandijoje nusileido 101-oji divizija. Ši data labiau žinoma D-Day pavadinimu. Kelios kompanijos jau bandė kurti žaidimus pagal tikrus faktus, tačiau iki šiol taip ir nesulaukėme kokio nors padoresnio istorinio strategijos žaidimo. Taigi nekantariai laukiame 101:

THE 101ST AIRBORNE IN NORMADY: jo autoriai giriasi, kad čia bus net 42 pagal nuotraukas sukurti žemėlapiai, 9 kampanijos, o kiekvienoje iš jų po 28 skirtingas užduotis.

3DO patvirtino gaudus, jog kuriama antroji **ARMY MEN** dalis. Daugiau nieko nepavyko išpėsti.

Pasibaigė septynerių metų sutartis tarp „Revolution Software“ ir firmos leidėjos „Virgin Interactive“. **TEMPRESS**, **BENEATH A STEEL SKY** ir kitų populiarių žaidimų autoriai, šiuo metu plušantys prie savo naujo projekto **BLACKOUT**, dabar ieško naujo leidėjo. Tikėsime, ras ne prastesnį už „Virgin“, nes gaila būtų prarasti tokią kompaniją.

„Nival Entertainment“ jau pasirašė sutartį su „1C“ dėl antrosios **ALODŲ** dalies išleidimo. Darbinis jos pavadinimas — **ALLODY: POVELITEL DUŠ**. Bus naudojama ta pati technologijos bazė, todėl labai sutrumpės žaidimo gamybos laikas. Be baejo, bus atsižvelgta į žaidėjų pageidavimus, patobulinta daugelis dalykų ir ištaisyta klaidų.

Daugiausia vilčių teikiantis periferinis įrenginys — „Microsoft Sidewinder Freestyle Pro“.

Geriausi žaidimai: metų — **HALFLIFE** (Sierra/Valve) veiksmo — **HALFLIFE** (Sierra/Valve) nuotykių — **GRIM**

FANDANGO (LucasArts)

real-time strategijos — **HOMEWORLD** (Sierra/Relic)

ėjimų strategijos — **ALPHA CENTAURI** (EA/Firaxis)

karo imitatorius — **FIGHTER LEGENDS** (Jane's)

imitatorius — **RAILROAD TYCOON II** (Gatherin of Developers/Pop Top)

Rytų kovos menų — **TEK-KEN III** (Namco)

autolenktynių — **NEED FOR SPEED III** (EA)

sporto — **JOHN MADDEN FOOTBALL 99** (EA)

RPG — **BALDUR'S GATE** (Interplay/Bioware)

on-line (tik Internetu) — **EVERQUEST** (Sony/989 Studios)

galvosūkių, loginis — **SENTINEL RETURNS** (Psygnosis/ Hookstone)

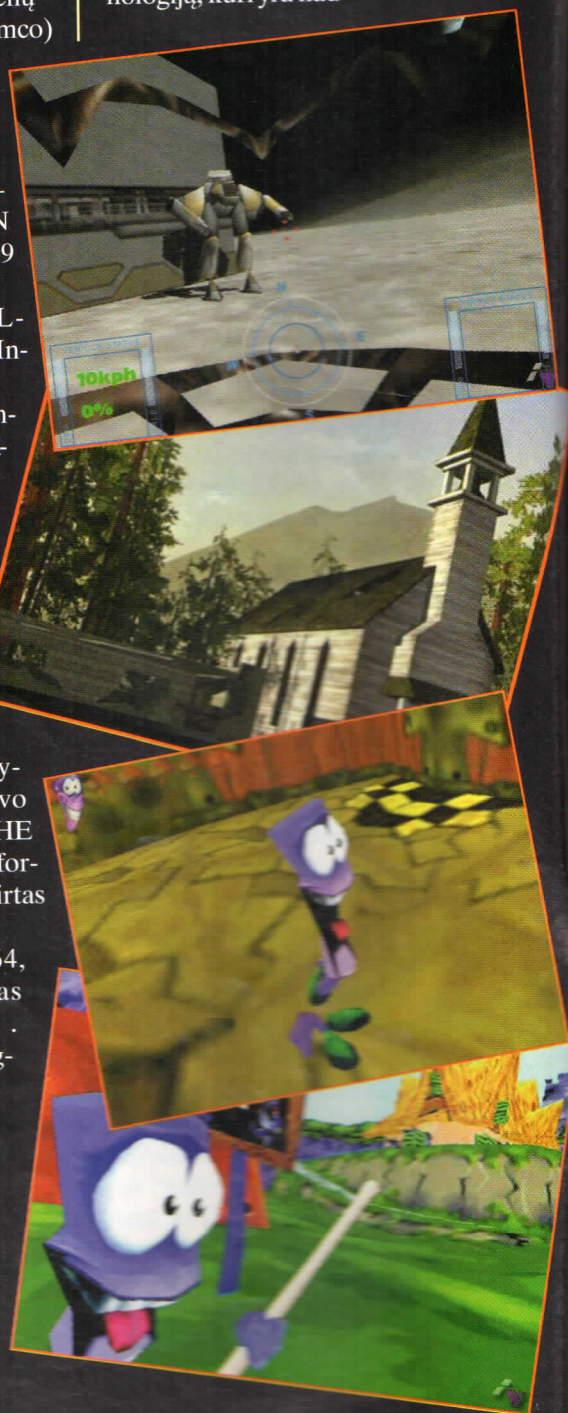
„Crystal Dynamics“ anonsavo **GEX: ENTER THE GECKO** PC platformai. Anksčiau skirtas tik

Nintendo 64, dabar žaidimas pritaikytas 3Dfx. Jis pasirodys rugsėjį.

„Interplay“ ketina visiškai pakeisti izometrinį tolimosios **FALLOUT III** vaizdą į trimatį. Kūrė-

jai neatmeta galimybės tam panaudoti **STONEKEEP II** varikliuką bei kai kuriuos šio žaidimo dalykus, tačiau tvirtai pažada: ėjimais kovos metu išliks.

Birželio 11 dieną Paryžiuje įvyko kasmetinis „Trade Awards“. Beje, kompanijoms „VideoLogic“ ir „NEC“ buvo įteikti apdovanojimai už geriausią 1998 metų technologiją, kuri yra nau-



Force Commander

LucasArts

P166, 32 Mb RAM, Windows 95+3D akceleratorius

Buvo galima tikėtis, kad kompanija "LucasArts" sukurs real-time strateginį žaidimą, paremtą žvaigždių karų motyvais, tačiau, kad tai įvyks taip greit, tikriausiai ne laukė niekas. Ar pasiseks kompanijai nustatyti naujus kokybės standartus šioje pramogų srityje ar atsitiks taip, kaip atsitiko su REBELLION?

Spręskite patys, nes žaidimas kuriamas visiems žinomos temos pagrindu, be to viskas įvilкта į stulbinančią vektorinę grafiką, 3D akceleratorių išnaudojimas bei daugybė kareivėlių rūšių. Tačiau apie viską iš eilės. Žvaigždių Karų visata tokia didelė, jog dirvos autorių fantazijai visada lieka. Todėl FORCE COMMANDER bus tiek visų žinomi ir mėgstami A2-D2, snow speederiai, X-Wingai, TIE FIGHTER bei visiškai naujos ir nematytos robotų rūšys. Iš viso laukiama virš 100 unikalių karinių vienetų rūšių, o tai savaime suteikia šiek tiek optimizmo.

Kita žaidimo naujovė yra 3D grafika — viskas, pradedant nuo kovinių vienetų, pastatų iki vietovės modeliavimo yra trijų išmatavimų. Visas landsaftas pilnas duobių, įgriuvų ir klastingų smėlio duobių, kuriuos tik ir laukia tavo kareivio ar roboto, kad jį įsiurbtų. Žaidimo variklius suteikia didelę laisvę fantazijai: didinti ar mažinti kovos lauko mastelį, pakeisti vaizdo rodymo kryptį, sukurti kovos lauką kuria nori kryptimi. Nuostabi grafikos kokybė ir smulkmeniškumas reikalauja 3D akceleratoriaus ir galingo procesoriaus.

"LucasArts" planuoja interaktyvų vaizdo tarpų ir žaidimo mišinį. Be to kiekvienas vaizdo tarpas pasakos apie kažkokį Žvaigždių Karų laikotarpį. Kas iš to gausis

pamatysime vėliau, nes dažnai tokie pažadai neišsipildo. Kita vertas nebuvau pričiupęs "LucasArts" meluojant):

Mūšiai vyks keliose planetose ir kiekviena iš jų turės savo išskirtines savybes ir trūkumus. Kovoiant Rebelijos bazinėje planetoje – Tatooine, tikriausiai bus sunku pajudėti per sniego pusnis ir pan. Visuose pasauliuose sutiksime personažus iš originaliųjų Žvaigždių Karų trilogijos filmų, kurie daugeliui pažystami dar nuo vaikystės. "LucasArts" ruošia begalę siurprizų, kurie tikriems STARWARS serijos fanams bus didžiulis atradimas. Autoriai tikisi sukurti visiškai naują, neįprastą ir labai realistišką žaidimą, kurio grafika sukels revoliuciją. Kaži pažiūrėsime pamatysim.

Žaidimo ypatybės:

Visiškai trimatis pasaulis
Daugiau nei 100 puikiai animuotų kovinių vienetų
Šimtai žemėlapių ir pasaulių
Stereo garsas ir aukštos rezoliucijos intarpai
"Internet" ir lokalinio tinklo palaikymas

Išleidimo data: 1999 metų vasara



Lands of Lore III

Westwood

P133, 16 Mb RAM, Windows 95+3D akceleratorius

Gledstouno magija visuomet traukė keliauninkus. Amžiams bėgant drakanoidai, nykštukai, elfai, žmonės ir tūkstačiai kitų būtybių ieškojo savo kelio į magijos ir stebuklų karalystę. Netgi amžinieji senovės Dievai, senų-senovėje, išsirinko Gledstouną savo nemirtingosioms ceremonijoms.

Šviesa ir Tamsa visada puikiai atliko savo vaidmenis dramatiškoje gėrio ir blogio kovoje. Kova tarp burtininkų ir raganių, Tamsos Armijos ir Gledstouno karių, o taip pat Išorinių jėgų įsikišimas, pavertė Gledstouną gėrio ir blogio kovos arena.

Kai pirmą kartą pasinėrėme į Gledstouno magijos pasaulį, piktoji ragana Skotija,

Tamsos Armijos pasiuntinė, buvo nunuodijusi kilnųjį karalių Ričardą. Antroje dalyje susitikome su Skotijos sūnumi, kuris stengėsi ištaisyti savo motinos klaidą ir surasti savąjį "aš". Niekas daugiau jau nebeaplanko Gledstouno, niekas neišeina nei įeina į miestą ir tiktai išrinktieji gali grožėtis magijos didybe.

Gledstouno valdovas Draraklas, paskutinysis iš senovės Dievų giminės, paliko šį mirtingųjų pasaulį ir pakilo į Dievų olimpo aukštybes. Chaosas ir tamsa nukreipė savo aštirus nagus į šią gyvybės oazę. Netikėtas žiaurių ir klastingų monstrų antpuolis atėmė jūsų sielą, jūsų tėvą ir broliūnį ir likai vienintelis sosto įpėdinis, šešiolikmetis Kopperis — pusiau drakoidas, pusiau žmogus. Tau lemta viską suprasti pačiam...

Tavo dėdė, karalius Ričardas, išvyko į tolimą kelią, o nė vienas iš Gledstouno gyventojų tau nepadės, nes tu juk pusiau drakoidas. Tiktai galinga magija padės tau išsaugoti pusiausvyrą šiame pasaulyje. Tu privalai sustabdyti blogį, gražinti sau savo sielą ir Gledstouno karūną, tačiau laiko liko mažai — turi skubėti, nes netrukus tamsa užklos šią žemę savo skraiste ir ji pavirs blogio irštva.

Demonstracinis kompanijos Westwood filmukas trečią kartą kviečia mus pasinerti į LANDS OF LORE pasaulį. Kas gi pasikeitė? Visų pirma — grafika. Dabar ji labai detalizuota, panaudojant praėjusių metų hito Bladerunner variukliuką.

Išvystytas 3D akceleratoriaus panaudojimas, o tai kaip patys suprantate leido kūrėjams prifarširuoti šį žaidimą įvairiais mums patinkančiais šviesos efektais.

Nuo šiol mūsų personažas galės lankytis įvairiose mokyklose (čia jau ne kas — man mokykla vėžį varo) ir mokyti (dar blogiau sugalvojo) įvairių kovos bei magijos triukų. Narystė

vienoje iš mokyklų turės įtakos žaidimo siužeto vystymuisi. Be mokslo jūs galite pasirinkti savo pagrindines savybes, kurioms bus skiriamas didžiausias dėmesys. Galėsite plėtoti jums patikusias savybes ar įgūdžius pasinaudodami atlieknčiais nuo herojaus sukūrimo taškais. Bus galima keliauti 6 pasauliuose, į pagalbą pasitelkiant draugus, kuriuos sutiksime savo nelengvame kelyje. Kiekvienas iš jų turės savo ypatingų ir nepamirštamų savybių. Girdėjau gandus, jog šiais draugais galės tapti net jūsų kaimynai ar pažystami, nes žaisti bus galima per "Internetą" ar lokalinį tinklą. Pagrindinė jūsų užduotis yra paslaptinių ir magiškų kristalų surinkimas ir jų išstudijavimas. Pagal legendas šie kristalai gali sugriauti ilgus amžius trukusią Tamsos viešpatystę.

Įdomus sprendimas yra padalinti daiktų krepšį į tam tikrus skyrius. Pavyzdžiui magijos skyriuje galėsite laikyti užkeikimus, o ginklų skyriuje — ištisą kalavijų kolekciją.

Pagal šias naujoves ir Westwood užmojus galima spręsti, jog LANDS OF LORE III sukels tikrai didelį atgarsį žaidimų pasaulyje. Tačiau tai įvyks tik tuo atveju jei ji pasirodys laiku ir atitiks grafiniems reikalavimams, kurie dabar yra keliami žaidimams.

Žaidimo ypatybės:

Naujas 3D varikliukas

3D akceleratoriaus panaudojimas

Neįprasta žaidimo aplinka

Klastinga ir nenuspėjama siužetinė linija

Puiki muzika

Galimybė susikurti savo personažą

Išleidimo data: šių metų rugsėjo 17 diena



LUCIFER

Eclipse Entertainment/Eclipse Entertainment

P133/16/Win'95 + D3D Hardware

Nauja tamsos dievybė atėjo į žmonių pasaulį, nesuskaičiuojami jos šalininkai su pasibjaurėtinų monstrų ordomis užtvindė kadaise nuostabią žemę. Miestai nušluoti, žmonės aukojami, o vienas kitas išlikęs užsimiršo savo beprotybėje. Jie glaudžiasi pusiau sugriautų gyvenviečių rūsiuose, tikėdamiesi išgyventi dar vieną naktį, sulaukti dar vienos aušros. Kai saulė nusileidžia ir tamsa apgaubia žemę, šimtai, tūkstančiai padarų iš pačių siaubingiausių košmarų išlenda iš savo irštų ieškoti naujo gyvo kūno — jų alkis nenumalšinamas. O sustabdyti visa tai pajėgtų tik tikras didvyris, kurio vaidmuo jums ir skiriamas.

Prieš pradėdami žaisti išsirenkate personažo tipą: barbarą, nykštuką, samdinį, valkirį, archimągą, druidą, elfą ar plėšiką. Nuo jo priklausys, kokių naujų savybių įgysite. Beje, visų tipų charakteristikos skirtingos, ir tai tiesiogiai įtakoja žaidimo eigą. Taip pat jums leidžiama pasirinkti lytį — šis pasirinkimas neturės jokios įtakos tolesniems įvykiams, nuo jo priklausys tik tai, kiek jūs žaisdami patirsite malonumo.

Herojaus kūryba baigta. Dabar jūs nukeliami į mistinį miestą. Klajodami vingiuotomis jo gatvėmis sutiksime keistą vyrą, o šis netruks su didžiausiu malonumu pasiūsti jus į netoliese esantį požemį — kaip dovanėlę ten tūnantiems išalkusiems monstrams. Dabar jau tik jūsų veiksmai lems, kas kieno grobiu taps: jūs — pabaisų ar pabaisos — jūsų. Prieš tokią kvapą gniaužiančią kelionę miestiečiai mielai noru (žinoma, ne veltui) aprūpins jus reikalinga amunicija, kurią ateityje dar bus galima gerojai gausinti. Toliau viskas priklausys nuo to, kiek niūriuose požemiuose sukauptė patirties, bei kiek jūsų šiek tiek išsipūtusiose kišenėse skimbčioja auksinių. Tobulės jūsų personažas — sunkės ir gaunamos užduotys, o jas įveikę

išmoksime vis geriau valdyti magiją ir kardą. Ir su kiekvienu žingsniu teks susitikti su vis piktesnėmis, klaikesnėmis pabaisomis, saugančiomis taip jūsų mėgstamus žėrinčius brangakmenius bei karališkas brangenyles.

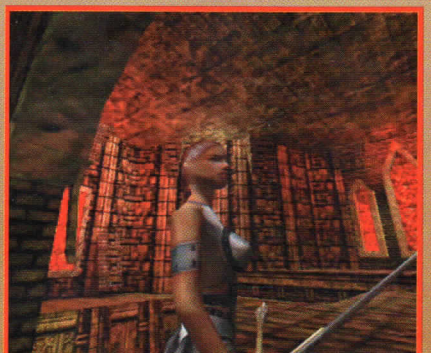
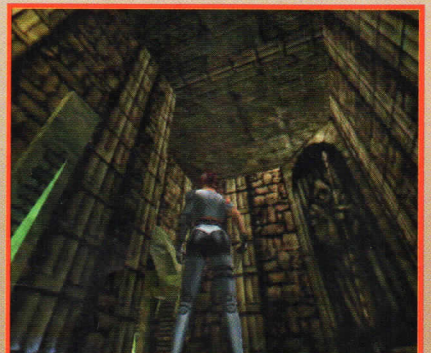
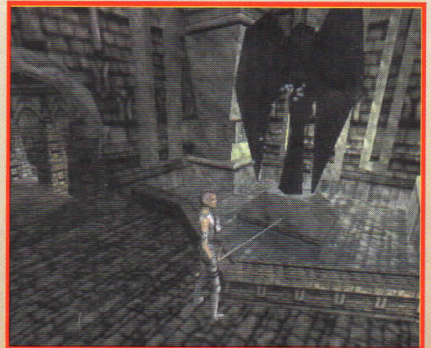
Visiems herojams kurti buvo naudojama MOTION CAPTURE technologija, jie neįtikėtinais detalizuoti. Be to, jeigu pakeisite herojaus ginklus arba šarvus, jo išvaizda taip pat labai pakis. Žaidimo pasaulis kiekvienąsyk kuriamas iš naujo, panašiai kaip tai vyko DIABLO: visi miestai, miškai ir požemiai bus vis kitokie — tai neleis įsidėmėti, kur tūno pabaisos ir guli brangenybės. Dar viena įdomybė: bus galima nukirsti bet kurią priešų galūnę — kaip, beje, ir jūsų... Kiekvienas personažas sudarytas iš daugiau nei 1000 poligonų, itin puiki 16 bitų žaidimo grafika. Pasak autorių, bus tokių efektų kaip perregimumas, trimčiai šešėliai ir kintantis apšvietimas. Aplinką galėsite stebėti iš šono arba herojaus akimis. Planuojama galimybė žaisti per lokalinį tinklą ir "Interneta" (iki 8 žmonių).

Sprendžiant iš pateiktų paveikslėlių, žaidimas išties turėtų būti puikus, o populiarumo jam pelnys DIABLO koncepcija, perkelta į trimatį pasaulį su ganėtinais patogiu ir intuityviu valdymu.

Žaidimo ypatumai:

- * visiškai trimatis neįtikėtinais detalizuotas pasaulis;
- * galimybė pasirinkti personažo tipą ir lytį;
- * lokalinis tinklas ir "Internetas";
- * pradedant žaidimą iš naujo, pasaulis kiekvienąkart vis kitoks;
- * Glide 3.0, D3D ir programinio apdorojimo pritaikymas;
- * Dolby Surround Saound.

Žaidimą planuojama išleisti 1998 metų spalį.



RPG

(darbinis pavadinimas)

TRD/Gremlin

PP166/32/WIN'95+3D akselelatorius.



“Gremlin” visada garsėjo neordinariniais žaidimų projektais, pavyzdžiui, LITTLE DEVIL, jau seniai tapęs arkaadini žanro klasika, arba NORMALITY, kurio autoriai visus nustebino taip netikėtai, naujoviškai pateikę jau gerokai nuvalkioto nuotykių žanro žaidimą. Ir štai tokia gerbiama kompanija imasi RPG, tačiau ir šis darbas — labai neįprastas, siurrealistiškas.

Po ilgos kelionės grįžtate į gimtąjį kaimą pas savo mieląjį dėdėlę, bet jis ne itin dėl to apsidžiaugia, o ir kiti kaimo gyventojai nenuteikia optimistiškai. Niekam ne paslaptis, kad žmogus — tai ydų rinkinys. Tačiau jei giminaitis nepatenkintas, jūs netrunkate jį pralinksminti skambančių auksinių monetų kapšeliu. Tai pelnys jums ne tik dėdulės palankumą, bet ir magijos žinių galybę plius magijos knygą, iš kurios galėsite semtis naujų užkeikimų. Kai išmoksite magijos pagrindų, dėdė jūsų nebedomins, be to, dabar galėsite lengvai jo atsikratyti. Jūsų tikslas — nauji užkeikimai, suteiksiantys jums galios, o jų ieškoti padės kaimo gyventojai.

Mainais už įvykdytas užduotis, taip pat ir maišelius su niekingu metalu jūs gaunate priėjimą prie naujų, stipresnių ir didesnės griauamosios galios turinčių užkeikimų. Tačiau jūs turite vieną, svarbesnę, tikslą — nuversti mokytojų mokytoją, patį pajėgiausią magą, ir pačiam tapti pusdieviu, pasaulio valdytoju. Ar jums pavyks to pasiekti — ne taip ir svarbu, svarbiausia — labai labai stengtis.

Tikrovišką žaidimo pasauliui sukurti autoriai išsirinko ir šiek tiek pakeitė TRUE3 3D varikliuką, anksčiau naudotą sporto imitaciniuose žaidimuose. Tiks ir visi žinomi 3D greitinuvasi su juose esančiais efektais. Personažų kūrimui buvo panaudota MOTION CAPTURE technologija ir skeletinė animacija, todėl burtininkai, herojai, koviniai drakonai ir tamsos legionų raiteliai skeletai atrodo neįtikėtinais gyvybingi ir tikroviški. Jie galės pritūpti, bėgioti ir svaidytis užkeikimais, be to, visą tai lydės realūs šviesos ir kiti atitinkami efektai.

Autoriai teigia, kad ekrane galės būti apie 50 personažų, kai dažnis — 30 kadrų per sekundę. Priešų intelektas aukštas: skeletai jungsis į būrius, o drakonai užpuls iš pasalų. O kiekvienas žaidimo objektas, taip pat ir teritorija, galės būti deformuotas ar sugriautas.

Kūrėjai žada, kad žaidimą išleis jau iki šių metų Kalėdų, tačiau greičiausiai jis pasirodys tik 1999-ųjų pavasarį.

Žaidimo ypatumai:

- * visiškas trimatis poligoninis pasaulis;
- * labai greitas grafinis branduolys su 3D akselelatoriumi;
- * itin neįprastas siužetas;
- * galybė netikėtų, įdomių užduočių;
- * kiekvienas monstras turi savitą charakterį ir laikosi savo garbės kodekso.

Žaidimas planuojamas išleisti 1998 metų gruodį.

MYTH 2

Bungie

P133/16/WIN'95+3D akseleratorius.

Po ganėtinai sėkmingo praktiškai naujos krypties žaidimo MYTH (iš esmės tai — tam tikras triukšmingas RPG, WARGAME ir esamojo laiko taktikos bei strategijos derinys) pirmosios dalies pasirodymo kompanija "Bungie" ėmėsi kurti jo tęsinį.

Kompanija būtų pasielgusi neprotingai, jei nebūtų atsižvelgusi į ankstesnes klaidas ir žaidėjų pageidavimus, pareikštus dėl pirmosios MYTH dalies. Tad mokėję tik vaikščioti lankininkai bei kariai ir tuo labai erzindavę žaidėjus, nuo šiol laksto it antilopės. Pagerėjo visų junitų animacija — jie gali atlikti daugiau judesių, dėl to pasidarė kur kas plastiškesni ir atrodo tikroviškiau. Du nauji junitai — Stygianas Knightsas ir Dwarvenas Pathfindersas — visus pakerėjo neįtikėtina jėga ir sugebėjimu tapti nematomais — o tai lemis naujus taktinius ėjimus.

Žaidimo kraštovaizdis taip pat tapo tikroviškesnis: čia gausu iš pirmo žvilgsnio sunkiai pastebimų kalvelių ir įdubų, kai kur žemė gali net byrėti po kojomis. Žadama ir tokių naujovių kaip lakusis smėlis ir pelkės.

Tačiau viena iš pačių įdomiausių ir įstabiausių žaidimo ypatybių bus pilys, sukurtos neįtikėtinai kruopščiai — kiekviena sienos plytelė išpiešta atskirai. Pilis puikiai pasirengusi atremti priešo atakas: aplink įrengtas griovys su vandeniu, yra pakeliamieji tiltai, taip pat lankininkų šaudomosios angos, specialūs plyšiai verdančiai



smalai pilti bei keletas turelių patrankoms įtaisyti ir sukinėti — miestui ginti.

Dar viena, niekur anksčiau neregėta naujovė, — tai galimybė nudažyti karių grupę kokia nors spalva bei sukinėti ją į bet kurią pusę ir laikrodžio rodyklės kryptimi, ir prieš laikrodžio rodyklę.

Itin aukšto lygio visų junitų DI — tokio dar nebuvo jokiam žaidime: kiekvienas junitas juda tam tikra trajektorija ir žygiuodamas pridengia savo draugą ar vadą.

Beje, ir priešai nesnaudžia — stengiasi jūsų karius kuo glaudžiau apsupti, — be to, jų gretas papildė kariai kamikadzės, pagadinsiantys jums nemažai kraujo.

Žodžiu, greitai mūsų laukia šimtaprocentinis hitas, tačiau dar neaišku, ar jis bus prieinamas tik išrinktiesiems, ar juo galės džiaugtis visi.

Žaidimo ypatumai:

- * visiškai pakeistas grafikos varikliukas
- * naujos vietovės bei junitai;
- * galimybė gintis pilyse;
- * patobulinta žaidimo per tinklą versija;
- * nuostabus garso takelis.

Žaidimas planuojamas išleisti 1998 metų gruodį.



Interviu su ANACHRONOX žaidimo kūrėjais

Ar jums nekilo kokių nors problemų naudojantis Q2 varikliuku?

Taip, mums teko sukurti keletą skriptų, kad patobulintume mįsles ir kovų sistemas.

Kokia muzika skambės šiame žaidime?

Muzika — tai vienas iš nuostabiausių ANACHRONOX dalykų. Planuojame muzikai sukurti interaktyvią sistemą. Taigi kai kurie herojų arba aplinkos skleidžiami garsai, taip pat jų intensyvumas priklausys nuo pačių veikėjų ir sutinkamų kelyje kliūčių, — pavyzdžiui, keleto karių šūksniai bus garsesni nei vieno kareivėlio, o iš toli atsklidęs garsas, kaip ir dera, bus silpnesnis nei tas, kurio šaltinis čia pat.

Papasakokite plačiau apie RPG elementus ir ginklų sistemą.

ANACHRONOX nestigs nei ginklų, nei šarvų. Kaip ir aktyvių bei pasyvių personažų. Žaidime bus dvi visiškai skirtingos ginkluotės sistemos. Pirmieji tai „normalūs“ ginklai (kardai ir pan.). Jie bus lygiai tokie pat kaip ir senajame gerajame FINAL FANTASY. Antroji grupė — tai magiškieji arba, kitaip tariant, elementiniai ginklai (šių pagrindas — stichijų magija). Kol kas negaliu labai daug apie tai papasakoti. Viena aišku — galėsite didinti kiekvieno ginklo galią.

Noriu papriekaištauti: mes jau seniai laukiame nesulaukiame pirmųjų žaidimo nuotraukų — juk žadėjot parodyti jas per Kalėdas, o štai jau ir vasara baigiasi... Kas gi nutiko?

Tiesą sakant, mes jau dabar galėtume nufotografuoti du pilnus puslapius paveikslų, tačiau viskas priklauso nuo mūsų leidėjos — firmos „Eidos Interactive“. Taigi visus skundus galite pateikti jai.

Man susidarė toks įspūdis, kad esate visiškai po „Eidos“ padu. Kokie jūsų tarpusavio santykiai?

Vyrukai iš „Eidos“ visada laukiami. Mums nekyla jokių ginčų dėl žaidimo koncepcijos — turime visišką laisvę dirbti. „Eidos“ labai palaiko ir padeda mums kuriant ANACHRONOX. Ir mūsų santykiai puikūs.

Truputį papasakokite apie žaidimo koncepciją. Ar bus viena griežta siužetinė linija, ar žaidimas galės rutuliotis įvairiai?

Skirtingai nuo to paties FINAL FANTASY, mūsų žaidimas bus kur kas interaktyvesnis. Tarkim, miestai nebus vien tik susitikimų ir pasiplepėjimų vietelės. Siužetinė linija nebus griežtai vientisa — nepamirškite, kad vienas vienas iš pagrindinių ANACHRONOX elementų bus galimybė žaisti iš naujo. Pamėginkite išsivaizuoti daug interaktyvesnį FINAL FANTASY. Pradėję žaisti antrą kartą išvysite visiškai kitokią pasaulį ir išgyvensite nepakartojamą, anksčiau nepatirtų įspūdžių.

Ar planuojate sukurti kažką panašaus į ULTIMA ONLINE?

Na, esu girdėjęs, kaip Tomas Holas sau po nosimi burbėjo apie ANACHRONOX ONLINE, bet tai nebuvo konkrečios kalbos.

Jeigu ANACHRONOX laikote RPG žaidimu, papasakokite apie veikėjų klases.

Tai nėra visiškai veikėjų klasės, o greičiau — personažai, turintys skirtingų ypatybių, panašiai kaip žaidime CHRONO/FF. Personažų tipai... Jie bus ne tokie, kokius paprastai visi vaizduojasi Tomo Holo personažus: sukurti kaip trimačiai, jie kiekvienas turės savo istoriją, bus patyręs skirtingų dvasinių traumų, jie bus gyvybiškesni ir individualesni. Be to, kiekvienas

turės ir teigiamų, ir neigiamų savybių.

O ar bus moteriškosios giminės personažų ir ar jų galimybės, kaip silpnesnės lyties atstovių, skirsis nuo veikėjų vyrų?

ANACHRONOX, — galima sakyti, mergaičių žaidimas. Čia bus ganėtinai stipri mergina, vardu Steleto. Na, o jeigu rimtai, kiekvienas personažas bus savitas. O pati lytis — ne daugiau kaip graži išorinė pakuotė.

Kiek užtruks normalus žaidėjas (t.y. toks, kuriam iš ausų neteka ekto plazma), kol įveiks šį žaidimą?

Nuo 50 iki 70 valandų, tačiau mūsų pagrindinis programuotojas teigia, jog 77,44 valandas.

Ką galėtumėte papasakoti apie žaidimo magijos sistemą?

Artūras Klarkas yra pasakęs: „Kiekviena ganėtinai galinga technologija atrodo tartum magija“. Noriu pasakyti, ji bus kaip reikiant (atrodo kaip magija, nors iš tiesų tokia nebus).

Ei, vyručiai, jūs kažkokie pernelyg linksmi — galbūt nieko nedirbate ir kiauras dienas tik žaidžiate? Jeigu taip, tai kokius gi žaidimus?

Taip, mes ketinome šiandien padirbėti, tačiau paskui nusprendėme pažaisti ROCKET DEATHMATCH, ir diena pralėkė tiesiog nepastebimai. O šiaip mes žaidžiame NETHACK, WING COMMANDER PROPHECY ir ULTIMA ONLINE.

Minėjote ANACHRONOX interaktyvumą, tačiau kokio lygio jis bus?

ANACHRONOX bus LABAI interaktyvus, bet jeigu kartais sumanysite sulaužyti virtuvės stalą, tai jums nepavyks.

Gerai, o sakykite, ar ANACHRONOX nebus padalytas į du skirtingus pasaulius: miestuose tik kuo ramiausiai kalbamės, o už jų ribų — vien tik esame puolami monstrų?

ANACHRONOX pasaulis labiau panėšės į CHRONO TRIGGER: čia bus su siužetu susijusių kovų, o ne „nematomų pikselių, iššokančių iš niekur ir atakuojančių jus“.

Kiek iš viso bus veikėjų ir kelis galėsime valdyti vienu metu?

Iš viso — 7, o vienu metu valdyti — 3.

Kažkodėl Jus su Džonu patraukė japoniška egzotika. Ar savo žaidimą kuriate japoniškuoju animacijos stiliumi, vadinamuoju anime?

Žaidimo pagrindas bus japoniškas RPG, bet ne anime. Mūsų tikslas — sukurti plačiam žaidėjų ratui skirtą žaidimą, kad personažų emocijos bei troškimai būtų TIKROVIŠKI.

Ką galėtumėte papasakoti apie vaizdo intarpus?

Taip, jų bus, ir labai ryškių. Tačiau jie taip priderinti prie siužeto, jog žaidžiant tikrai netrukdytys — net neatkreipsite į juos dėmesio. Be to, daugelis iš jų bus sukurti to pačiu varikliuku kaip ir visas žaidimas.

Ar galėsime skraidyti galin-gais kosminiais „Sanders“ klasės laivais?

Taip, skraidyti galėsite, tačiau ne su „Sanders“, nes juk mes kuriame RPG, o ne 14 žaidimų viename (užuomina PARKANO kūrėjams — aut.past.).

Šiam žaidimui naudojate QUAKE II varikliuką, o būsimuosius galbūt ketinate kurti su TRINITY varikliuku?

Mes naudojames ta technologija, kuri šiuo metu laikoma geriausia (kaip tik dėl to įsigijome UNREAL varikliuko licenciją), tačiau, žinoma, neatmetam ir galimybės ateity padirbėti su TRINITY varikliuku.

Ar bus Jūsų žaidime kokių nors paslapčių? O batalijos — nejaugi jos bus tokios pat

statiškos kaip FF/CHRONO?

Taip, baigdami žaidimą atskleisite paslaptis, tačiau pradėję jį iš naujo, susidursite su visiškai naujomis. O dėl kovų, tai galiu pasakyti, jog čia bus kur kas daugiau veiksmų laisvės nei FINAL FANTASY.

Gal ketinate sukurti savo varikliuką?

Tai VISADA įmanoma.

Kaip vertinate mėtymąsi tortais?

Aha, mes mėgstam grietinėlę! Beje, NETHACK žaidime tortus galite naudoti kaip ginklus — jie kuriam laikui apakina priešą. Yra ir komanda „wipe“ — nusivalyti veidą. Jeigu klausdami turėjot omeny, ar ketiname tokią galimybę suteikti ir mūsų herojams, atsakau kategoriškai „ne“. Galbūt minižaidimuose ir galima taip išsidirbinėti, bet čia — RPG, o ne QUAKE!

FINAL FANTASY itin jau-dino už širdies griebianti meilės istorija, o ar sulauksime ko nors panašaus ANACHRONOX?

Žaidime bus BE GALO stipri emocinė linija — tai viskas, ką galiu šiuo metu pasakyti.

Ar tobulinsite žaidimą pagal išleidžiamą Voodoo2?

Dėl Dievo, susimilkite! Jis ir taip pakankamai greitas!

O žaidimo pabaiga — ar ji bus itin stipri?

Jūs NIEKADA nepamiršit ANACHRONOX pabaigos. Bet, tiesą sakant, mes galvojame apie nežmoniškai nuobodžią pabaigą. Įdomu, ką pasakys Tomas Holas?

Jei mūsų herojus žus, ar galėsime gauti antrą šansą?

O-o-o... Deja, deja: kompiuteris pats išsijungs ir užsiliepsnos tiesiai ant jūsų stalo, jeigu būsite užmuštas! Tiesą sakant, mes neketiname kurti tokio varianto, kai jūsų personažas po mirtino susirėmimo ima ir atgyja. Nors galimas šioks toks kompromisas: jus atakuoja 200 kg sverianti skruzdėlė, o paskui atsibundate ligoninėje...

Ar tiesa, kad Monika Levinski dirba Jums?

Kol kas ne, bet visai gali būti: pasisamdytume ją kaip ginklų konsultantę. Juk ji dirbo Pentagone.

Sklinda gandai, kad ION STORM — anagrama. Ką pasakysite Jūs?

Žinoma, ji turi dvi reikšmes: „TOM is Ron“ ir „ROM is Not“.

Kiek poligonų sukišite į nekaltas vaikų galveles?

Apie 60 tūkstančių.

Ar žaidime bus koks nors slaptas kodas, kad galėtume pamatyti Stileto apsinuoginusią?

Hm... taip... Bet teks iš mūsų už 500 žalių nusipirkti papildomą įrenginį — kad ją nusipieštumėte.

Ar pokalbiai su veikėjais turės įtakos tolimesnei įvykių raidai?

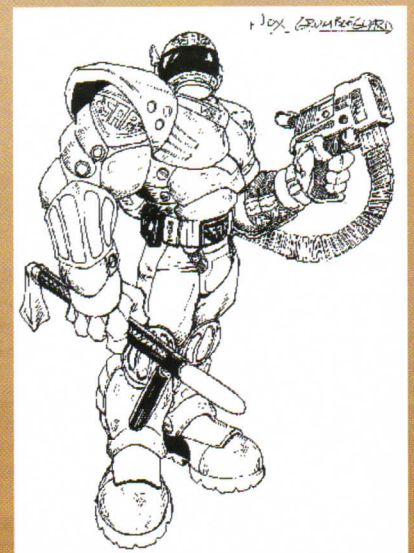
Viskas priklausys nuo to, kas ir su kuo kalbasi. Žaidime bus ir tokių, kuriuos užkabinę galėsite gerokai nusvilti, ir tai nepagerins jūsų sveikatos.

Ką galėtumėte papasakoti apie ANACHRONOX visatą? Jei ji tikra, ar galiu tapti jos imperatoriumi?

ANACHRONOX — tikra visata, apgyventa galybės rasių ir tipų. Daugeliu atvejų ji pasireikš ganėtinai keistai. Žaidėjas iš skirtingų taškų bus skirtingai vertinamas. O dėl imperatoriaus — jūs jau esate šios visatos imperatorius! Tiesiog esate pernelyg naivus, kad tai žinotumėt.

Kaip apibūdintumėte ANACHRONOX keliais žodžiais?

ANACHRONOX — tai narkotikas. Ir mes rimtai ant jo užsėdome!



BALDUR'S GATE



Balbur's Gate — miesto Karo Pakrantės šiaurinėje dalyje, ir Amn — miesto, kuris yra pietuose.



Norėdamas sėkmingai baigti žaidimą žaidėjas turės pereiti skirtingus etapus.

Tačiau čia yra daug mažų nuotykių, kurie leis kiekvienam žaidėjui įgyti įvairios patirties. Mažesnės užduotys gali būti nesudėtingos kaip ir standartinis *dungeon hack*.



Visiems AD&D *Forgotten Realms* žaidimų fanams laukimas pagaliau greitai baigsis.

BALDUR'S GATE gražina mus į jau pažįstamas šalis, kurias perėjome Pools of Darkness, Eye of the Beholder ir kituose *Forgotten Realms* jaudinančiuose nuotykiuose.

Istorija yra neilga, grafika — išskirtinė, ir iš esmės viskas labai patobulinta.

Nuotykiškai vyksta *Forgotten Realms* vakarų pakrantėje vadinamoje Karo. Čia vyksta daug neramumų ir karas gali kilti bet kuriuo metu. Nesantaika kyla tarp

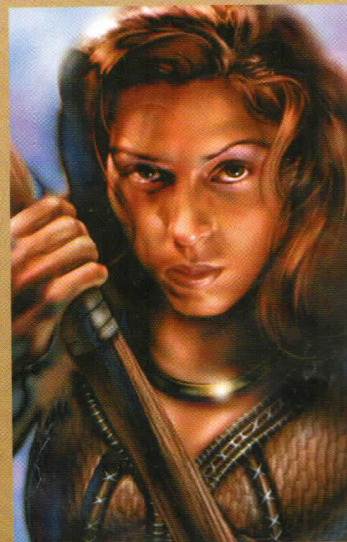
Visur labai trūksta geležies. Aštrėjant šiai problemai, karas neišvengiamas.

Žaidimo gamintojas Ray Muzyka paklaustas apie BALDUR'S GATE skirtumus nuo ankstesnių *Forgotten Realm* nuotykiu, atsakė, "aš manau, tai tikroviškas, kuris daro šį žaidimą labai idomiu. Mes norėjome sukurti šį žaidimą kiek galima artimesnį tikrovei. Norime, kad žmonės tikrai jaustųsi lyg pakylėti 100 pėdų virš žemės, ir iš aukštai žiūrėtų į savo žaidimo personažą."

Yra daug būdų užbaigti žaidimą. Be to, pagrindinę užduotį sudaro daug mažesnių užduočių ir mininuotykių.

Muzika pateikė nesantaikos pavyzdį tarp

trijų žvejų ir šventikės: "jūs galite pasirinkti padėti žvejams, kurie nepatenkinti dėl šventikės sekiojimo, arba patikėti jos pasakojimu ir padėti jai. Galite mėginti rasti tarp dviejų grupių taikų sprendimą. Bet kuriuo atveju, jūsų sprendimai įta-



kos žaidimo eiga.

Didelis dėmesys skirtas visiems BALDUR'S GATE personažams.

Nesvarbu, kad žaidimą pradėsite tik su vienu personažu. Visada galėsite prie savo grupės prijungti naujus narius.

Panašiai kaip ir tikrovėje, vieni žmonės sutaria geriau nei kiti. Personažai bendraus tarpusavy ir priklausys vieni nuo kitų. Galėsite vaikščioti per lygumas ar miškus. Staiga vienas iš dviejų varžovo kerėtojų padarys natūralią pastabą kitam, į kurią tas atsakys.

Kovų metu galite rinktis *dirbtiniu intelektu* kontroliuoti kelis žaidimus ar visus. Galite naudoti bet kurį, jums patinkantį braižą. Stropūs žaidėjai jei norės, galės kurti savo braižą. Braižas apsprendžia jūsų veikėjų elgsimą įvairiose situacijose.

Pavyzdžiui, paladinas niekada nepaliks savo draugų kovos įkarštyje, net jei bus sužeistas.

Labai ryški BALDUR'S GATE savybė yra žaidimo erdvė. Baldur's Gate miesto planas, užima net 20 pėdų ilgio ir 8 pėdų pločio sieną.

Kardo Pakrantės žemėlapis apima daugiau nei 3,500 640x480 ekranų. Jį sudaro 10,000 žaidimo ekranų, visi puikių 16-bit spalvų.

Čia labai daug dėmesio skiriama mažoms detalėms.

Judant herojams keisis tiek kelias, tiek šviesa ir šešėliai.

Žaidėjų ir pabaisų judėjimas visais atžvilgiais tikroviškas, ypač kovoje.

Kiti elementai, kaip įvairių oro sąlygų ir dienos ar nakties efektai padeda žaidėjui įsitraukti į žaidimą.

Muzika nuostabi ir tikrai padeda puikiai atskleisti nuotaiką.

Specialūs efektai taip pat labai papildo žaidimą.

Šių elementų nebūda, vo daugumoje ankstesnių *Forgotten Realms* žaidimų. Štai apie tai kaip tik ir kalbėjo Muzyka.

Ir štai rezultatas. BALDUR'S GATE atnaujina didžiųjų žaidimų serijos įvaizdį.

Specialūs efektai, ir muzika pilnai įtraukia bet kurį žaidėją. Be to, pats žaidimas čia geresnis nei bet kada.

Trumpiau tariant RPG gerbėjai gali ruoštis prie šio žaidimo praleisti ilgas bemiegės naktis ir "sunkias dienas" :).



Kas yra QUAKE botas?

Tai kompiuterio kontroliuojami žaidėjai. Dažniausiai jie turi gerai užprogramuotą DI (dirbtinį intelektą), dėl kurio botų žaidimo lygis yra labai panašus į žmonių, o kartais net ir geresnis (taiklumo atžvilgiu). Prastesniems arba vidutinio lygio žaidėjams geras botas su neblogu DI gali būti tikrai labai stiprus priešininkas — nė nemanykit, kad jei pavyko lengvai nugalėti monstrą, pavyks nugalėti ir botą. Tačiau geresniems QUAKE žaidėjams botai nėra stiprūs priešininkai. Bet kadangi ne kiekvienas turi gerą ryšį su "Internete" esančiais QUAKE serveriais, botai yra turbūt vienintelis būdas praktikuotis žaisti QUAKE deathmach'ą prie kompiuterio, kuris gali nebūti prijungtas prie "Interneto". Yra vienas dalykas, kurį reiktų visada prisiminti: jeigu nugalėjai botą, kad ir dideliu fragų skirtumu, tai dar nereiškia, kad nebijodamas gali eiti per serverius ir šaukti visus į dvikovą tikėdamasis nepralošti. Nors ir labai geras būtų boto DI, jo taktiką galima gan greitai išmokti, o vėliau šias pamokas panaudoti prieš patį botą. Žmogus beveik niekada nesinaudoja ta pačia taktika. Tačiau botai yra tikrai geras QUAKEC programavimo kalbos kūrinys, ir, mano manymu, be abejo galėtų laimėti "geriausios QUAKE modifikacijos" rinkimus.

Geriausių QUAKE botų penketas

1.Frogbot

Frogbot naujausia versija kol kas yra 0.11, ir tai yra vienas iš tų nedaugelio QUAKE botų, kurie dar yra nebaigti kurti ir bus tęsiami. Boto autorius turėjo tikslą padaryti frogboto taktiką, judėjimą, taiklumą ir komandinį žaidimą labai panašų į žmonių, ir galima sakyti, kad tai jam pavyko. Frogboto DI lygis yra tikrai labai aukštas, netgi, sakyčiau, pats aukščiausias iš visų QUAKE botų. Frogbotas labai retai kada įstringa tarp laiptų, iškyšulių ir kitų sudėtingesnių objektų. Yra galimybė parinkti, ar botas daugiau naudos Shaftą (*Lightning gun*), ar Rocket launcherį. Taip pat yra galimybė pačiam sukurti boto vardą, nurodyti jo žaidimo lygį (nuo 0 iki 200), nurodyti boto spalvas. Be to, naujoje versijoje yra netgi Quakeworld'o imitatorius. Jokie kiti botai neturi tokių galimybių. Atrodytų, kad frogbotas neturi silpnųjų savybių? Pasirodo, kad turi. Šis botas palaiko tik DM4 ir DM6 žemėlapius, o tai reiškia, kad su juo galima žaisti tik šiuose žemėlapiuose. Optimistiškai nuteikia tai, kad Frogboto autorius nesiruošia mesti pradėto darbo, jo pilnai neužbaigęs. Planuojama padaryti CTF bei kitų deathmach'inių žemėlapių palaikymą (DM2, DM3 ir DEATH32a), autorius ruošiasi taisyti vis dar pasitaikančias DI klaidas. Mano nuomone, frogbotas yra tikrai vertas geriausio QUAKE boto vardo. Tuo labiau, kad sulig kiekviena nauja šio boto versija žaidimas prieš botą vis labiau primena žaidimą prieš žmones.

2.Omicron

Omicron botas taip pat laikomas vienu iš geriausių DI turinčių botų. Nors jis ir nėra toks gudrus ir įdomus priešininkas kaip frogbotas, Omicronas turi savo privalumų: jis palaiko visus be išimties Quake žemėlapius, netgi ir naujai sukurtus. Be to, Omicronas palaiko ir vieną iš įdomesnių Quake modifikacijų — Rocket Arena, kur tikrai įdomu ir ganėtinai sunku žaisti prieš Omicroną. Dar vienas dalykas, kurį iš visų botų turi tik Omicronas — sugebėjimas "rocketjumpinti". Šiuo būdu Omicronas gali pasiekti sunkiau prieinamas vietas žymiai greičiau negu kiti botai, todėl yra ganėtinai universalus priešininkas. Tačiau dvikovoje arba komandiniame žaidime Omicronas nėra labai stiprus. Prieš Omicroną labiau tiktų žaisti paprastą deathmačą arba Rocketareną, kur jis yra padoresnis varžovas.

3.CtfBot+

Labai įdomus ir neblogas botas. CTFBOT+ yra sukurtas būtent žaisti CTF (Capture the flag) modifikaciją. Jo pirmosios versijos tikrai buvo nekaip padarytos, su daugybe klaidų, todėl žaisti buvo nelabai įdomu. Aukščiausio lygio (skill 3) botai šaudė nerealiai taikliai ir nesugebėdavo atnešti priešininkų vėliavos į savo bazę. Praėjus beveik metams po 1.4 versijos išleidimo, išėjo CTFBOT+ versija 2.0, kurioje ištaisyta virš trisdešimt senos versijos klaidų. Netrukus pasirodė ir versija 2.1, kurioje yra ir naujų boto galimybių: dabar botai kurių komandoje nėra žmonių, puola ir ginasi ne po vieną, o grupėmis. Tokia botų

taktika yra ganėtinai įdomi, ir dabar jau nėra taip lengva apginti savo vėliavą. Be to, boto autorius ruošiasi tęsti klaidų taisymą ir DI gerinimą, kuris dabar yra truputėlį geresnis nei Reaperboto. Taigi ateityje turėtų pasirodyti dar viena (ar kelios) CTFBOT+ versijos su geresniu DI.

4.Quakebot

Quakebotas yra paremtas Reaperboto QUAKEC kodu. Tačiau jis daug kuo skiriasi nuo Reaperboto: visos didelės Reaperboto klaidos ištaisytos, yra ir naujų dalykų: botai su skirtingais vardais, skirtingų spalvų, yra naujų garsų. Nors Quakeboto DI yra geresnis už Reaperboto, šis botas vistiek atsilieka nuo Frogboto ir Omicrono savo judėjimu ir taktika.

5.Reaperbot

Jau klasikiniu tapęs botas, turintis pusėtiną DI ir gerą taiklumą. Reaperbotas buvo ilgiausiai naudojamas botas, kol 1997 gruodį buvo išleistas Omicron botas. Dabar Reaperbotas yra galutinai pasenęs ir su galybe neištaisytų klaidų. Kol nebuvo kitų geresnių botų, šis buvo neblogas. Tačiau dabar kai yra daug kitų, turinčių žymiai geresnį DI, panašią į žmogaus taktiką, tikrai neapsimoka atsisūsti Reaperboto, nebent norite pasigėrėti klasika :P

Yra ir daugiau QUAKE botų, tačiau jie tikrai yra nieko verti. Tačiau jeigu norite pasižiūrėti, čia yra puslapis, kuriame galima parsisiųsti nemažai senų botų.

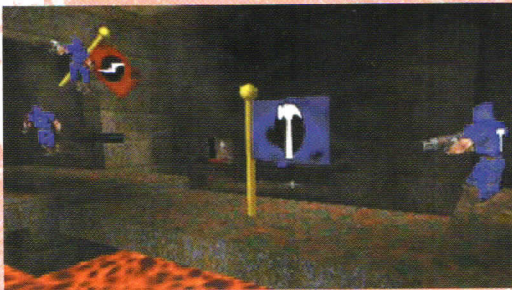
QUAKE 2 Capture The Flag

(tęsinys, pradžia KIBERZONOJE Nr4/98)

Komunikavimas

Komunikavimo reikšmės neįmanoma nepertvertinti. Komanda negali būti efektyvi nekomunikuodama, kai vienas žaidėjas nežino, ką daro kiti. Pirmiausia: klausykite kas sakoma. Nebūkite tas, kuris ignoroja, ką jam sako komandos draugai. Jeigu komandos narys sako, kad bazė užimta — atkreipkite dėmesį. Grįžkite į bazę ir padėkite ją atsiimti. Na, o jeigu būtent jūs tempiate vėliavą, tada bus laikas kur nors gerai pasislėpti.

Paprastai žaidime nebuna laiko rašyti. Šią problemą galima iš dalies išspręsti galvojant frazes iš anksto ir priskiriant jas skirtingiems



klavišams. Tam verta pasiruošti iš anksto ir gerai apgalvoti. QUAKE2 galima sakyti tik tai, ką išgirs tik jūsų komandos nariai. Paprasčiausias komunikavimas būtų pasakyti "ON ATTACK" ir "ON DEFENCE" — savo komandos nariams pasakysite, ką ruošiatės daryti. Konsolėje surinkite komandą **bind DEL "say_team ON ATTACK"**. Spausdami klavišą "DEL" pasakysite minėtą frazę. Atkreipkite dėmesį, kad tam jūs galite naudoti bet kokį klavišą — pasirinkite, kad būtų patogiu. Rekomenduojama pranešinėti anglų kalba, nes greičiausiai teks žaisti su užsieniečiais.

Tai paprasčiausias pavyzdys. Įsivaizduokite kitą atvejį — bėgdami pamatote *tech'a*. Jūs turite kitą, tačiau norite būtent to, kuris guli priešais. Jūs negalite turėti dviejų *tech'ų* — privalote išmesti tą, kurį turite. Taigi konsolėje turėtumėte surinkti komandą "DROPT TECH". Be to, jums derėtų pasakyti komandai kur yra *tech'as*, kad jį galėtų paimti kiti (kad neatitektų priešui).

Turite surinkti atitinkamą tekstą ir dar pasakyti kur esate. Ką gi, abiem aprašytiems veiksams sugaišite labai daug laiko, o galbūt per tą laiką jus kas nors dar ir nudės. Ką daryti? Pasirodo, tai galima padaryti labai paprastai — vienu klavišo paspaudimu. Konsolėje surinkite komandą **bind KP_INS "say_team tech at %l; drop tech"** (naudokite "0" klavišą klaviatūros dešinėje). Tai tik vienas pavyzdys, bet šiuos principus galite taikyti ir kitur.

Klanai daug laiko praleidžia galvodami ir aptardami savo veiksmus galimose situacijose. Norėdami bent šiek tiek įsivaizduoti, kaip rimtai yra žaidžiamas CTF, pateiksiu lietuviško CTF klanu **Saint Quad Church**, kuriam pats priklauso, vieną puolimo taktiką.

Susižaidimo pavyzdys puolime

Nepatyrusių komandų žaidėjai dažniau puola pavieniui (tai labai efektinga jei gynyba yra prasčia), tačiau jeigu priešų gynyba yra geriau suorganizuota, toks budas tampa neefektyvus. Jeigu gynyba yra labai gera, greičiausiai visos pastangos baigsis nesėkme.

Sėkmės šansus galima padidinti puolant keliems žaidėjams kartu. Tačiau tai pasakyti yra lengviau nei padaryti. Kaip suderinti puolimą? Žinoma, galima luktelėti komandos draugo ir įbėgti į bazę vienu metu. Bet ką kas darys? Ir iš kur žinoti, ar verta ko nors laukti, ar ne? Kiekvieną laukimo akimirką gynėjai stiprės ir krausis amuniciją, ir jūsų užduotis bus sunkesnė. O galbūt jus laukiantį pastebės priešų gynėjas ir puls. Puolimą galima derinti keičiantis informacija. Tai yra sudėtinga, ir net klanams dažnai tai tampa problema. Todėl galima naudoti 4 dalių komunikavimą:

1. žaidėjas sako kada bus pasirėngęs (ir pro kur puls)
2. Kiti žaidėjai sako, ar jie bus pasirėngę ar ne. Jeigu taip — tada pirmasis žaidėjas laukia. Jeigu ne, jis gali spręsti ar palaukti dar truputi,

arba puls vienas nurodytu laiku, tikėdamasis kad prie jo kas nors prisijungs.

3. Praėjus nustatytam laikui, visi kiti žaidėjai pasako, kad yra pasirėngę. Tai užtikrins suderintą ataką.

4. Vienas žaidėjas dtartuoja.

Atkreipkite dėmesį, kad į tai, kad galite nematyti vienas kito akyse, tačiau pagal laiką suderinsite ataką. Jeigu atakuojama bus iš skirtingų pusių, tai bus didelė problema gynėjams — jie nesugebės sukcentruoti ugnies. Taip pat, vienas žaidėjas pasako, kad čiups vėliavą, ir tai labai supaprastina užduotį. Laiko tartis nėra, tad pirmas pasakęs ir bandys čiupti vėliavą. Jeigu kitas žaidėjas jaučiasi labai tvirtai, yra apsirūpinęs šarvais ir ypač *tech-up'u*, jis gali pasakyti ir antras, kad bus vėliavnešiu. Paskutinio pasakiusiojo žodis galioja. Kiti komandos nariai labai gerai žinos ką daryti (o gynėjai nežinos, kuris iš jų bandys pasiekti vėliavą). Busimas vėliavnešys paprastai į bazę įbėga paskutinis, nešaudo (arba šaudo nesustodamas), bėga tiesiai paimti vėliavą (galbūt naudodamasis kabliu), ir lekia atgal. Jo užduotis paprasta — jis turi žiurėti kelio.



Scratchy



Tomb Rider 2

Tibetan Foothills

Štai jūs jau pažįstamuose Tibeto kalnuose. Nušaukite jus pasitinkantį erelį. Eikite į kairę ir leiskitės šlaitu žemyn. Peršokę sniego laviną, saugodamiesi kitos, bėkite tiesiai link nišų. Lįskite uolon. Perbėgę aukštumą, šokite į ledinę sieną ir suskaldykite ją savo dailiu kūnu. Truputį paslydę atsiradusiu šlaitu, šokite į dešinėje esančią nedidelę aikštelę. Eikite tuneliu — ten taip pat bus į ką pašaudyti: skraidys keletas erelių. Pribėgę bedugnės kraštą, kabindamiesi už uolų, atsargiai leiskitės žemyn — taip pasieksite kitą aikštelę, nuo kurios pateksite ant uolos. Eidami uolomis išilgai dešinės sienos, prieisite įlūžimą, vedantį prie uždarytų grotų. Veltui kankinsitės, stengdamiesi jas atidaryti, tad verčiau grįžkite prie išsišakojimo, kurį praėjote. Nusileiskite į skylę grindyse ir perplaukite požeminį ežeriuką. Jei įdėmiai skaitėt ir nežiopsojot, turėtumėte atsidurti prie bedugnės. Pašokite išilgai dešinės sienos ir atsirasite siauroje aikštelėje — nuo jos tikrai sugebėsite peršokti anksčiau minėtą bedugnę. Šalia vandens telkinio rasite kažkieno pamestą vaistinėlę.

Dabar esate prie sniego apneštos trobelės. Matote naujutėlaistį sniegaeigį? Susipažinę su vietine sargyba, apeikite grotas uolose iš dešinės ir pasiimkite Sidabrinį drakoną (pirmoji paslaptis). Puiku, jei numanote, kaip valdyti sniegaeigį. O ar jums kas nors sakė, kad paspaudus akseleratoriaus mygtuką, kuris Tibete nuo seno žymimas hieroglifu "ALT", labai padidėja sniegaeigio greitis ir šuolis? Jei ne — patariu išmokti šį manevrą. Sėskite ant sniegaeigio ir dumkite į kairįjį urvą. Netyčia numuškite pasitaikiusį sargybinių ir išvažiuokite į plačią atvirą aikštelę. Judėkit kairėn išilgai sienos, kur pamatysite terasą su didele dėže. Nuo artimiausios rampos peršokite į praėjimą sienoje ir pasitikite šūviais tris jaguarus. Atitraukite dėžes, ir atsivers pravažiavimas. Vėl šokite ant sniegaeigio, išsirinkite pačią ilgiausią rampą ir peršokite nuo jos ant pravažiavimo. Pasiekę bedugnę, su sniegaeigiu šokite dešinėn pusėn palei kairiąją sieną. Privažiuavę išsišakojimą, sukit dešinėn, kur aklovietėje rasit granatų atsargų. Įveikę laiptinę, truktelkit rankeną, kurios paskirtis — atidaryti duris dešiniajame išsišakojime. Grįžkit prie sniegaeigio (ir iš kur čia tiek sargybinių atsirado?!) ir važiuokit prie atsidariusių durų. Prieš bedugnę, kuri baigiasi rampa, sustokit. Nušokit nuo sniegaeigio ir užsikarkit ant dešinėsios aikštelės — čia ramiai ilsisi Nefrito drakonas (antroji paslaptis). Aidint šūviams dar

vieną peraugusių kačių porėlę atrapintot lįsti prie nepažįstamųjų. Su sniegaeigiu peršokę bedugnę, dumkit pro griūvančią sniego laviną. Grįžkit prie rampos, lipkit nuo sniegaeigio. Pašokę įsikibkit į sieną arčiausiai lavinos ir nusileiskit žemyn. Urve pasiimkite raktą ir per skylę grindyse bėkit prie ledinės sienos. Likvidavę sargybinių, prieikit prie durų, kurias atidarys jungiklis kairėj. Užsikarkit uolomis pas ištikimajį sniegaeigį.

Važiuokit urvu tolyn, paskui sukite dešinėn. Pakeliui su raktu nuleiskit tiltą. Per tiltą lėkdami laikykitės kairės — taip peršoksit laviną. Griūvantis sniegas įlaužė ežero ledą — dabar dugne rasit trobelės raktą. Susitarę su priešū ant visureigio daugiau nebusitikti, grįžkit prie namelio. Atrakinkit trobelės duris, susirinkite ten esantį inventorių ir spustelkit jungiklį dešiniajame kampe. Atsidarys slaptos durys uolose už namelio. Iki pasiutimo privedę priešus, paretinkit jos gretas ir eikite tuneliu iki bedugnės. Pašokę užsikabinkit už kairiojo nuolydžio ir perlipkit kiton pusėn. Atsidursit nedidutėje aikštelėje, kur jus užpuls motorizuota sargyba. Nusileidę žemyn turit galimybę iš arčiau susipažinti su Auksiniu drakonu (trečioji paslaptis). Šoktelėję kairėn, išsisuksit nuo griūties. Vėl sėskit ant trofėjinio sniegaeigio ir nusileiskit į tamsų urvą. Stipriau truktelėjus akmeninį bloką, atsivers praėjimas — ten ir važiuokit (tik pakeliui vis teks pašaudyti priešus).

nuolių. Luktelkit, kol abi pusės gerokai susilpnės, ir visus pribaukit. Susirinkit trofėjus. Priešais pagrindinį įėjimą esančiais laiptais užkopkit į aikštelę, kurią saugos pora erelių. Pavaišinę juos švinu, peršokit ant dešinėsios aikštelės, nuo jos — ant aukščiau esančios kairiosios. Eikite šlaitu, kol atsidursit priešais vienuolyno langą. Paleiskit į jį keletą serijų (kartu nukepkit ir porą erelių). Kabodami ant rankų karnizu nusigaukite iki lango, per kurį ir pateksit į vienuolyną.

Paeikit koridorium (pereisit kambarį su statinėmis ir nedidelėmis grotuotomis durimis) ir užkopkit laiptais, vedančiais į pagrindinę salę. Užlipkit ant aikštelės ir negaišdami čiupkit ten gulintį raktą. Paskui nusileiskit į mažitį kambariuką ir pasisaukokit griūties. Tunelyje rasite pakelį šviečiančių šovinių. Juos imdami pasisaukokit ir suskubkit išsisukti nuo staiga pradėjusio riedėti akmens. Koridoriaus gale bus šachta — leiskitės ja žemyn. Suradę medinę dėžę, įstumkit ją į praėjimo vidų. Grįžkite prie klatingųjų švytinčių patronų ir išsišakojime pasukite kairėn. Šokit link tolimesnės vandens telkinio sienos — privalote nepakliūti į srovę vidury telkinio — ir palei ją plaukit tolyn. Šokit į tunelį. Išsikapanoję iš vandens atsargiai eikit koridoriumi, kur varstosi durys. Laiptai jus išves į niūrią salę, iš kurios, pasiuntę į aną pasaulį sargybinius, pateksit į kambarį su žemomis lubomis. Kairiajame kampe pamatysit postamentą, nuo kurio paimkit Pirmąjį Maldininko Ratą. Šokinėdami per jūsų kojas laižančias liepsnas, grįžkit į niūriąją salę. Atitraukę dėžes pamatysit išėjimą. Toliau — laiptais į viršų, pro centrinę salę, kol prieisit duris. Vos įžengus vidun vėl teks susikauti su ištisa sargybos kuopa. Eikit koridoriumi išilgai dešinės sienos. Perbėkite biblioteką, sukite į praėjimą, peršokuokite per ašmenis (saugokit batus — kitų nerasi!) ir eikit į kairįjį kambarį. Pasiimkite raktą. Dabar grįžkit į kambarį su statinėmis ir atidarykit grotuotas duris. Ten rasite dar vieną raktą. Eikite į salę, kurioje ridinėjasi ratai. Prišokę prie durų, ant kurių nupieštos akys, atrakinkite jas raktu. Laiptinė išves ant vienuolyno stogo, bet kelią pastos ne itin draugiška amžinoji sargybos ugnis — tiesiog ištisa jos siena. Ją užgesinsit spustelėję jungiklį dešinėj. Skuoskit koridoriumi ir pateikite priešams staigmeną — įjunkite kolonoje įtaisytą jungiklį. Šokit į atsidariusį liuką, sudaužykit stiklą ir paimkit du Gemstones. Dešiniajame kampe spustelėję jungiklį pakilsit atgal ant stogo. Įstačius vieną iš Gemstones į raktą skylę priešais auksinį ratą, šis

Barkhang Monastery

Prie vienuolyno pateksit į aršų mūšį tarp plėšikų ir vie-



atsitrauks gilyn. Įveikę naują kliūtį — įkyruolį sargybinių — įeikit į prasiskyrimą ir atitraukit dėžę. Rasit Antrąjį Maldininko Ratą. Toliau tęskit centrinio kambario, papuošto Budos statula, tyrinėjimą. Ranka laikydamiesi dešinėsios sienos prieisit vos matomą laiptinę. Užlipę viršun, išbėgėkit ir šokit Budai ant rankų. Paskui užlipkit ant kitos rankos, tada — ant galvos, o nuo jos — ant dešinėsios rankos. Kai tik įstatysit antrą Gemstone į nišą, požemyje po statula atsivers liukas. Nepamirškite pasiimti Auksinio drakono (pirmoji paslaptis), laukiančio jūsų nišoje už statulos. Nusileidę eikit tuneliu kairėn nuo statulos. Dešinėje bus kambarys su statinėmis ir dėžėmis, už kurių yra visokio naudingo šlamšto, saugomo vienuolio. Papildę atsargas, bėkite toliau koridoriumi ir pasukit kairėn link vandens telkinio, — žinoma, jei sugebėsit prasibrauti pro sargybą. Tolimajame kairiajame kampe paskandintas Sidabrinis drakonas (antroji paslaptis). Nerkit, pasiimkit drakoniuką, išlipkit iš vandens ir bėkit prie požemio, esančio po statula centrinėje salėje. Vingiuotas kambarys nuves prie jungiklio, kurį paspaudus atsivers durys kairėje.

Bloku užtvėnkite upelį, kad nusaustumėt didįjį baseiną. Šokit ant jo dugno ir atitraukit dėžę, esančią prie priešingos sienos. Pasiimkit Trečiąjį Maldininko Ratą. Užkopkit laiptais, pereikit salę perimetru ir išeisit į koridorių, vedantį į pagrindinę vienuolyno salę. Perbėkit ja link kambario, kuriame svyruos spygliuoti sviediniai. Išlaukę tinkamos akimirkos (kai užges ugnis), šokit duobėn po sviediniais. Užlipkit priešingą šlaitu, išsisukit nuo važinėjančio rato ir pagriebkit gulintį raktą. Koridoriuje kairėje bus dar vienas praėjimas, po kurį ramiai ridinėsis didžiulis ratas. Trumpam vis stabtelėdami prabėkit pro jį. Už dviejų automatiškai užsiveriančių durų rasit Nefrito drakoną (trečioji paslaptis). Grįžę salėn rasit paskutinį raktą. Dabar vėl galite grįžti prie išsauginto baseino. Ristele nubėkite į pagrindinę salę ir pamatysit, jog raktas puikiai tinka skylei dešinėje statulos rankoje.

Nusileiskit pro atsidariusį liuką ir bėkite kanjonu, pakeliui pamažindami vietos sargybinių populiaciją. Netrukus pasieksite nuošalėje stovintį namuką. Nuo uolos užšokit ant žemos sienos, lipkit ant stogo, tada pasikabinkite ant rankų ir nusileiskite skylėn. Pagriebkit Ketvirtą Maldininko Ratą ir spragtelkit jungiklį, kuris atidarys duris. Grįžkit į pagrindinį pastatą. Kambariye su statinėmis ir dėžėmis, kuriame susirinkot įvairaus turto, žemyn veda tamsus koridorių. Jame kiek toliau peršokite duobę, o kai prieisite prie lango, jums už nugaros išdygs sargybinių būrys. Išėities nėra — teks šokti žemyn pas vienuolius. Sargybiniai iškart juos užpuls. Lukterėje, kol priešų gerokai sumažės (žinoma, ne be jūsų pagalbos), laiptais

pakilkit bokštą. Ten ant dėžės, visai po pat stogu, gulės Penktasis Maldininko Ratas.

Pagrindinėje vienuolyno salėje, nedideliame kambarėlyje, esančiame kairėje nuo statulos, buvo sumontuoti įvirtinimai Maldininkų Ratams. Sustačius Ratus į atitinkamas skyles, sienoje atsidarys didžiulės metalinės durys. Užbėkit ant rampos, atsargiai prieikit prie altoriaus ir, atidarę dešinėje mažas dureles, įstatykite į skylę anksčiau požeminiame urve rastą artefaktą Seraph.

Catacombs of the Talion

Bėkite pro prarajos. Įsikibę rankomis kairiojo karnizo, nusigaukit iki nedidelės aikštelės. Susirinkę šviečiančius patronus ir Sidabrinį drakoną (pirmoji paslaptis), nulipkit laiptais žemyn. Padarę nepataisomą nuostolį mokslui (užmušę sniego žmogų), nusileiskit žemyn. Truktelėjus jungiklį šalia grotų, kažkur aukštai atsidarys durys. Grįžkit prie laiptinės ir užkopkit viršun. Slystelėję šlaitu ir padarę galingą atbulinį salto, perskrisit kiton prarajos pusėn. Nusileidę žemiau pro atidarytas duris, žingsniuokite į urvą su baseinu. Tolimajame dešiniajame kampe bus praėjimas, vedantis žemyn. Nusileiskit, šiek tiek pamedžiokit leopardus ir bėkit prie laiptinės, kuria pateksit į pagrindinį urvą.

Užšokit ant nuolydžio, kurio viršuje susikaupęs nemažas kiekis sniego, ir tokiu būdu sukeltit sniego griūtį. Tada suskubkit atšokti atgal ant išsikišimo, kad griūtis nenusitemptų ir jūsų. Būtų gaila... Nuo šlaito peršokit ant uolos ir, perbėgę smengančias grindis, pateksite į laiptinę. Dabar — viršun, šuoliukas atgal — ir pateksit ant iškyšulio. Dar vienas šuoliukas — ir jūs jau prie jungiklio, atveriančio duris virš Kaukės (Mask). Kai tik paimsit Kaukę, vanduo ištekės iš baseino pro prasiverusį dugne liuką. Atsidarys kelias tunelin. Peršokit spyglius ir nusigaukit iki vartų — juos atversit su Kauke. Pabandėte kopti šlaitu, ir staiga prasidėjo sniego griūtis? Ne bėda — išsigelbėsit užšokę ant kairėje stūksančios uolos. Pro duris, kurias atidarys antroji Kaukė, bėkit prie laiptinės. Pakilę ant aikštelės, ant kurios voliojosi pora granatų, grįžkit ant šlaito ir šokit į praėjimą sienoje. Šalia ledo sukaustyto ežeriuko ramiai sau šalo leopardų kvartetas. Likvidavę šiuos grobuonis, pasukit dešinėn link arkos. Užsikorę uolomis iki tamsios įdubos, šokit į vandenį pasiimti antrosios Kaukės. Dabar jau galite grįžti atidaryti durų. Ižengę pro jas, eikit palei kairiąją sieną ir spustelkit groteles atveriantį mygtuką. Pasirodo, per tą laiką, kol jūsų nebuvo, čion prigūžėjo sniego žmonių — ir tuoj pat iškart net keturi papildę jūsų aukų sąrašą. Perstumkit dėžę iš kampo po grotomis ir įeikite į urvą, kurį ką tik taip akylai saugojo sniegžmogiai. Ten esantis jungiklis, jei truktelsit jį

stipriau, atvers duris uoloje. Įveikę sargybinių antplūdį, eikit pro duris iki kabančio tilto. Šuoliukas kairėn — ir vėl sėkmingai išvengėt sniego lavinos. Pereikit visą tiltą ir išbėgėję šokit ant kopėčių, o nuo jų užsiropškite ant ledyno viršūnės. Baseinas apačioje atrodo visai nepavojingas — galima niurktelt vandenin. Bet, pasirodo, ilgoms maudynėms dabar ne laikas — verčiau kuo greičiau lipkit lauk, sprukit nuo nežinia kaip į šiuos kraštus patekusių barakudų. Nuo uolėtos aikštelės šokite ant kopėčių ir užkopkit viršun. Pasiekę viršūnę, šokite atgal ant aikštelės. Pora žingsnių dešinėn, dvigubas šuolis — ir dar vienas Nefrito drakonas (antroji paslaptis) pradingsta jūsų bedugnėj kuprinėj.

Nusileidę žemyn, plaukit į gretimą urvą ir išlipkit ant akmeninio bloko, esančio šalia durų. Išbėgėję kabinkitės į kopėčias ir lipkit viršun. Pasiekę viršūnę, šokit atgal. Atsidūrę ant tiltelio, atidžiai apsidairykit — čia turi būti rankena, plačiai atversianti duris apačioje. Už tų durų yra salė, kurioje, be imituzių leopardų, dar bus rankena nuo pagrindinio olos urvo (ten, kur įgriūvo sniego lavina) durų. Požemyje, drauge su keliais leopardais, rasite rankeną. Susirinkus amuniciją ir vaistinėle, eikit laukan ir kilkit šlaitu prie atsivėrusių durų. Nenusileidę požemin, peršokit duobę, tada užkopkit viršun ir pradėkit šokinėti bei dūkti — reikia labai pasistengti, kad dvi sniego sangrūdės imtų gamtėti žemyn. Jei patys sugebėsit išsisukti nuo griūčių, atsivers išvalytas praėjimas. Paspaukit mygtuką, ir atsidarys kairiosios durys.

Atsargiai praeikit pro spyglius priešinės sienos ir užšokite ant jos. Šiek tiek aukščiau, ant karnizo gulės Auksinis drakonas (trečioji paslaptis). Grįžkit, išbėkit iš kambario su spygliais, nusileiskit ant rampos kairėje, o nuo jos šokit ant sniego sancaupų. Paskui kuo greičiau lėkit atgal į kambarį su spygliais. Sniego griūtis užgriuvo į grindis imonuotą jungiklį, tad pro atsivėrusias duris leiskitės prie kopėčių. Sėkmės!



RILROAD TYCOON 2

Interviu su „Pop Top Software“ kompanijos prezidentu

Naujiena, kad bus išleistas RT2, visus apstulbino tarsi griaustinis iš giedro dangaus.

Šiaip jau mūsų kuriamas žaidimas dar visai neseniai vadinosi IRON HORSE. O RT2 pavadinimą jis gavo tik tada, kai mes išsigijome jo licencija. Jį kurti pradėjome kurpti 1997-ųjų sausį, ir RT2 licencijos mums tikrai labai reikėjo — mat IRON HORSE iš tiesų kūrėme kaip RT tęsinį.

Taip pat staigmena buvo žinia, jog RT tęsinį kuria „Pop Top“, o ne „Microprose“.

Iš tiesų mes neturime nieko bendra su „Microprose“ — mus sieja tik RT žaidimo pavadinimas. Pakako vieno telefono skambučio, ir „Microprose“ sutiko mums jį parduoti.

Ar žaidimas greitai bus baigtas?

Tiesą sakant, darbo dar daug. Mes jau sugaišome pusantrų metų, ir alfa versijos baigtis nebe už kalnų. Pagrindinis darbas baigtas. Tačiau dar teks pakrapštinėti DI, be to, ir multiplayer režimas kol kas ne kažin koks. Mes norime tobulo žaidimo, neketiname išleisti pusfabrikatį.

Jūs teigiate, jog RT2 — tai tęsinys. Gal papasakotumėte daugiau, kuo jis panašus į savo pirmtaką.

Taip, iš tiesų naujasis žaidimas bus tarsi pirmojo RT brolis ir, mano manymu, net geresnis už jį. Jo grafika nepaprastai puiki, sakyčiau, jog RT2 bus gal net pats išpūdingiausias bei gražiausias iš visų strategijos žaidimų. Jis greitai „užkabina“, o jo dirbtinis intelektas taip pat nenusileis „vyresniajam broliui“, be to, pridėsime ir multiplayer režimą.

Kiek žmonių galės žaisti RT2 per „Interneta“ vienu metu?

Maždaug 32.

32?!!!

Taip, nors gali būti, kad ši skaičių sumažinsim iki 16.

Žinote, ir 16 žaidėjų yra net tuzinu daugiau, nei aš maniau.

Tai įmanoma dėl paties žaidimo kūrimo principo. Žaisdami kokį nors veiksmo žaidimą, jūs net trumpam negalite atsipalaiduoti, privalote visą laiką būti įtempę dėmesį, nuolat siūsti naujus nurodymus. RT2 nereikės be perstojo įsakinėti, kad herojus atliktų net ir patį mažiausią judesiuoką, — paprasčiausiai liepsite, pavyzdžiui, traukiniui nukakti iš Bostono į Filadelfiją ar veikėjams nutiesti kelio atkarpą nuo taško A iki taško B. Tokios operacijos užims viso labo 20 baitų. Dar vienas labai svarbus dalykas: jeigu ką nors padarėte sekunde anksčiau ar vėliau, nei derėjo, nesibaiminkite: tai jokiu būdu ne pasaulio, tai yra žaidimo, pabaiga, kaip būna žaidžiant, pavyzdžiui, QUAKE.

Papasakokite apie multiplayer režimą.

Jis bus *real-time*. RT buvo vienas iš pirmųjų *real-time* strategijos žaidimų - išties puikus. Mūsiškį RT2 kuriame laikydami geriausių šio žanro tradicijų. Jis tarsi sudarytas iš dviejų dalių: darbinė, operacinė, dalis leidžia tiesti kelius, valdyti traukinius, — žodžiu, kurti imperiją. Ji mažai skiriasi nuo originalo. Tad žaidėjas iš vienos pusės mažiau valdo procesus, o iš kitos — daugiau. Be jokios abejonės, galimybė automatizuoti kai kuriuos veiksmus žaidimą daro tobulesnį. O

žaidėjui, kuris nori operacinės žaidimo kontrolės, mes siūlome keletą naujų dalykų, kurių nebuvo RT: tai geležinkelio verslo finansų tvarkymas, galimybė biržoje priversti konkurentus bankrutuoti, visiškai pasinerti į finansinius reikalus.

Gal tartumėte keletą žodžių apie žaidimo grafiką.

Mes naudojame mūsų pačių varikliuką. Išvysite kokybišką 3D kraštovaizdžių bei 2D sukurtų medžių, traukinių, pastatų derinį. Taip pat bus šešis kartus didinantis mastelis, o paskutinytis jo lygis leis regėti iškart visą pasaulį. Keičiant grafikos lygį keisis ir objektų detalizacija.

Ar keisis pačių geležinkelių kūrimo procesas?

Šis procesas bus visiškai drag&drop. Meniu išsirinksite tiesiamo geležinkelio tipą (vienbėgis, dvibėgis, elektrinis), nurodysite pradinį ir galinį taškus. O tada jau progama pati nustatys optimalų maršrutą, pateiks darbų sąmatą.

O kaip Jūs pats jaučiatės, taip netikėtai tapęs šitokio garsaus žaidimo tęsinio autoriumi?

Sidas Mejeris — tai tarsi mano stabas. Ypač man patiko jo trilogija CIVILIZATIONS, PI-RATES ir RAILROAD TYCOON. Manau, mūsiškis žaidimas vertas vadintis RT2. Be abejo, šis pavadinimas ir mums padės išgarsėti. Tai, kad gavome jo licenciją, leido mums išvengti daugybės problemų. Pavyzdžiui, kol jos neturėjome, stengėmės, kad žaidime nebūtų nieko, kas primintų RT, ir dėl to teko išvis atsisakyti arba pakeisti kuriuos ne kuriuos savo sumanymus. Dabar dėl to jau nebereikia sukti sau galvos.



DEATHTRAP DUNGEON



Kažką man šis žaidimas primena... Lyg TOMB RAIDER! Jis tikrai primena TOMB RAIDER. Žaidimo veiksmas vyksta požemiuose, čia pilna visokių monstrų ir pabaisų.

Žaidimo pradžioje galite pasirinkti su kuo norėtumėte žaisti: mergina ar vaikiną. Tarp jų didelių skirtumų nėra. Abu turi net ir ginklus tokius pat. Jėgos apylygės, tad ką rinktis, priklauso nuo skonio. Jūsų pasirinkimas beveik neturės jokios įtakos žaidimo siužetui. Tai didelis minusas. Kas norės praėję su vyriškiu visą žaidimą, jį vėl eiti per naują su mergina? Nuobodu. Nuobodu ir tada, kad nepasitaiko įdomesnių ir sunkesnių galvosūkių. Paspaudi kokį jungiklį, parodo kur atsidaro durys, nugabaliji siaubūną, vėl ką nors pajungi ir t.t.

Monstrai labai silpni. Užteks poros kirčių kardu, ir jis guli paslikas. Užmušę monstrą galite gauti įvairių naudingų daiktų. Juos taip pat galite rasti ir pakampėse ar kitur. Monstrai — poligoniniai padarai. Jiems galite kapoti rankas, kojas, galvas. Trykšta ryškiai raudonas arba žalias kraujas. Baisu! Monstrų lavonai greitai išnyksta iš šio pasaulio. Kam patinka realesni dalykai, tokios fantastikos nepakės.

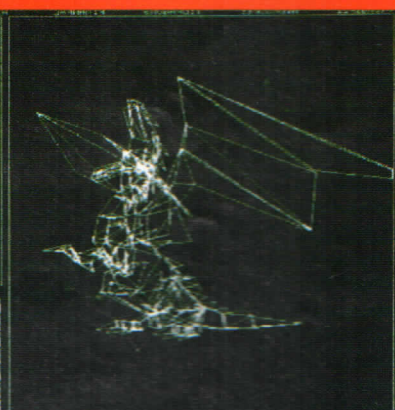
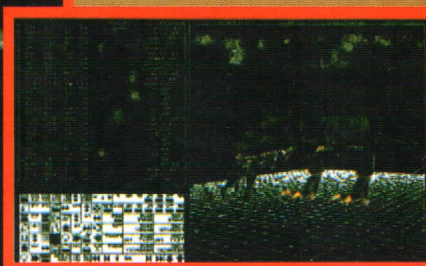
Grafika prastoka. Daug prastesnė už TOMB RAIDER. Kamera sukiojasi panašiai kaip ir TOMB RAIDER, tačiau kartais parenka labai netinkamą stebėjimo kampą. Gerai, kad yra dar vaizdas "iš akių", tad galima geriau viską apžiūrėti. Pagrindiniai herojai padaryti vidutiniškai. Žaidimo grafika tikrai nekokia.

Valdymas pusėtinas. Man nepatiko tai, kad norint nu-

spausti kokią svirtį, nebūtina prie jos prieiti. Svirtis pajuda nuspaudus *action* mygtuką, nors iš šono pažvelgus tarp jos ir herojaus atstumas toks, kad tikrai ranka jis tos svirties nepasiektų.

Man labai patiko galimybė kreida ant žemės piešti rodykles. Tai padės jums nepasiklysti ir neblūdysit tais pačiais tuneliais po dešimt kartų. Tos rodyklės labai kilstelėjo šio žaidimo įvertinimą už originalumą, nes niekur kitur tokio dalyko nemačiau. Jei jūs kur nors pastebėjote kažką panašaus, būtinai parašykite.

Pabaigai išvada būtų tokia: TOMB RAIDER yra daug kartų geresnis žaidimas. Pažaidę ir patys pastebėsite, kad DEATHTRAP DUNGEON labai vidutinis.





ODDWORLD: ABE'S ODDYSSE.

GT games

**Pentium 120 Mhz ar greitesnis procesorius,
16 Mb operatyvinė atmintis, 4 greičio CD-ROM,
SVGA 640x480 taškų rezoliucija, 16 bit spalvų, Win-
dows 95 arba DOS operacinė sistema, garso korta**

Turbūt daugeliui iš jūsų nei žaidimo, nei kurėjų kompanijos pavadinimas nieko įdomaus nesako, tačiau nereikėtų skubėti ir greitai numesti žaidimą į šalį :). Tie kas šį žaidimą žaidė tokį poelgį paprasčiausiai palaikytų kvailu, nes tikri *arcade* tipo žaidimų gerbėjai niekada taip nepasielgtų.

Ar jums ką nors sako tokie pavadinimai kaip BLOOD, UNREAL ar TOTAL ANNIHILATION? Turbūt jau dabar visiems issisklaidė abejonės ir tapo aišku, kodėl ODDWORLD : ABE'S ODDYSSE žaidimas yra vertas jūsų dėmesio. Abėjaus odisėją kūrė geriausi iš geriausių, sukūrusių vienus pelningiausių bei populiariausių žaidimų per visą personalinių kompiuterių gyvavimo istoriją, kurėjų. Taip pat negalima pamiršti, kad ši kompanija kuria žaidimus įvairiausiems kompiuteriams.

O dabar šiek tiek plačiau apie patį žaidimą, jo pagrindines mintis, bei įvertinimus.

ODDWORLD : ABE'S ODDYSSE idėja labai paprasta : Abėjus — kaip ir daugelis kitu yra fabriko darbuotojas, tačiau jam pavesta ypatinga užduotis : išgelbėti 99 savo kolegas ir save patį iš pražūtingo fabriko.

Pirmuosiuose žaidimo epizoduose viskas atrodo tiesiog

pasakiškai paprasta, bet... niekas niekada nepagalvotų, kad jau pačiame pirmajame lange, atsiradus Abejui, yra slaptas kambarys, kuriame rasti raktą į antrąjį kambarį. Be to, tokioje neįprastoje vietoje — už statinės. Per visa žaidimą tokių nereikalingų statinių mėtosi šimtai.

Pačią žaidimo idėją galima būtų pavadinti net banalia, tačiau viską kompensuoja jos įgyvendinimas.

Norintys žaisti ODDWORLD turėtų pasitelkti sau į pagalbą visą kantrybę ir sumanumą. Tiesiog puiku, jei esate labai smalsus ir užsispyręs. Šios charakterio savybės labai patiks Abejui ;). Įvairiausi slapti kambariai, netikėti įvykiai ir nervinė įtampa lydės jus žaidimo metu. Turbūt šiomis savybėmis ir galima paaiškinti žaidimo pavadinimą — Keistas pasaulis.

Mėgstate žiūrėti filmukus ar intarpus? Prašau! Jeigu norite peržiūrėti visus šio žaidimo filmukus, pagrindiniame meniu paspauskite "Shift" ir aukštyn, kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn, žemyn.

Mėgstate nežaidęs perbėgti

į kitą lygį? Ir tai imanoma! Pagrindiniame meniu paspauskite "Shift" ir žemyn, dešinėn, kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn, kairėn, aukštyn. Galėsite pereiti į bet kurį norimą lygį.

"+" — puiki grafika, geri garso efektai, humoro elementai, nereikia didelių PC resursų.

"—" — negalima įsirašyti bet kurioje vietoje.



ATI Technologies —

3D vaizdo plokštė kiekvienam pagal kišenę

Vaizdo plokščių ir ypač trimatės grafikos (3D) spartintuvų (akceleratorių) gamyba — šiais laikais bene labiausiai besivystanti kompiuterijos sritis. Grafiniai procesoriai savo sudėtingumu ir tranzistorių skaičiumi baigia pasivyti "Pentium" procesorius, vos ne kas savaitę rinkoje pasirodo vis nauji, vis gretesni, vis daugiau milijonų trikampių, daugiau kadrų per sekundę nupaisantys grafikos spartuoliai, praranda savo pozicijas buvę lyderiai, vietoj ateina naujos, iki šios negirdėtos firmos. Jei prieš trejetą metų džiaugėsi kiekvienas, kurio kompiuteris turėjo grafinę kortą su ištiso megabaito talpos atmintine (RAM), tai dabartinis standartas — bent 4 MB, o žaidėjų svajone (deja, kartais sunkiai tepasiekjama) tampa "Voodoo 2" su 12 MB RAM.

Kita vertus daugelis iki šiol neįvertina geros grafinės plokštės privalumų ir tik pakeitę seną bevardę S3 į ne ką daugiau tekainuojantį modernesnį videoadapterį nustemba, kad va ir spalvos tapo grynesnės, ir ryškumas pagerėjo, ir ekranas mažiau mirga, ir akys po kelių valandų darbo (ar žaidimo) nebepavargsta. Monitorius — tai labiausiai mūsų sveikatą paveikti galinti kompiuterio dalis, o monitorių valdo būtent vaizdo plokštė, tad geriau gal turėti lėtesnį

CD-ROM įrenginį, negu ašarojančias akis ir storus akinių lęšius?..

Tarp daugybės grafinių plokščių ir 3D spartintuvų lengva ir pasimesti: 3Dfx, ATI, "Matrox", "Diamond Monster", "Apocalypse"... Ką pasirinkti? Į kokį videoadapterį geriausia investuoti pinigus, ypač jei jų nėra per daug? Vienas iš geriausių atsakymų — ATI.

Gana jauna, bet sparčiai besivystanti Kanados korporacija "ATI Technologies Inc" (<http://www.atitech.ca>) — vaizdo plokščių PC bei "Macintosh" tipo kompiuteriams gamybos lyderė. Čiuo metu apie trečdalis pasaulyje parduodamų 3D spartintuvų yra pagaminti šioje firmoje arba bent jau turi ATI grafinį procesorių. Itin geras kainos ir kokybės santykis lėmė tai, jog ATI produkcija vartoja visi didieji pasaulio asmeninių kompiuterių gamintojai: IBM, "Apple", "Compaq", "Dell", "Gateway", "Hewlett Packard", AST bei kiti.

ATI gamina virš 20 skirtingų modelių ir modifikacijų grafinių plokštės nuo paprasčiausio šimtą keliolika litų kainuojančio "Video Boost" iki "All-In-Wonder Pro" už beveik 1 000 Lt. Visų ar beveik visų jų galima be problemų nusipirkti ir Lietuvoje, tad trumpai

apžvelkime ATI produkcijos paletę.

"Video Boost" — pati paprasčiausia iš ATI gaminių, bet gana greita, patogi ir ergonomiška videokorta su "mach64" grafiniu procesoriumi kasdieniniam darbui DOS, "Windows" ar kitoje terpėje. Jos tvarkyklė (driver) leidžia ne tik keisti horizontalios skleistinės dažnį bei sinchronizacijos signalų poliariškumą, bet ir nustatyti kiekvienam adapterio darbo režimui tokius parametrus kaip vaizdo ekrane dydį bei vietą (poslinkius aukštyn / žemyn / kairėn / dešinėn), spalvų gamos korektūrą (spalvų dedamųjų — raudonos, žalios ir mėlynos — intensyvumą) ir visą eilę parametrų, susijusių su ekrano skiriamąja geba ir virtualaus ekrano dydžiu bei jo poslinkiais. Tokiais pat privalumais pasižymi ir visų kitų ATI vaizdo plokščių tvarkyklės. 3D akceleravimo "Video Boost" neturi.

"3D Charger" — vaizdo plokštė su "3D Rage II+" grafiniu procesoriumi, taigi — jau su trimačio vaizdo spartinimo funkcijomis. Greitesnis nei "Video Boost" skaitmeninis — analoginis keitiklis (RAMDAC), įgalinana pasiekti 1280x1024 taškų raišką, esant 85 Hz kadrų skleistinei. Yra 2 ir 4 MB modeliai ir su PCI, ir su

AGP jungtimi. Bet nesusižavėkite užrašu "3D": šios kortos pajėgumų nepakaks daugumai šiuolaikinių 3D žaidimų.

"XPERT XL" — gerokai našesnis nei "3D Charger" kortose grafinis procesorius "Rage Pro Turbo" kelis kartus padidina 3D akceleracijos greitį, o integruotas 230 MHz dažnio skaitmeninis—analoginis keitiklis leidžia pasiekti 1600x1200 taškų raišką, esant 85 Hz kadru skleistinei. ATI "XPERT" serijos akceleratoriai — tai išties neblogas pasirinkimas ir kompiuterinės grafikos profesionalams, ir žaidimų mėgėjams. Jau pasirodė ir bus tobulinami šioms plokštėms skirti "OpenGL" draiveriai, leidžiantys žaisti tokius 3D žaidimus kaip "GLQuake" ar "Hexen II", o "Software DVD" programinė įranga įgalina atkoduoti MPEG-2 (DVD Video) signalą. 3D greičiu "XPERT" atsilieka (kai kur — ir gerokai) nuo "3Dfx Voodoo 2", bet kaina tiesiog vilioja: "XPERT XL" su 4 MB RAM ir PCI jungtimi tekainuoja apie 300 Lt, AGP modelis — keliolika litų brangesnis. Beje, "DirectX/Direct3D" akceleracijos greičiu ATI vaizdo plokštės su "Rage Pro Turbo" procesoriumi neatsilieka nuo "3Dfx Voodoo Graphics".

"XPERT 98" — viena naujausių ATI grafinių kortų su 8 MB atminties ir AGP jungtimi. "XPERT 98" yra optimaliausiai pritaikyta darbui su naująja "Microsoft" operacine sistema "Windows 98" ir įgalina panaudoti visas šios terpės galimybes kaip antai kelių

monitorių vartojimas vienu metu (multiple monitor support), kompiuterio startą pagreitinanti "OnNow" technologija ir t.t. Nebloga ir "XPERT 98" kaina — tik 400 litų!

"XPERT@Work" — tai plokštė su tuo pačiu "Rage Pro Turbo" grafiniu procesoriumi bei spartesne 4 arba 8 MB talpos SGRAM tipo atmintine, kuri įgalina pasiekti keliais procentais didesnę nei "XPERT XL" 3D akceleracijos greitį.

"XPERT@Play" — tai "XPERT@Work" su videoišėjimu prijungimui prie televizoriaus ar vaizdo magnetofono. Galima žaisti dideliame TV ekrane ar įrašyti į vaizdajuostę savos gamybos animacinę filmuką.

Prie bet kurio iš aukščiau minėtų video-adaptorių — nuo "Video Boost" iki "XPERT@Play" — galima prijungti ATI televizijos tiunerį.

Ir galų gale "All-In-Wonder Pro" — tai išties geras daiktas multimedia fanatikams (ir ne tik jiems). Tai — "XPERT@Play" ir TV tiuneris vienoje PCI ar AGP kortoje. Či kombinacija leidžia ir dirbti su rimtomis grafinėmis programomis, ir žaisti 3D žaidimus, ir žiūrėti televizijos (PAL B/G) laidas kompiuterio ekrane, ir įrašinėti pavienius vaizdo kadrus ar ištikus siužetus, ir vartoti televizorių kompiuterinio vaizdo rodymui, ir dalyvauti videokonferencijose "Internete", ir žiūrėti MPEG filmukus, o turint pakankamai greitą kompiuterį — net ir redaguoti videomedžiagą bei žiūrėti

MPEG-2 filmus iš DVD videodiskų. Ne veltui "All-In-Wonder" — tai daugiausia prizų gavęs ATI gaminytis. "All-In-Wonder Pro" būna su 4 arba 8 MB SGRAM ir PCI arba AGP jungtimi.

Taigi, skirtingų modelių ir jų variantų yra išies nemažai, bet kažką išsirinkti gali kiekvienas.

Jei esate absoliutus žaidimų fanatikas (ir ypač jei turite pakankamai pinigų), tai be "3Dfx Voodoo" kažin ar apsieisite. Tokiu atveju galima pasiūlyti ATI "XPERT XL", "3D Charger" ar bent jau "Video Boost" kaip pagrindinę grafinę plokštę.

Jei esate žaidėjas, bet turite taupyti — čiupkit "XPERT XL" arba "XPERT 98". Tiks ir "F1 Grand Prix", ir "Quake", ir "Tomb Raider", ir daugeliui kitų 3D "geimų". Gaila tik, kad žaidimai su "3Dfx Glide" neveiks, bet tokiu nėra labai daug. Be to, juk krūva pinigų sutaupyta...

Jei žadate užsiimti rimtesniais grafiniais darbais — imkite "XPERT@Play", "XPERT@Work" arba "XPERT 98": jų pakaks net ir 21 colių monitoriui "pašerti", o su 8 MB video-atminties 3D aceleracija veiks esant ir maksimaliai 1600x1200 taškų raiškai.

Jau išsirinkote? Sveikinu. **N**e veltui ATI — tai vaizdo plokštė kiekvienam pagal kišenę.

Beje, apie ATI "Internete" plačiau galite pasiskaityti ir lietuviškai: <http://www.labas.com/products/ati/>.

Laiškai...laiškai...

Atsisėdau prie kompiuterio tvirtai nusprendęs šiandien parašyti laišką apžvalgą, tačiau kaip ir vakar bei užvakar man yra baisu. Kodėl? Todėl, kad suprantu, jog į visus laiškus atsakyti neįmanoma - neliktų vietos žaidimams. Gaila, tačiau taip yra: laiškus skaitome visus, bet atsakysiu tik į keletą...:(

Keletas pasiūlymų-pageidavimų Jums:

Būtų labai gerai, jeigu neklaustumėte tokių klausimų kaip: "Kokį žaidimą man galėtumėte pasiūlyti, kur ramiai galėčiau papietauti restorane, po to nueiti pasižiūrėti krepšinio varžybų, o kai gryšiu namo, kad manęs lauktų graži panelė..." Kaip galima atsakyti į tokius klausimus?

Jeigu įmanoma laišką rašykite viename lape, o pavyzdžiui žaidimų gudrybes, arba klausimus taip, kad jie būtų atskirti. OK?

Dar vienas prašymas, kuris labai palengvintų mūsų darbą ir galėtume užsiimti kitais darbais, yra susijęs su konkursais. Atsakymus rašykite ir konkursų juostelės klijuokite ant atvirlaiškių, o rašydami laišką pridėkite priedašą, kokiai rubrikai rašote.

1...skaitau KZ ir žiūriu "Kompiuterinius stebuklus", tačiau laida galėtų būti ne titruojama, o įgarsinta ir galėtų ilgiau parodyti žaidimų pavadinimus. Norėčiau, kad jūs man parašytumėte 0627 dienos "Cybernet" naujų žaidimų pavadinimus...

2. Ką reiškia - SPS, PC?

A.Sakalauskas

1. Turiu tave nuvilti - laida "Cybernet" yra TV3 nuosavybė ir visus klausimus susijusius su laida tvarko šios televizijos vadovybė. O, jei nespėjai užsirašyti naujų žaidimų pavadinimų - visos naujausios žinios yra mūsų žurnale. :)

2. Tai yra sutrumpinti kompiuterių pavadinimai. SPS arba PSX - Sony Playstation, PC arba PK - personalinis kompiuteris, N64 - Nintendo 64.

...

1.Ar yra žaidimas Half Life? 2.Aš nusipirkau Tomb Raider 2, bet žaidime nebuvo ginklų, ar ginklai būna iš pat pradžių? 3.Ar žaidimas Grand Theft Auto yra ir Sony Playstation?

1.Half Life dar nėra, bet jei gamintojai pasistengs - bus rugsėjo mėnesį. Aplamai vasara yra atostogų metas ne tik jums, todėl ir žaidimų gamintojams. Rudenį, prasidėjus naujiems mokslo metams prasidės žaidimų antplūdis. Kaupkit pinigėlius ;).

2.Yra iš pat pradžių, gal tik jų neįjungė? :) 3.

Norėčiau padėkoti už man skirtą garbę - mano darbą (komiksą - CB pastaba.) pripažinti geriausiu ir išspauzdinot. Žinot tai buvo kažkas tokio...

Ramūnas Erlickis

Suprantu, kad kiti darbai antrą kartą prizo nelaimės, tačiau negalėjau nesiušti.

Žinom, Ramūnai, žinom...:) Buvo daug gerų komiksų, bet geriausias buvo būtent tavo. Visiems, kurie nepasitiki savo jėgomis - Ramūnas atsuntė ...ir laimėjo. Paprasta, ar ne? Taigi siūskit (siūsk ir tu Ramūnai) visi kas ką moka, nesvarbu, jei nelaimėsit - daug svarbiau, kad jūs STENGIATĖS laimėti ir nenuleidžiat rankų. Mūsų akyse visi laimi!

...norėčiau paklausti, kodėl nerašote apie Sega Mega Drive, nes aš pats turiu ją.

Giedrius iš Panevėžio

Mes norėtume rašyti apie VISKĄ, kas susiję su kompiuteriais ir žaidimais, tačiau vis tas ribotas puslapių skaičius pakiša koją. Jeigu turėtume bent 100 puslapių...

Aš esu didelis Jūsų gerbėjas. Žaidimų aprašymai puikūs. Tačiau kodėl tiek daug vietos skiriame PC žaidimams, nes Lietuvoje ne tiek jau mažai Sony Plasytation ir Sega Saturn savininkų. Gal galėtumėte palyginti žaidimų kompiuterių Sony Playstation, Sega Saturn ir Nintendo 64 technines galimybes ir pranašumus vienoje lentelėje.

Apie PC žaidimus daugiau rašome todėl, kad jų rinka yra didžiausia. Be to patys stambiausi projektai yra kuriami PC, o ne konsolėms. Bet ar nepastebėjote, kad pastaruoju metu žaidimai yra perkeliama nuo vienos platformos ant kitos? Todėl kai skaitote PC žaidimo aprašymą - galvokit, kad po mėnesio jis bus ir kuriai nors konsolėi. Lyginti pačių konsolių tarpusavyje nesinori, nes tai būtų tas pats kaip paklausti: "Ar BMW yra geresni už Audi?". Ar nekiltų muštynės? :)

1.Kuo galite padėti su šiais žaidimais: X-COM: TERROR FROM THE DEEP, WING COMMANDER, KYRANDYA ir tt.

2.Turiu PC-386 66 Mhz, 8Mb RAM, nespalvotas.

1.Ech...negalim, nes nežinom kokios problemos (neveikia, norint formatuoja kietąjį diską, išmeta pranešimus, jog per daug atminties ar dar kas?) tave kamuoja.

2.Jų yra labai daug. Patarimas būtų tik toks: veiks beveik visi, kurie telpa į 5,5 colio minkštąjį diskelį.

ste/bimai

Parduodu "Sinclair" kompiuterį, kaina — 55 Lt (su viena kasete pajungimo į televizorių ir magnetofoną laidais)

Jogundas, Klaipėda
e-mail ausrine@hgf.ku.lt
tel. 8-26-297207

Parduodu

PC CD: LAST BRONX, IF 22 — persian gulf. Vieno CD kaina — 20 Lt.

tel.(8-26)216134 Donatas

Parduodu

PC CD NBA LIVE 98 — 20 Lt.
Galiu keisti į COMMANDOS: Behind Enemy Lines (primokesiu).

tel.(8-26)215876
Martinus

Parduodu PC CD:

1. "LUČŠIJE IGRI DLIA IBM PC DISK # 20"
(DAYTONA USA, NHL Hockey'97, Shattered Steel, Daggerfall ir kt.)
2. "LUČŠIJE IGRI DLIA IBM PC DISK # 21"
(FIFA 97, Heroes of M&M II, Screamer 2, Tomb Raider ir kt.)
3. "LUČŠIJE IGRI DLIA IBM PC DISK # 23"
(C&C:Red Alert, Duke Nukem 3D, Nascar Racing 2 ir kt.)
4. "LUČŠIJE IGRI DLIA IBM PC DISK # 26"
(Blood 3D, Commance 2, Redneck Rampage, Pandemonium ir kt.)
5. "SAMIJE LUČŠIJE ARKADNIJE IGRI DISK # 2: 2D"
(Crusader: No Regret, Lost Vikings 2, GEX, Worms ir kt.)
Vieno CD kaina 18 Lt.

e-mail: edmis@takas.lt

Parduodu PC sisteminį bloką (486 DX4\100, 32RAM, 1GB Hdd, SB-Pro, Best Data 28.8 Modemas, 2x

CD-ROM, Fdd, 1MB Vaizdo plokštė (Trident)).

Kas norėtų galėčiau pasiūlyti firmą, kurioje pigiai galima nusipirkti reikalingos įrangos.

Parduodu CD su žaidimais:

1. C&C Red Alert 2-CD (35-40 LT)
2. C&C Red Alert The Aftermath (priedas, 25LT)
3. WarCraft2 Full CD (30 LT)
4. Tomb Raider 1-2 (30 LT)

Arba keisčiau kurį nors į pvz. Dungeon Keeper, Theme Hospital, Ultim@te Race Pro, Jagged Alliance, G-Police.

Kas pirks ar keis 2 ir daugiau CD, duosiu Your Office kompaktą

Skambinti darbo dienomis
tel. 8-238 55365,

Arba rašyti:

e-Mail s.dovydas@is.lt

Pigiai parduodu

IBM CD su programomis ir žaidimais.

Galiu įrašyti į CD. Dėl kainos susitarsime.

tel. (27) 25-43-30

Nerijus (Kaunas)

Parduodu PC CD

LUČŠIJE IGRI DLIA IBM PC DISK 1,5,21,25,24,26,27

NEED FOR SPEED I ir II CD,
ENEMY NATIONS CD

STARCRAFT CD,

taip pat rinkiniuose

DARK REIGN,

WORMS II,

AGE OF EMPIRE,

QUAKE II,

STARCRAFT ir daug kitų...

Vieno CD kaina nuo 20 iki 25 Lt.

tel. (27) 23-74-74

Zygis (Kaunas)

Parduodu Sony PlayStation CD:

TOMB RAIDER,

TOMB RAIDER 2,

RESIDENT EVIL,

NEED FOR SPEED 1, 2, 3,

TEST DRIVE4,

WARCRAFT2,

V RALLY ir daug kitu

Kaina — 20 Lt.

RESIDENT EVIL2 (2CD),

COMMAND&CONQUER (2CD),
C&C RED ALERT (2CD)

Kaina — 40 Lt.

tel.(827) 727992

Gediminas

Pirkčiau arba keisčiau į kitus CD,
PC-CD THEME HOSPITAL.

tel. (27) 722136

Kviesti Justą

Parduodu arba keičiu: strateginių ir loginių žaidimų rinkinį, WORMS 2(rus.versija), CYBERIA 2(angl.versija,2CD).

Keisčiau į: THEME HOSPITAL (angl.versija), ENCARTA 98.

gimatis@julius.ktl.mii.lt

Pirkčiau arba keisčiau į kitą kompaktą (susitarsim) LBA1 (LITTLE BIG ADVENTURE 1).

tel. (27)767697.

Ignas

Pirkčiau PC CD:

TOMB RAIDER

Trakai, tel. 55222

e-Mail:julius.butkus@is.lt

Parduodu

386SX 33 MHz 8 MB RAM 14' SVGA 256 monitorius
2xCD-Rom.

tel. (8 27) 73-06-44

Andrius

Parduodu:

1. PC CD:

a) AGE OF EMPIRES (Rusiška versija; dėl kainos susitarsime)

b) WORMS 2 (Rusiška versija; dėl kainos susitarsime)

c) SEVEN KINGDOMS (Rusiška versija; dėl kainos susitarsime)

d) ARMY MEN (strateginis karo žaidimas; dėl kainos susitarsime)

e) PC ZONE 62 rinkinys (POWER-BOAT RACING, NBA LIVE 98, F1 97,...; dėl kainos susitarsime)

f) PC ZONE 58 rinkinys (AGE OF EMPIRES, OVERBOA RD, TOMB RAIDER2, GTA, 7 KINGDOMS, INCOMING, BROKEN SWORD,...; dėl kainos susitarsime).

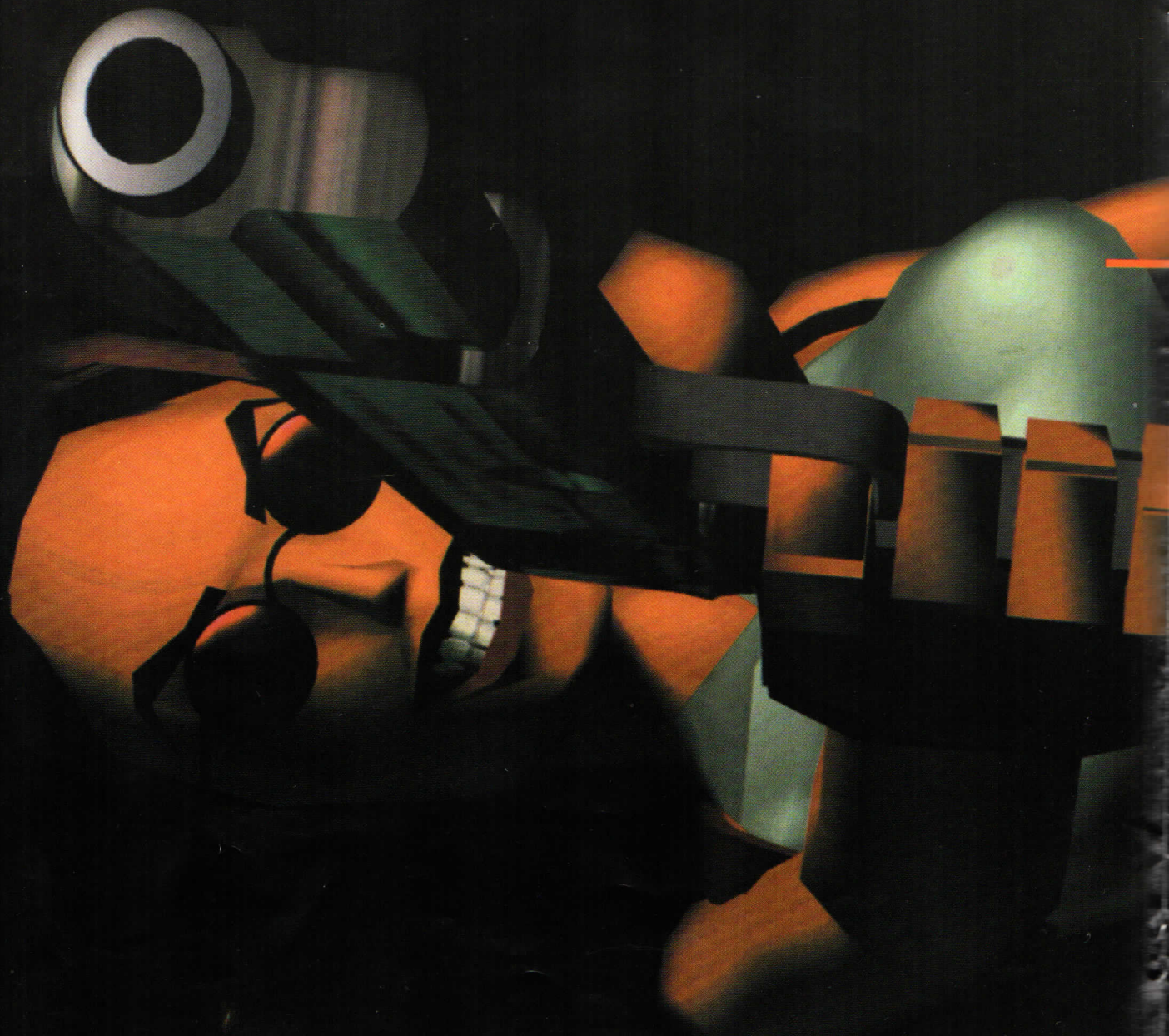
2. "Ringo" pranešimų gaviklį (gantija, dvi priesagėlės; dėl kainos

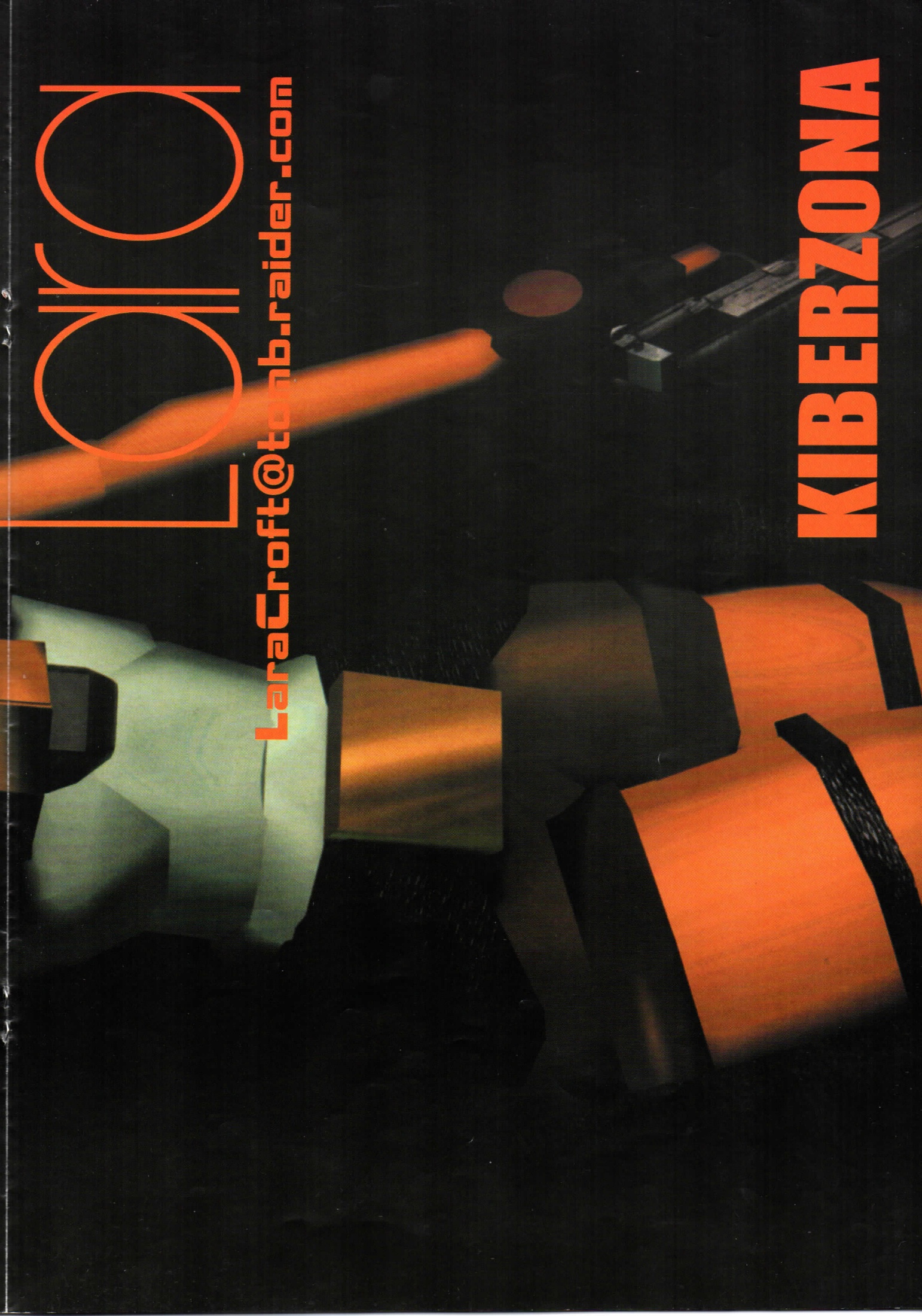
STARBUCKS

JOIN OUR TEAM.

TM







OrD

LaraCroft@tomb.raider.com

KIBERZONA

KIBERZONA



susitarsime).

Kreiptis: zakas@altavista.net

Pirkčiau 1;2;3;4;5 ir 6 KIBERZONOS numerius.(po 1.50 Lt).

tel. (8-22)474486
Augustinas

Parduodu PC CD su žaidimu
BLADE RUNNER.
Kaina 80 Lt.

tel. (8-22) 474486
Augustinas

Parduodu SEGA MEGA DRIVE ir
3 disketes (SONIC, SONIC 2,
MICKEY & DONALD IN ILLUSION
WORLD).

Skambinti po 20 valandos
tel. 8-22 448730

Dėl kainos susitarsime.
Linias

Parduodu procesorių 486.

Šiauliai
Aido 9-17
Marius Barys

tel. (8 21) 550909

Parduodu kompiuterį Sony PlaySta-
tion,(2 atminties kortelės, du
džioistikai, garantija iki 1998.12.21
10 CD + 1 demo CD. Kaina 800 Lt).

tel. (827) 205172
e-mail minde_j@yahoo.com

Pirkčiau PC-CD su žaidimu
RED ALERT:CUONTERSTRIKE
arba RED ALERT: THE AFTER-
MATH.

Paprasto RED ALERT nesiulyti.
tel. 8-294-32440
e-mail: gint@mailcity.com.
Ramunas

Parduodu: PC CD
BLOOD2: Plasma Pack — 20Lt,
HEXEN2 — 15Lt,
SOFTIMAGE 3D and LIBRARIES
— 15Lt,
ISTORIJA MIRA — 20Lt,

ENCARTA WORD ATLAS 1998
edition — 20Lt,

ENCIKLOPEDIJA PC — 20Lt,
VIZUALNOJE PROGRAMIRO-
VANIJE — 20Lt,

Rusų-anglų kalbų žodynas 1000000
žodžių — 15Lt,

ANGLISKI NA DOSUGE (anglų
kalbos mokymosi programa) —
15Lt,

INSTALER—20Lt,

Muzikos CD:

SCOOTER (age of love),
PRODIGY(singles colection),

VIVA DANCE 1CD (rinkinys).
PENTIUM-90,16Mb CD-ROM,

sounblaster, 14' monitor — 2000Lt.
Sounblaster OPTI931 — 80Lt

CD-ROM x8 — 100Lt

Renaldas Čypas

Klaipėda

tel.8 289 62858,

8 26 276986, 252230

renaldas@voras.lt

kietas@takas.lt

Parduodu

PC CD FALLOUT — 25 Lt ir

originalų FIFA 97 — 120 Lt

rolerr@yahoo.com

Parduodu PC CD:

SCREAMER 2 (13 Lt)

DIE BY THE SWORD (24 Lt)

TOMB RIDER 1,2 (13 Lt)

FULL THROTTLE (15 Lt)

NIGHTMARE CREATURES (24 Lt)

ULTIMATE RACE PRO (20 Lt)

NBA LIVE 98 (19 Lt)

REIGN OF TERROR (18 Lt)

UNREAL (24 Lt).

Galima derėtis.

Galėčiau keisti į EXTREME AS-
SAULT; INTERSTATE'76; ULTI-
M@TE RACE PRO; HEAVY GEAR
ir į kitus naujesnius game'us.

e-mail: saule@tdd.lt

tel. (22) 700290; 700591

Saulius

Parduodu:

Kompiuterį Pentium 233 (RAM 32
Mb, Hdd 2.1 Mb, Suga 1 Mb,
14' monitorius, garso korta)

Kaina: 2399Lt;

Šiauliai: 8-21-441576

mob: 8-287-16052

Parduodu CD Personaliniam kom-
piuteriui (žaidimų ir programini-
ai)

Kaina 20 — 25 Lt.

tel. (8 21) 451079

Saulius

Noriu parduoti PC CD žaidimus
QUAKE 2, POSTAL, NBA LIVE 98.
Visi po 25 Lt.

Artūras

tel: 27 739315

Pagal užsakymus parduodame PC
CD.

Kaina 25 Lt.

Su pristatymu 30 Lt.

Ringo: 8 279 34148 operatoriui
padiktuokite: vardą, telefoną ir
norimą CD.

mob: 8 287 98235

Parduodu CD arba keičiu į:

EXTREME ASSAULT,

INTERSTATE'76,

FORSAKEN,

AGE OF EMPIRE,

UPRISING,

DARK VENGEANCE,

G-POLICE.

Už EXTREME ASSAULT bei už

G-POLICE duočiau 2 CD.

Aš turiu:

TOMB RAIDER 2,

SCREAMER RALLY 3,

F-22 RAPTOR,

NBA LIVE 98,

FLIGHT SIMULATOR 98

X-WING VS. TIE FIGHTER BAL-
ANCE OF POWER

Vieno cd kaina 21 Lt.

e-mail: zpabarsk@takas.lt

Mantas

steelboimai

**OUAKE II turnyras
Lietuvoje**

(atkelta iš 48psl.)

ės buvo tęsiamos

Tikrieji vaidmenų žaidimai

arba narkotikas, kuris nekenkia...

...**n**uaidi šūviai ir tik šešto jutimo dėka Maksui pavyksta išsisukti, ir tik viena kulka, kaip skustuvu perrėžia jam šoną. Kūnas dirba greičiau už protą — štai bent laikinai pavojus negresia — nelaimingasis guli už šiukšlių krūvos. Tarpais kai vyrukai keičia savo pistoletuose apkabas Maksas sugeba žvilgterėti jų pusėn. Ir ką jis mato — dar pora tokių pat tempia iš katerio kažkokį apgailėtinais atrodantį žmogiūkštį, kuris įtartinais panašus į valkatą. Pora trumpų serijų ir Maksas pamiršta ką matė: "Turėčiau savo pistolą mes dar pasigalynėtume...". Sukdamas galvą kaip išnešus apysveikį kailį jis išgirsta...

Suklysi manydamas, jog ta ištrauka, kurią ką tik perskaitei buvo perspausdinta iš kokio nors pigaus romaniūkščio. Taip nėra, nes tai — TIKSLIAI atpasakota vaidmenų žaidimo (RPG) situacija, kurią girdi, įsivaizduoja ir beveik užuodžia žaidėjas. O tiksliau keli žaidėjai ir žaidimo vedantysis — gėimmasteris. Ne, neklausk kiek tokiam žaidimui reikia darbinės atminties, arba koks procesorius sugebėtų jį sutramdyti — tai ne

kompiuterinis žaidimas. Šiam tereikia kelių popieriaus lapų, pieštuko, šešių kauliukų ir... viskas — tu pasiruošęs pasinerti į stebuklingą virtualios realybės pasaulį. Tiesa, dar reikėtų perskaityti jo taisykles, bet tai ne svarbiausia. Užtenka trupčio fantazijos ir gali sukurti savo svajonių pasaulį, kuriame apribojimai yra draudžiami taisyklėmis. Ar niekada nesvajojai atsiderinti QUAKE, tačiau tokiaime realiame, kad justum baimę kai lemiamu momentu užsikerta tavo blasteris? Arba pabėgioti po majų šventyklas, kartu su

Lara Croft? O gal tiesiog norėtum išbandyti XVI amžiaus Paryžiaus intrigų skonį... Visa tai tau leidžia pajusti, žaidžiami prie stalo vaidmenų žaidimai.

Egzistuoja begalė žaidžiamų prie stalo RPG, tačiau man arčiausiai prie širdies yra Steve Jackson sukurta GURPS (Generic Universal Role-Playing System) sistema. Viskas prasideda nuo veikėjo sudarymo. Jei žaidei FALLOUT (nemanau, kad atsirastų tokių, kurie nežaidė :), tikrai suprasį ką aš turiu omenyje. Žaidimo

veantysis nustato kiek pradinių taškų — character points — turės kiekvienas žaidėjas. Yra pagrindinės keturios charakteristikos: Jėga,

Vikrumas, Protas, Sveikata. Nusprendi, koks bus tavo herojus: silpnas fiziškai, bet sugebantis skaičiavimo mašinėlės pagalba išlaužti į Seimo duomenų bazę, o gal didelis kaip Wir2ality ir agresyvus kaip Cyber Dragon, tačiau nerangus kaip dramblys. Vėliau yra išrenkami tavo prigimtiniai sugebėjimai — advantages. Jų yra begalės, pavyzdžiui: naktinis matymas, geresnis nei vidutinis regėjimas, dvigubas lankstumas, netgi sėkmė yra prigimtinė savybė :). Žinoma visa tai kainuoja brangius taškus, tačiau nėra žmonių vien tik teigiamų, todėl išsirenkamos ir blogos prigimtinės savybės — disadvantages (vienarankis, alkoholikas, iškrypėlis, berserkas, chamas, per daug savim pasitikintis, užsispyręs ir t.t.). Tačiau blogų savybių skaičius yra ribojamas, nes už jas gaunami papildomi taškai, t.y. jei renkantis gerą savybę taškau kiekis mažėja, tai renkantis blogą — didėja. Sekantis etapas yra sugebėjimų

pasirinkimas (skills). Tai bene daugiausia laiko užimanti herojaus sudarymo dalis, nes pasirinkus sugebėjimą (pvz.: šaudymą automatinio šautuvu) reikia nuspręsti kiek taškų jam skirsi ir pagal tuos keturis pagrindinius sugebėjimus bus nustatomas tavo sugebėjimo dydis. Žinoma nieko nesuratot. Tuoj paaiškinsiu. Kiekvienas sugebėjimas priskiriamas tam tikram pagrindiam sugebėjimui ir turi nustatytą sunkumo lygį: Lengvas, Vidutiniškas, Sunkus ir Labai sunkus (sunkumo lygis priklauso nuo to, ar sunku tą sugebėjimą išmokti). Šaudymas automatinio šautuvu yra priskiriamas Vikrumui ir yra Lengvas sugebėjimas. Pagal tam tikrą lentelę apskaičiuojama, kad skyręs 8 taškus, kai tavo vikrumas lygus 14, tavo šaudymo sugebėjimas bus 16. Tuoj paaiškinsiu. Šioje sistemoje vidutiniškas žmogus yra toks: Jėga 10, Vikrumas 10 ir t.t. Todėl jei esi skyręs daug taškų Vikrumui sugebėsi taikliau šaudyti.

Visiems sugebėjimams neužteks taškų, tačiau nenusimink, jei norėjai, kad tavo herojus mokėtų jodinėti arkliu. Yra vadinamasis defaultas — kiekvienas žmogus sugeba kažką daryti, nors niekad to nebandė. Bet kuris iš mūsų gali pabandyti valdyti lėktuvą, tačiau nebūtinai visi užsimuš. Tai priklauso nuo tavo keturių charakteristikų, todėl jei esi genijus — tavo Protas 20, lėktuvą suvaldysi, tačiau jei esi pasirinkęs, jog esi Bailys — neadės joks protas.

Kitas etapas yra smulk-mena. Kiekvienas žaidėjas gauna kažkiek pinigų, dažniausiai

ties, kad toje epochoje būtų vidutinio luomo atstovu. Žinoma jei kurdamas herojų skirsi atitinkamą kiekį taškų, gali tapti labai turtingu. Už gautus pinigus dažniausiai yra perkamas automobilis arba arklis (o gal ir kosminis laivas)



— tai priklauso nuo to, kokioje epochoje žaisite. Dar nuperkami drabužiai, ginklai ir kiti būtini herojui daktai ir galite pradėti žaisti.

Nuo tavo tolimesnių veiksmų ir priklausys, koku keliu toliau vystysis žaidimo veiksmas, nes šioje sistemoje tavo veikėjas gali būti net... arklis. Skirtingai nuo kompiuterinių RPG, kur tu neturi įtakos (arba beveik neturi) herojaus būdo savybėms, čia tavo charakteris ir diktuos sąlygas. Sakykim tu — plikagalvis urlaganas, kuriam gyvenimas tėra nemalonumų ieškojimas — taip bus ir žaidime, vis dėlto kaip bebūtų gaila, tokie ilgai negyvena. Profesionalai, žaidžiantys ne vienerius metus, kuria herojus, kurie būtų visiškai sudariusiojo priešingybė.

Sakykim aš esu Dennis Rodman (toks krepšininkas iš Chicago Bulls ekipos :), tačiau mano herojus vienaakis, liliputas vienuolis, be to bijantis moterų...

Isivaizduok, kiek pastangų reikia norint visiškai įsijausti į tokį vaimenį. Girdėjau vieno piliečio herojus buvo kišeninis šuniukas...

Tiek trumpai apie GURPS RPG, tačiau jei susidomėjai rašyk mums ir apie tai parašysime dar. Skeptiškam skaitytojui: geriausias filmas yra Pulp Fiction, šauniausia moteriškė — mano būsima žmona (Sharon Stone prieš ją — ragana), o įdomiausias žaidimas — GURPS role-playingas.

MAX



Pagalbos

Sim Copter

Žaidimo metu kartu paspauskite CTRL-ALT-X ir surinkite:

I'm the CEO of McDonnell Douglas (įeiskite į angarą, paspauskite 1-9. Turėsite visus sraigtasparnius).

Gas does grow on trees (nemo-kamos dujos).

Warp me to carrer: XX (XX — lygis, į kurį norite pereiti).

Shields up (sraigtasparnio nemirtingumas)

superpowermultiply (paspauskite SHIFT, galite labai greitai judėti)

I love my helicopter (perkelia jus į sraigtasparnį, nesvarbu kur tuo metu būsite)

Been there, done that (baigti lygį)

The map, please (parodyti žemėlapi)

Road Rush

Norėdami suaktyvinti kodų režimą žaidimo metu įrašykite **XYZZY**. Po to galite naudoti šiuos kodus:

YES, OCCIFER arba **BRIBE** —

susidoroti su policininkais

SPOON! — nitro

THWACK! — gauti grandinę

KTHUNK! — gauti lazda

PLUGH — atjungti kodus

Test Drive 4

Norėdami suaktyvinti kodus visų pirma eikite į Save Game ekraną. Išsirinkite 10 langelį ir įrašykite kodą. Beje, nepamirškite paspausti Enter! :)

Kodai:

NOAICARS — žaidime per tinklą

lenktynininkų AI panaikinimas

STICKIER — atjungti 3D susidūrimus

AARDVARK — atjungti bet kokius

susidūrimus

ITSLATE — atjungti specialiuosius efektus (tik 3Dfx versijai)

CREDITZ — informacija apie autorius

SRACLLA — visi automobiliai

LEVELLA — visos trasos

SPAZZY — testas

BANDW — juodai baltas režimas

MIKTROUT — dideli automobiliai

MPALMER — maži automobiliai

GONZON — greitas judėjimo režimas

GONZOFF — greito judėjimo režimo atjungimas

BIRDVIEW — naujas vaizdas

NITROXXX — judėjimo aksele-ratorius

BOBCRED — papildomi kreditai

COLOUR — juodai balto vaizdo pakeitimas spalvotu

Šie kodai taip pat veikia tačiau nėra jokio rezultato. Galbūt jie skirti tik žaidimui per tinklą.

ASTIDERC

DSTIDERC

MASTER

TSTIDERC

Time Commando

Jei naudosite šiuos kodus, žaidimas taps kur kas lengvesnis.

VONLUX — pilna sveikata.

DOLTEB — 4 baterijos.

OTORELL — ginklų užtaisymas.

IFODRE — šaudmenys.

VENRUF — papildomas laikas.

HUIBON — ginklų ir šaudmenų komplektas.

TIXOBO — praleisti lygį.

DIXOBO — ankstesnis lygis.

SPEED — ???

SOUND — ???

War Wind 2

Šie kodai labai palengvins jums

žaidimą. Norėdami juos suaktyvinti, žaidimo metu paspauskite ENTER ir įrašykite kodą. Vėl paspauskite ENTER ir problemos išspręstos :)

!golden boy — 5000 resursų ir 1000 butanium'o.

!i am the bishop of battle — laimėti misiją.

!on a mission from gawd — greita statyba.

!the great pumpkin — laimėti kampaniją.

!the sun also rises — visas žemė-lapis.

Zombie Wars

1. Sunkumo lygio pasirinkimo ekrane paspauskite TAB ir CTRL tuo pačiu metu

2. Žaidėjo pasirinkimo ekrane įrašykite: robisagod

Turite išgirsti garsą.

3. Žaidimo metu įrašykite šiuos kodus:

BEAGLE — nematomumas

GIVEBLOOD — ???

RESCUE — išgelbėti visus įkaitus

GETMEOUT — pereiti į kitą lygį

INFRARED — parodyti paslaptis

KICKASS — ginkluotė

GEEWHIZ — pažiūrėti žaidimo pabaigą

Die by the Sword

Žaidimo metu spauskite F1 ir surinkite šiuos kodus:

mukor — dievo režimas

qsave — greitas išsaugojimas

pause — pauzė žaidimo metu

frame — fotografavimas

golrg — pasidarote tikrai dideli

btiny — sumažėjate

mecam — vaizdas iš žaidėjo akių

gocam — statiška kamera

spcam — priešininko kamera

bamff — pereinate į paskutinį lygį

gamma — gamos pakeitimas

sepuku — savižudybė

Liūdnos mintys

Paskutiniu metu vis dažniau strateginiai žaidimai pradeda asocijuojasi su C&C, WARCRAFT ir CIVILIZACIJA. Atrodo kad kitus strateginių žaidimų žanrus gamintojai primiršo. Nesustabdomai kepami vienas į kitą panašūs šių žaidimų klonai. Atvirai kalbant, jau pradeda įgrysti tokių žanrų karaliavimas strateginių žaidimų rinkoje. Tik retsykiais kur nors sužiba kokia nors nauja originalimintis. Praktiškai šioje sferoje įsivyravo stagnacija. Bet kaip tikram šio žanro fanatikui, man vis neišblėsta viltis pamatyti naujų, visiškai originalių žaidimų. O kol kas tenka žaisti tai, ką turime po ranka. Ir dažnai ne geriausios kokybės.

Prieš kelis mėnesius, man į rankas pateko naujas Sierras gaminys Outpost 2. Na nelabai jį galima pavadinti nauju, bet

Outpost 2 — divided destiny

man jis buvo atradimas. Jį galima apibūdinti keliais žodžiais — C&C klonas. Žinoma, turintis šio to originalaus, bet tikrai ne šedevras. Kaip dažniausiai būna, žaidimas gavosi neišbaigtas. Net labai. Labiausiai nuvilia tipiška C&C klonų yda — žaidėjo laisvė apribota iki minimumo. Tačiau tai būdinga ne tik šiam žanrui. Panašių problemų galima sutikti beveik visuose žaidimuose. Norint pasiekti pergalingą tikslą reikią padaryti viską vos ne pagal instrukcijas. Duotas tikslas, parodytas kelias ir pirmyn. Bet juk kartais norime tos nepasiekiamos laisvės.

Kurdama šį žaidimą "Sierra" pabandė paeksperimentuoti ir išėjo nekas. Kaip jūs manote, koks būtų C&C, jeigu išimtumė mūšius? Jums ši mintis nesurpantama? Man taip pat iš pradžių buvo sunku suvokti. Bet aš tvirtai sukandau dantis ir iš paskutiniųjų nutariau pereiti visą žaidimą. Ir, o dieve, man buvo už tai atlyginta! Nors vykdydamas paskutines misijas atsišaudžiau į valias.

Kodėl vis dėlto reikėtų pažaisti OUTPOST?

Žinote į šį klausimą yra

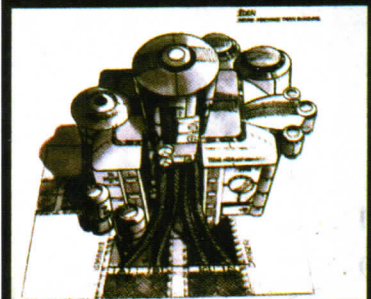
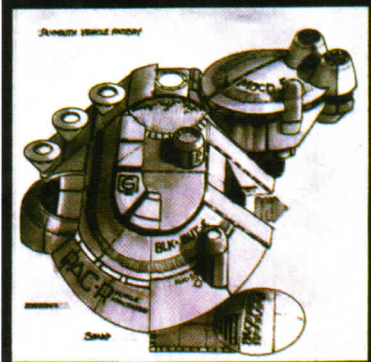
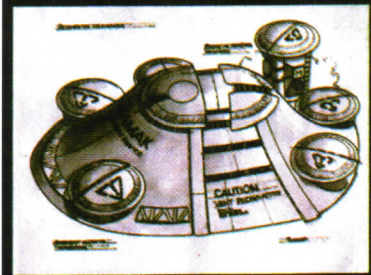
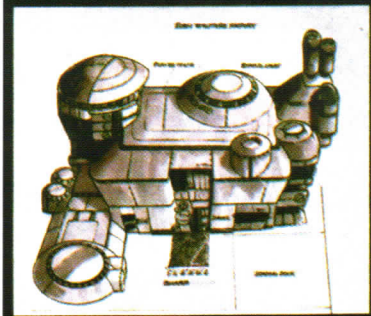
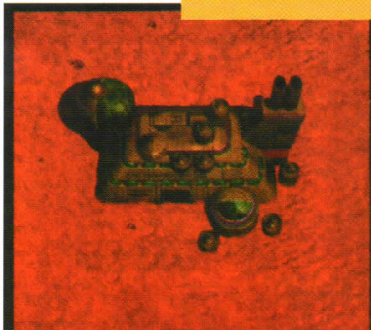
labai sunku atsakyti, nes mano manymu nelabai verta jį žaisti. Beje, šiais sunkiais laikais nelabai ir yra iš ko rinktis. Iš bėdos ir čia galima surasti šio to gero. Labiausiai man patiko, tai kad specialiai šiam žaidimui kompanija "Sierra" pasamdė profesionalų rašytoją, kuris parašė visai neblogą romaną. Taigi jei gerai mokate anglų kalbą, tikrai parekomenduočiau jį perskaityti. Galbūt perskaityti šią knygą vertėtų net labiau nei pažaisti žaidimą. Taigi išskyla visai logiškas klausimas: ar verta žaisti žaidimą tik dėl gero romano? Na čia jau jums spręsti.

O gal geriau soliter'į pažaisti?

Perėjęs visą OUTPOST aš irgi uždaviau sau tokį klausimą. Žaidimas yra be galo nesubalansuotas: pirmos misijos buvo neįtikėtina lengvos, net juokingai lengvos. O tik vėliau

bach... Na jausmas panašus, lyg jus nuogą būtų išmetę prieš tankų armadą. Daug neįgudusių žaidėjų pasidavė mano akyse, neįveikę šio išbandymo. Žinoma, ne visiems užtenka kantrybės tą pačią misiją kartoti kelis kartus. Siaubingas įsiūtis ima, kai iki tikslo lieka tik ranką ištiesti, o čia staiga išsiveržia vulkanas ir visą jūsų bazę nušluoja lava. Taigi norint pereiti visą žaidimą, teks į pagalbą pasitelkti kantrybę ir nemažai paprakaituoti. Įveikus sunkiąją misiją vėl prasideda lengvos. Ir šis cikliškumas išlieka iki pat pabaigos. Ir šiaip žaidime apstu nesusipratimų. Priešininkų pajėgos pasirodo kaip kokie vaiduokliai, nežinia iš kur ir neaišku kur keliauja. Kaip sakiau, iš visų misijų patiko tiktai kelios paskutinės. Jose priešai eina tuntais. Tada ir pajunti tikrąją kovos azartą. Tenka kovoti dėl kiekvieno monitoriaus centimetro :).

Žaidimą galima suskirstyti į dvi dali: ekspedicijos ir bazių kūrimas. Ekspedicinės misijos vykdomas turint ribotą tankų ar kitų kovinių mašinų kiekį, norint kažką parsivežti, pavyzdžiui pagrobtį mokslininką iš



dymas yra gana sudėtingas ir pirmą kartą prisėdus prie žaidimo yra tikrai nelengva susiorientuoti. Yra daug savotiškų funkcijų, kurių nerasi jokiam kitame žaidime.

Na o kas čia naujo?

Na kaip bet kuriame naujame klone čia galima rasti šio to naujo. Žaidime turite rūpintis savo gyventojais, statyti gimdymo namus, gyvenamuosius kompleksus, ligonines, universitetus, poilsio kompleksus. Čia tikrai yra labai daug naujų pastatų. Nepagailėjo "Sierra" ir technikos įvairovės, daugeliui susisuktų galva. Bet gaila kad dažnai nėra kur jų panaudoti, arba jų naudojimas neefektyvus, t.y. ir be jų lengvai išgyvensite. Tačiau vis tiek kartai man patikdavo pastumdyti

konkurentų bazės ar dar kažką panašaus. Na jos paprastai būna juokingai lengvos, dar nebuvo tokios ekspedicinės misijos, kurią man būtų tekę antrą kartą kartoti, o štai bazių kūrimo misijos visiškai kas kita. Paprastai kelios tokioms misijoms tenka viena ekspedicinė. Įdomu kam reikėjo kurti tas lengvasias misijas, kurias ir maži vaikai nesunkiai įveiktų? Kartais tai atrodo be galo keistai. Dar labai nepatiko, kad visą žaidimą sukasi tie patys keli filmukai. Nejaugi "Sierra" pagailėjo pinigų bent jau šiam mažam žaidėjų džiaugsmui? O ir val-

tankų rūšių, keturias vidutinių tankų rūšių ir t.t., tai yra žaidimo kūrėjai labiau rūpinosi įvairių traktorių kūrimu, nei ginklų. O ir šiaip žaidime daugiau tenka kovoti su gamtos stichijomis, nei su priešais. Matyt, žaidimo kūrėjams labai rūpėjo globalinės nelaimės, nei paprasta žemiška kasdienybė :).

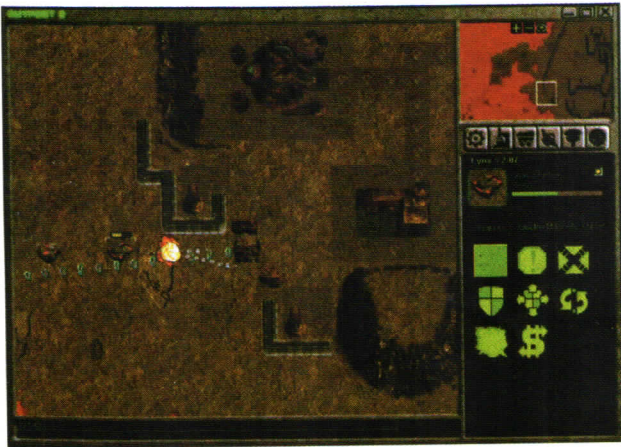
Gana originali idėja žaidime — dienos ir nakties kaita. Nors ir tai čia nelabai reikalinga. Tai netrukdo, bet ir nepadeda. Paprasčiausiai kartais nematai viso žemėlapio ir tiek.

Žaidimo tikslas

Tikslas yra visai paprastas: kuo greičiau rekonstruoti kosminę stotį ir išnešti kudašių iš šios planetos. Pasiekti ji tikrai nebus lengva. Kosminė stotis susideda iš daugelio komponentų, kuriuos jums teks išleisti į kosminę erdvę. O čia dar kita konkuruojanti kolonija stengiasi tą patį padaryti. O visiems resursų kosminės stoties statybai neužteks, taigi užverda kruvina kova, nes abu priešininkai neturi ko prarasti. Likęs planetoje pasmerktas žūti. Prisipažinsiu atvirai, paskutinėje misijoje vos spėjau į kosmosą išvesti paskutinę stoties dalį. Priešų armada, jau žygiavo mano teritorija, šluodama visus mano pastatus, o prieš juos neturėjau jau ko pasiūsti. Ten tikrai buvo pralieta daug kraujo. Gamyklos nespėdavo statyti tankų.

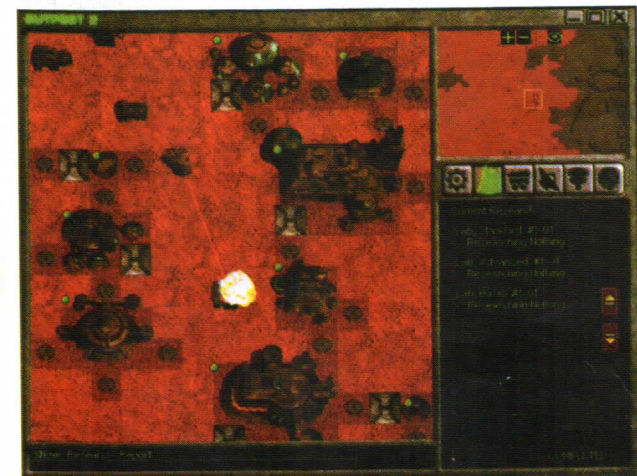
Taigi kokios išvados?

Mano manymu "Sierra" stipriai paskubėjo jį išleisdama. O gal visai padarė klaidą jį išleisdama. Jau labai daug spragų žaidime. Gal jis buvo daromas, kaip sakoma aklai? Bosas pasakė: reikia tokio žaidimo ir per porą mėnesių programuotojai jį iškepė? Žinoma žaidimas išėjo aukštesnio, nei vidutinio lygio, bet ar yra kas blogiau, nei žaidimas, kuris tikrai galėjo būti geras, bet tokiu netapo? Kol kas "Sierrai" iki šio žanro lyderių pakankamai toli.



ekskavatorius ir traktorius iš vieno galo į kitą. Iš karto išky-la prisiminimai apie smėlio dėžėje praleistą vaikystę, bežaidžiant mašinėlėmis.

Karinė technika yra labai paprasta: yra keturios rūšys tankų (važiuoklių): sunkieji, lengvieji ir t.t., kurie gali turėti tą pačią ginkluotę. Taigi turite keturias lengvųjų



OUTWARS

Žmogus suprato, jog jį supanti erdvė beribė — ta mintis pribloškė ir sugniuždė jo ego. Tačiau naujų jėgų suteikė suvokimas, jog tokioje erdvėje turi egzistuoti kitos pratingos gyvybės formos. Prasidėjusios paieškos užsitęsė ilgas šimtmečius. Tiriant begalinius laiko ir erdvės horizontus atrodė, kad mes vieni.

Buvo pradėta manyti, kad taip ir yra, nes pasibaigus gamtiniams resursams žmonės pradėjo kolonizuoti kitas planetas, ten nerasdami jokių svetimų rasių pėdsakų. Palaipsniui tyrimai buvo apleisti ir niekas nieko nebesitikėjo rasti...

Tačiau atsitiko taip, kad JIE rado mus.

Tyla buvo drastiškai nutraukta — kelis kraštinius Imperijos postus sunaikino nežemiška jėga. Tirti šį įsibrovimą buvo pasiūstas elitinis "Colonial Defense Force" padalinys — Marine Jump Corps, pramintas "Drednauts". Tai labai aukštos kvalifikacijos kariai, aprūpinti naujais ir galingiausiais ginkluote bei technika. Jų apsauginiai kovos kostiumai prikimšti žudymo įnagių, kad desantininkas atrodo kaip vaikštantis tankas. Sudėtinga taktinio mokymo programa daro "drednautus" universaliais kariais.

Skraidantys tankai

Jei iš karto pradėdi žaisti kampaniją (patarčiau taip ir padaryti), pirmiausia reikia išsirinkti savo lytį, nors žaidžiant jokių skirtumų nebus. Juddas Kilgoras taip pat efektyvus kovoje, kaip ir seržantė Jett Becker (dar vienas taškas feminisčių naudai). Po lengvos pirmos misijos esi perkeliamas į treniruočių stovyklą, kur išmoksi naudotis ginklais, džetpaku bei srogmenimis. Tai neblogas "Microsoft" sprendimas, nes pradėdamas žaisti dažnai nekreipi dėmesio į jokiais treniruotes, o vėliau neatlaiko nervai, nes žaidimas pasirodo per sunkus. Treniruotės prasideda nuo paprasto pasiskraidymo džetpaku (kas tai per daiktas, tikriausiai nereikia niekam aiškinti). Patarimas — nesijausk per daug dideliu profesionalu, nes pradėsi skubėti ir nepabaigsi misijos. Džetpako nelaikyk pastoviai įjungto, nes greitai išsiekvos baterijų energija ir reikės laukti, kol jos vėl pasikraus. O laiko vis mažės ir mažės. OUTWARS nėra vien šaudyk-gaudyk žaidimas — jame yra ir taktinių elementų. Prieš

pradėdamas misiją nepatingėk perskaityti ir išklausti to, ką tau turi pasakyti misijos koordinatorius. Visas misijos užduotis turi vykdyti tiksliai ir laiku, o jei uždelsi — liksi be galvos nuo ateivio blasterio, arba ją nutrauks viršininkas. Taip pat neverta bandyti išnaikinti visų ateivių, nes nespėsi atlikti pagrindinių užduočių ir gryžęs vėl gausi pylos. Misiją visada gali pabandyti įvykdyti iš naujo, nors taip elgiasi tik nepatyrę geltonsnapiai, o tikri veteranai viską suplanuoja prieš eidami į mūšį.

Purvinas reikalas

Beveik visada norėdamas apžiūti per didelį kashnį, juo užspringsti.

Taip atsitiko ir "SingleTrack Studios" vyrukams — norėjo pagaminti bombą, o išėjo tik azijiečių kilmės ferjerverkas. Negalima sakyti, kad jie nepatyrę, nes viską prižiūrėjo dėdės iš "Microsoft". Prieškaištų nusipelnė beveik viskas: grafika, garsai, varikliukas, netgi nesugebėjo sukurti žmoniškų vaizdo intarpų. Pradėsime nuo grafikos — ji tiesiog bjauri: dažnai neįmanoma susigaudyti, nes objektai deformuoti, o taškai tiesiog nenormalaus dydžio. Pasaulis vektorinis, tačiau tekstūros yra labai prastos kokybės — tiesiog blogai parinkta spalvų paletė.

Dangus dažnai yra vientisas, tai yra naktį — tik juodas, dieną — mėlynas. Baisu.

Gal 3D akceleratorius šiek tiek pagyvintų dangų? Pasirodo, iš tiesų, tik nesuprantu kam jų reikia, nes ir be akceleratoriaus žaidimas juda normaliai :(Sprogimai, šūviai atrodo labai nekaip. Ypač prastai sukurti ateiviai — kai matai pikselių raizgalynę ir nebesupranti ar tai voragyvis ar dramblys, tai labai blogai. Ateiviai, išleisdami paskutinį kvapą, sprogs. Neaišku kodėl, nes šiaip panašūs į gyvas būtybes, o ne į robotus. Čiuptuvai, galvos ir uodegos, kurių daugiau, nei ateivius jų turėjo būdamas gyvas, subyra labai neefektingai. Dar gyvi ateivio bičiuliai elgiasi lyg niekur nieko ir toliau pliekia į tave. Bepročiai, aš jums pasakysiu. Juk nuo mano raketų jie ištykšta, kaip supuvę obuliai, tačiau didvyriškai kovoja iki galo. Garsas irgi prastas ir neįmantrus. Negaliu daug apie

garsus kalbėti, nes jų beveik nėra: sprogimai, šūviai ir begančio "drednauto" kojų šlepsėjimas. Vienintelis dalykas, dėl ko verta šiek tiek pažaisti OUTWARS, yra muzika. Tai Chucko E. Myerso iš Big Idea Inc. nuopelnas ir manau šį vardą dar pamatysime ne vieno žaidimo kūrėjų sąrašuose. Muzika skamba šiek tiek įtartina, nes dažnai panašu į STAR WARS, kitur ritmas primena MOTO RACER, tačiau tai netrukdo. Dėl muzikos misijos metu jauti adrenalino antplūdį ir gali įsijausti į žaidimą, o ją išjungus žaidimas neteikia jokio malonumo ir tampa tiesiog nuobodus.

Pabaigai

Nerekomenduočiau OUTWARS žaisti tiems kas mėgsta galvoti, arba valandų valandas praleidžia žaisdami QUAKE. Jis nesubalansuotas nei vieniems, nei kitiems, todėl tiesiog greitai pradeda nervinti.

Ganėtinai aukšti techniniai reikalavimai:

Pentium 166 su 16 Mb RAM.

Bendras įvertinimas — 7.

Grafika — 7

Garsas — 5

Valdymas — 7

Muzika — 9





SPEC OPS

Rangers Lead the Way



Prieš kelis metus „Electronic Arts“ išleido JAV jūrų laivyno specialiojo padalinio SEAL imitatorių SEAL TEAM. Nepaisant to, kad žaidimas buvo labai sudėtingas ir sunkiai valdomas, jis vis tiek pripažintas vienu iš geriausių šios rūšies žaidimų. O štai neseniai firma „Zombie Interactive“ išleido specialiųjų dalinių imitatorių SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY, kuris tikrai sumušė visus senuko „SEAL TEAM“ populiarumo rekordus.

Lietuvaičiams, kurių kišenėse dažnai švilpauja vėjai, ko gero, labiausiai rūpi — kompiuterio reikalavimai naujam žaidimui. Turiu šiek tiek nuliūdinti, nes SPEC OPS apetitas nemenkas: be 3Dfx Voodoo ar Voodoo Rush akceleratoriaus, kai rezoliucija 640x480, jo grafikos nepajėgs atkurti net Pentium 266. Žaisti low-res režimu nepatariu, kadangi taškai tokie dideli, jog kartais neįmanoma atskirti priešo nuo medžio. Netgi su akceleratoriumi reikia bent Pentium 166, tačiau žaidimo grafika, turiu pripažinti, verčia iš koto. Šešėliai, itin tikroviški sprogimai, o ką jau

kalbėti apie kareivius, kurių judesiai buvo kuriami naudojant jau privalomą *motion capture* technologiją! Žiūri į savo kareivuko veidą ir gali atskirti, kuo jis išstepliotas — batų tepalu ar pajuodęs nuo dūmų. Čia tai bent, ar ne?

Garsas taip pat nenusileidžia vaizdui, net, manyčiau, tikroviškumu jį pralenkia — mat įrašyti kokiame nors treniručių poligone. Visi priešai kalba tos šalies, kurioje tuo metu vyksta veiksmas, kalba. Jėga ar ne? :)

„Sėdėdamas lėktuve atlieku įprastinį smogiko ritualą: specialiu pieštuku savo kūną išmarginu juodais ir žaliais dryžiais. Greitai mes dviese atsidsursime kažkokioje Dievo užmirštoje šalyje, džiunglėse, kur viskas aplinkui kels mirtiną grėsmę, kur niekuo negali pasitikėti — tik savo ginklu ir part-

neriu. Tavo būrio draugas, tavo bičiulis matys tai, ko tu nematai, žudys tuos, kurių nenudėsi tu. Tik kartu, pridengdami vienas kito nugaras, galime įvykdyti užduotį ir likti gyvi. Pažvelgiu jam į akis ir nurinstu, nes jose nėra baimės. Mes — geriausi iš geriausių, išmokyti atlikti tai, kas mums įsakyta, ir atlikti tai gerai. Nes mes — elitinis JAV karinių pajėgų dalinys.“

(Iš eilinio Maxwello Locko dienoraščio)

Žaidimą sudaro penkios misijos įvairiausiose pasaulio dalyse, o kiekviena misija suskirstyta į tris etapus (tik Šiaurės Korėjos misijoje bus keturi etapai). Kiekviename misijos etape tu turi įvykdyti kokią



nors užduotį ir tai atlikti su dviejų reindžerių pagalba. Beje, girdėjau, nepatenkintų balsų: atseit, žaidime užduotis vykdo tik tie reindžeriai. Tačiau tokie nepatenkintieji greitai nuraminami, nes kur gi matyta, kad slaptoms taktinėms misijoms vykdyti būtų siunčiama visa armija? SPEC OPS — tai veiksmo imitatorius, kurį kuriant dalyvavo tikri JAV specialiųjų pajėgų smogikai. Visai kaip tikrovėje, tavo veiksmų laisvė ribojama, tačiau — reikėtų padėkoti „Zombie Interactive“ — ji yra ribojama tikta laiko limitu.

Sunkiausia yra pirmoji misija, nes dar nespėjus suvokti, kas vyksta, pamatai, jog teliko septynios minutės. Aplinkinis miškas knibždėte knibžda rusų kareivių, kurie visi taikosi į tave. Sunku susivokti, nes net nežinai, į kurią pusę bėgti. Nepadedą GPS (Globalinė Palydovinio Ryšio Sistema) — tai veikiau skaitmeninis kompasas, nes rodo tik kryptį, kur yra tavo užduoties tikslas. Jeigu tave labai smarkiai apšaudė, gali pasinaudoti aplink išmėtytomis vaistinėlėmis — be šito šiame žaidime neapsieisi, tad nenusimink, kad bėgiojimas džiunglėse kenkia sveikatai. Nušovus kareivį reikia kuo greičiau jį apžiūrėti, nes paskui lavonas paprasčiausiai dingis. Turbūt rusiškos kirmėlės ėda greičiau už kitas?!

Žaidimo valdymas labai paprastas, tačiau reikia laiko, kad įsimintum visus klavišus. Žaidime yra keturios pagrindinės komandos, kuriomis ir yra valdomas kompiuterinis komandos (pereitį nuo vieno kareivio prie kito pakanka spustelti Tab klavišą). Kompiuterio kontroliuojama komandos ginasi puikiai. Tačiau kai reiki atlikti kitus veiksmus, jis elgiasi kaip priešistorinė beždžionė su puse smegenų. Priešininkų DI (dirbtinis intelektas) taip pat nėra tobulas, nors retsykiais priešai ir nustebindavo gan logiškais sprendimais. O kartais jie taikosi į tavo herojų, nors šis slepiasi

kitoje namo pusėje! Net juo-

kas suima. Bet, kita vertus, žinokite, jog varikliuke yra klaida, dėl kurios ginklų vamzdžiai gali pralįsti kiau- rai per gan solidžius objektus. Jei taip nutinka, savo draugelio pa- prašai pasirūpinti priešininku: atsar- gjai, saugantis, kad jo nepastebėtų, prisėlinti prie amžinai nieko nenu- tuokiančio priešo kareivio ir jį „iškepti“.

Reindžeriai turi tokį hobį: mėgsta ridintis nuo kalvų ir už- simušinėti be jokios aiškios prie- žasties. Kai tavo reindžeris turi ga- limybę šauti į priešininką, jis plie- kia į jį tol, kol pakloja, tačiau jeigu tuo metu šalia atsiranda dar vienas priešininkas, ką gi — už tave bus pasimelsta. Dar blogiau, jei priešas guli — tada jo beveik neįmanoma pašauti, net iš labai arti. Būna, jog išėikvoji visą apkabą, o priešo kareivis vis tiek sveikas kaip ri- dikas. Dar pasitaiko, kad kareivis susprogsta nuo savo paties iššautos iš karabino granatos. Tačiau visus šiuos nesklandumus galima ištaisyti parsisiuntus atitinkamą *patch'ų*, nors man gerai buvo ir be jų.

Prieš misiją turi nustatyti, ko- kių ginklų bei daiktų reikės kiek- vienam reindžeriui. Deja, misijos aprašymas dažnai klaidina, ir tik mū- šio lauke supranti, jog pasirinkimas buvo neteisingas. Artimoms kovoms reikia rinktis medžioklinį „šot- gana“, o kai vienoje vietoje susis- pietę daug priešininkų — tik M60 išgelbės tavo ir tavo ginklo brolio užpakalius. Patys ginklai labai ge- rai sumodeliuoti. Pradedant nuo M4-tos garsiojo M16 versijos, SSG snaiperio karabino ir baigiant pistoletu-kulkosvaidžiu G11. Tavo arsenale yra beveik viskas, ką turi JAV ginkluotosios pajėgos. Deja tavo priešininkai taip pat neprastai ginkluoti, todėl iš pradžių šauk, o tik paskui klausk. Galiu pasakyti, kad aš turėjau mėgstamiausią savo ginklą, tačiau iš tiesų visi ginklai verti pagyrimo. Aš dažnai žaisdavau su abiem reindžeriais, bet niekad abiem neparinkdavau tokių pačių ginklų. O pasirinkęs snaiperio karabiną patyriau nė viename kitame žaidime nepatirtų išpūdžių. Arba išvaiz- duokit, kaip atrodo mūšio laukas, po to, kai būrys priešo karei- vių pakliuvo po mano M60 serija!

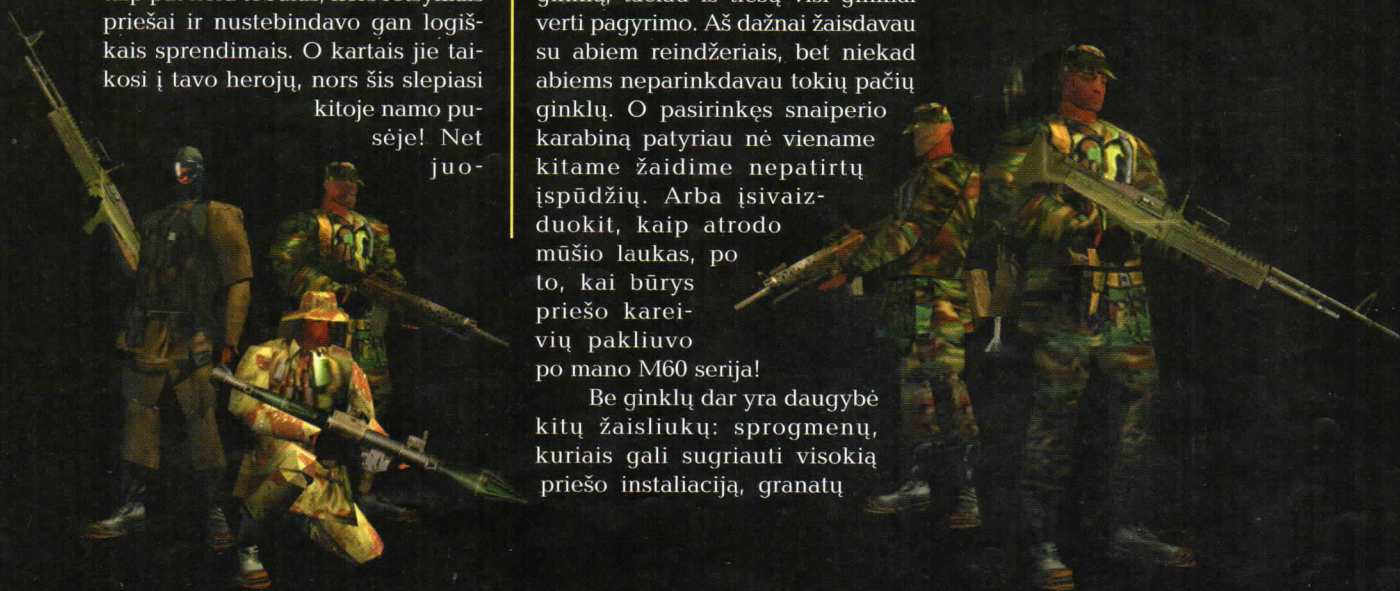
Be ginklų dar yra daugybė kitų žaisliukų: sprogmenų, kuriais gali sugriauti visokią priešo instaliaciją, granatų

(skeveldrinių bei dūminėms uždan- goms kurti), minų ir įvairių daik- čiukų mirtiniems spąstams spęsti, naktinio matymo akinių, per ku- riuos vaizdas šviečia tokia miela žalsva spalva. Tačiau optiniai įren- giniai vis dėlto patys įdomiausi. Pa- prasti žiūronai, kurių priartinimo koeficientas yra nedidelis, optiniai taikikliai, su kuriais ypač malonu pasiūsti švino gabalą tarp akių kokiame nors nieko nenu- tuokiančiam žioplui. Didžiausias malonumas pradedant vykdyti naują užduotį yra noras sužinoti kokių turi naujų hi-tech taikiklių. Taip, naktinio matymo snaiperinis taikiklis — be galo puikus, bet jis — niekis, palygint su tuo, kurį gausi Afganistano misijoje! Tačiau vis dėlto nesi padėties šeimininkas, nes kad ir koks kietas būtum, čia — ne gimtasis Teksasas. Ir nieko nėra baisiau už tą akimirką, kai išgirsti minoms būdingą garsą — klangt, o po to ekrane užsidega užrašas: „Mission failed“!

Mažai yra firmų, kurios galėtų pasigirti sukūrusios specialiųjų padalinių imitatorius, nes tai labai sudėtingas darbas. Paprasčiau kepti strateginius žaidimus — tokius kaip WARCRAFT, — todėl kiekvienas iš jūsų turėtų pažaišti šį puikų imi- tatorių. Galutinis mano įvertinimas būtų aštuoni balai.

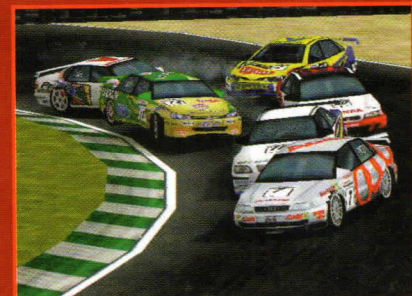
Kodėl? Ogi todėl, kad vertų dešimties apskritai nėra (idealių ne- būna), o devynetuko šis žaidimas nevertas dėl kelių klaidų bei velniškai didelių sisteminių reika- lavimų. Žmonės šneka, kad ne už kalnų ir SPEC OPS II, kuriame nebebus klaidų ir bus dar daugiau naujovių!

Max



TOCA: Touring Car Championship

Codemasters



1998m pradžioje Britų kompanija "Codemasters" išleido žaidimą TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP. Nors ši firma jau buvo žinoma ir anksčiau — ji sukūrė žaidimas jai atnešė dar didesnę sėkmę. TOCA buvo pripažintas vienu iš geriausių tarp mašinų simulatorių.

Žaidimas daugiau skirtas 3D aksleratoriams tačiau jam tinka ir paprastos vaizdo kortos. Žinoma, gaila, bet grafika be 3D aksleratoriaus yra kur kas prastesnė. Žaidėjai turintys 3Dfx aksleratorių tikrai nebus nuvilti.

Įsijungę žaidimą ir pamatę meniu tikrai nepasakysite "tai bent grafika", tačiau, manau, daugelis ištars "jėga", kai pateks į mašinų pasirinkimo meniu (nuomonė buvo tokia!) Ten išvysite visas oficialias 1997 metų sezono žiedinių lenktynių mašinas: Honda Accord, Audi A4, Vauxhall Vectra, Volvo S40, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406, Renault Laguna! Išsirinkę vieną iš šių mašinų galėsite lenktyniauti "vieno rato lenktynėse" (*single race*), taip pat "važiuoti laikui" (*timetrial*). Žinoma čempionatą (*championship*), bei žaidimą per tinklą (*linkup game*), galima žaisti per modema, vietinį tinklą, bei per "Interneta". Galėsite rinktis iš devykurių trasų, tiesa iš pradžių turėsite įveikti (užimti prizinę vietą) pirmasias dvi. Tik tada galėtumėte važiuoti tolimesnėse(?), o tai, patikėkite, nebus lengva! Be to, prieš važiuodami galėsite susireguliuoti *driving options*: lietus, giedra, sniegas, ar audra, tačiau aš to nepatarčiau daryti, nes kiekviena trasa turi savo jau nustatytą (*default*) orą, taip pat galima keisti trasos ratų skaičių bei sunkumo lygį. Beje, gana geras dalykėlis yra tas, kad prie vieno kompiuterio gali žaisti net keturi žaidėjai. Tai yra išties nuostabu.

Na, žaidimo meniu grafika gal ir nebuvo nuostabi, tačiau pareikime pagaliau prie žaidimo veiksmo. Kas matė ULTIM@TE RACE PRO ir pasakė "jergutėliau", manau, čia taip pat pasakys tą patį. Grafika yra puiki: pritaikytos visos naujovės — šviesų atspindžiai, mašinų detalės, lietus sniego atspindžiai, mašinų lempų atspindžiai lyjant ir sningant ir t.t. Šis žaidimas man labiau patiko nei ULTIM@TE RACE PRO, nes galima lamdyti mašinomis. Štai dabar visi CARMAGEDDON gerbėjai manys: na, čia tikrai žaidimas mums. Gal ne visai taip, tačiau TOCA tikrai yra unikalus žaidimas — kas gali būti tikriau kai mašina atsitrenkia į kitą ir

nukrenta kapotas, sulinksta durys, išdūžta lempos ar stiklai?

Patikėkite — tai tikrai linksma! Kaip minėjau yra visos mašinos realios, kurios važiuoja yra VISIŠKAI nevienodai — labai skiriasi akseleracija, slydimas ir kt.

Štai, jūs startuojate. Yra 15 priešinginkų. Jie visi pakankamai gudrūs net pasirinkus pati lengviausią (*easy*) sunkumo lygį. Lenktynės vyksta kol jūs laimite arba pralaimite, t.y. nėra *checkpoint'ų* ir kita. Žinoma, šis žaidimas *check'up* vieni kiti tikrai nėra tobulas. Tikrai rasite trūkumų: mašinų valdymas yra ganėtinai paprastas, bet kartais... Būna, kad lekiant 180Km/h greičiu padarote menka manevrą ir mašina ima sukstis ratu, o po to dar ir apsisverčia. Tai labai nervina jei pirmaujate. Yra dar keli trūkumai, pavyzdžiui lekiant sningant ar lyjant skiriasi tik grafika — iš po ratų kyla vandens purslai, o kertant posukį mašina elgiasi taip lyg būtų giedras oras — t.y. jos per daug nemėto į šalį ir ji neslysta kaip tikrovėje. Šis žaidimas tikrai turi savo važiavimo stilių, todėl prie jo teks priprasti. Šiaip lenktynės vyksta labai paprastai: važiuojant *single* race režimu pasakysite *single* režimu teks važiuoti visą trasą sudėtingesnėmis trasomis. *Championship* režimu teks važiuoti visą trasą "skinant laurus" (arba ne:). Važiuojant pasakysite *stebėti* iš 4 matymo taškų — truputį pakilus virš mašinos, iš aukštai žiūrint į mašiną, nuo kapoto, bei iš mašinos vidaus. Štai čia žaidimo kūrėjai taip pat pasistengė — padarė "virtualų vairuotoją" (t.y. jeigu žiūrite iš mašinos vidaus — matote kaip juda vairuotojas — jo rankos sukioja vairą ir t.t. — tai tikrai palieka didelį įspudį).

Baigdamas noriu pasakyti: jei jums patinka lenktynės ir azartas tuoj pat nusipirkite šį puikų žaidimą, nors jis turi kelis trūkumus, patikėkite, jie tikrai nesugadina bendro įspūdžio.

IŠVADOS:

Privalumai: gera grafika, žaidimas per tinklą bei *splitscreen*, oficialios 1997 m. mašinos, mašinų deformacija, skirtingos oro sąlygos.

Trūkumai: kartais mašina elgiasi labai netikroviškai, reikalauja gero PC su 3D aksleratoriumi.

Minimalūs reikalavimai su 3D aksleratoriumi:
Pentium 133, 16RAM, 4xCD-ROM,
30Mb HDD

Minimalūs reikalavimai be 3D aksleratoriaus:
Pentium 166, ir video korta palaikanti
žemas rezoliucijas (320x240)

DEMON



UNREAL

Naujoji realybės pakopa.

Labai tolimoje ateityje, kurioje tamsta kažkokiu būdu nusižengėte įstatymams, vykdant nuosprendį kosminis kalinių pervedimo laivas "Vortex Rikers" gabeno jus į katorgą. Skridamas pro planetą, kuri turi labai stiprų gravitacinį lauką, laivas neišsilaikė, buvo pritrauktas ir sudužo joje. Jūs atsipeikėjate leisgyvis (su 12% gyvybės), be jokio ginklo, didelėje planetoje, kurioje jūsų niekas nei su orkestru, nei be jo nelaukia... Tiesa, pamiršau — šioje planetoje gyvena dvi rasės: karingoji Skaarj ir jų pavergtoji Nahli. Pirmieji — ateiviai, kurie čia išikūrė, jų kosminiams laivams (taip pat kaip ir taviškiui) sudužus šioje planetoje. Nahli — vietiniai gyventojai. Skaarj'ai išnaudoja Nahli'us, norėdami sukaupti reikalingų medžiagų, kad galėtų pasistatyti kosminį laivą ir ištrūkti iš prakeiktosios planetos. O-o-o, kaip jūs norėtumėte, kad jiems jau seniai būtų pavykę iškelti...

I dalis. Techninė.

Žaidimas buvo kuriamas daugiau nei dvejus metus, taigi nenuostabu, kad jame yra daug naujų techninių sprendimų. Kol kas jam tinka tik 3Dfx ir PowerVR 3D akselektorai, bet ateityje numatomi ir OpenGL bei Direct3D API. Taigi kitokių 3D akseleatorių savininkams kol kas tenka žaisti "programiniu" režimu, kuris, beje, irgi neblogai atrodo. Įvairūs efektai — spalvotas apšvietimas, lėšių atspindžiai ir kt. — iš tiesų labai pagražina vaizdą. Deja, kad galėtumėt normaliai žaisti, jums reikės mažų mažiausiai 166MMX procesoriaus, 64 MB RAM ir panašiai, o dar geriau būtų Pentium II arba AMD K6-2. Mano asmeninė rekomendacija: itin

pageidautinas Voodoo 2, nes su pirmos kartos Voodoo vaizdas labai strigo (esu girdejęs, jog UNREAL žaidžiant su pirmos kartos 3Dfx Voodoo akselektoriumi kyla problemų, nors 3Dfx, atrodo, jau baigia parengti projektą, kaip jas išspręsti), o žaidžiant su PowerVR PCX2 vis tiek nebuvo įmanoma pasiekti 30 kadrų per sekundę greičio (sukosi ~25 fps).

II dalis. Žaidimas :)

Žaidimas pateikiamas su visais reikiamais priedais: suteikiama galimybė žaisti tinkle, "Internete", prieš botus, taip pat yra lygių redaktorius, (deja, mano versijoje jo nebuvo). Žaisti tinkle galima tik su TCP/IP protokolu, kurį, beje, ne taip lengva sukonfigūruoti. Bet jei pabandykite žaisti "Internete", jokių sunkumų nekils. Botai gana aukšto lygio, netgi, sakyčiau, geriausi mano matyti po to, kai mėgavausi žaisdamas paskutinę QUAKE II ERA-SER versiją. Išties ganėtinai gudrūs, bjaurybės.

Svarbiausias UNREAL esantis dalykas — tai singleplayer režimas. Čia vaikinai šauniai padirbėjo. Iš peties. Žaidimo atmosfera tikrai uždeganti, 3D pasaulis — fantastiškas, o priešų ir draugų dirbtinis intelektas — pats aukščiausias iš mano žaistų žaidimų. Šaudyti visko, kas pakliūva, negalima, nes galite pataikyti ir į draugiškuosius Nahli, kurie kuo galėdami stengiasi padėti (pvz., parodo, kur yra slėptuvių). UNREAL — toli gražu ne linijinis žaidimas. Vadinasi, negali tiesiog nesigilindamas perbėgti visko iš eilės — būtina suprasti, kas vyksta, ir klausyti transliatoriaus patarimų. Beje,

daugeliui tai kelia sunkumų, nes reikia puikiai išmanyti anglų kalbą. Ginklai naujoviški, labai įdomūs, inventorių — fantastiškas (na, kad ir žibintuvėlis, kuris labai praverčia naršant tamsoje). Yra net specialus deathmatch kambarys, kuriame visi bėgioje tamsoje su prožektoriais :). Žodžiu, šio žaidimo single player režimas išties neturi sau lygių.

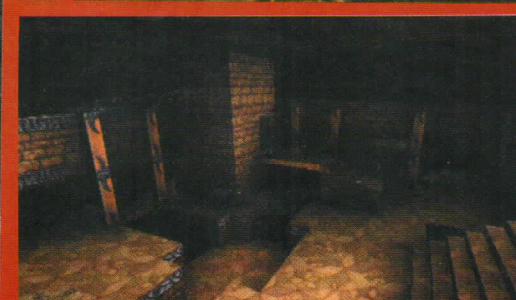
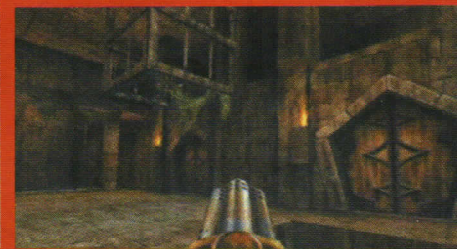
III dalis. Baigiamoji.

Rašyti apie UNREAL galima be galo daug, tačiau iš tikrųjų viską suprasite ir deramai šį žaidimą įvertinsite tik pažaidę. Aš primygtinai patariu jį nusipirkti.

Na, o jeigu norite dar daugiau sužinoti apie UNREAL, apsilankykite šiame "Interneto" puslapyje:

<http://www.unrealnation.com>.

Visada Jūsų — Hothead jr.



Konkurso nugalėtojai

TIE MAN LIEPĖ TĄ
PADARĄ PAMELŽTI...



ERLICKIS COMPANY © 9806.14



**FIGHTING
FORCE**

1800 '88



Algirdas Stirbys



STARCRRAFT

Štai ir dar vienas susitikimas su nuostabiais žaisliukais, pagamintais warcraft kūrėjo "Blizzard", vieno iš lyderio šiame žanre. Kiek įdomu mes dar pamatysime craft'ų? Nemanau, kad mažai. Dabar jiems aukso amžius. Taigi, ką šį kartą parodė neprilygstamoji "Blizzard"?



Šedevrą ar eilini, niekuo neišsiskiriantį kloną? Į šį ir daugelį kitų klausimų ir pabandyčiau atsakyti. Su kuo gi jis valgyti?

STARCRRAFT, galėtumė pavadinti WARCRAFT jaunesniu broliu. Jokių revoliucinių naujovių čia nerasite, bet žaidimas tikrai aukštesnio lygio. Aš net siūlyčiau pervadinti jį į WARCRAFT2 deluxe — "po tūkstančio metų". O šiaip gavosi kažkas panašaus į C&C — Red alert. Tikrai visiems šio žanro gerbėjams ir šiaip prijauciantiems siūlyčiau pažaisti STARCRRAFT, ypač jeigu mėgstate daug kraujo ir sprogimų, jų tikrai čia netrūksta. Žaidimas gavosi išbaigtas ir net labai norint prie jo sunku yra prisikabinti. Pagaliau "Blizzard" šiame žaidime sutvarkė siužetą ir tikrai įdomu perėjus misiją, pasižiūrėti, o dėl ko tiek daug žmonių žuvo.

Žaidime yra trys tautos: žmonės, grobuonys ir šaltieji ateiviai. Skirtingai nuo WARCRAFT, šiame žaidime negalima žaisti tik už pasirinktą tautą. Primitytinai siūloma iš pradžių pereiti visas misijas su žmonėmis, paskui su grobuonimis ir tik tada su ateiviais. Nes jeigu jūs perėjote su žemiečiais, tai dar nereiškia, kad perėjote visą žaidimą. Žaidimas vystosi toliau. Ir žaidimas už kiekvieną sekančią naciją, tai lyg įvykių pratęsimas. Na bet jeigu jūs tikrai labai stipriai užsinorėsite pradėti žaisti už kitą tautą, t.y. nuo žaidimo vidurio, šiek tiek pasispyriojęs

STARCRRAFT tai leis. Matyt kūrėjai vadovavosi šią auksine taisykle: viskas žaidėjo malonumui. Ne bet kam užteks kantrybės pereiti viskas mišijas. Kiekviena iš tautų turi savo ypatumų žaidžiant, kurių neturi jokia kita.

Sąžiningai prisipažinsiu, kad perėjus visas lenteles su žmonėmis kantrybės žaisti su kitais tikrai nelabai užteko, taip juk visą gyvenimą galima pražaisti.

STARCRRAFT ko gero buvo kuriamas norint sukurti gerą tinklinį žaidimą. Ir kūrėjai tikrai to pasiekė. Yra specialus serveris "Internete", kur šį puikų žaidimą galima sužaisti prieš kitus priešininkus. Žinoma, žaisti per vietinį tinklą ir per modemą. Žaidžiant per tinklą, labai išsiplečia žaidimo galimybės.

Tikrai vertėtų pabandyti sužaisti šį žaidimą "Internete".

Nepatįngėjo šį kartą "Blizzard" ir sukūrė įvairiausių pridėtinųjų misijų. Kaip jums patinka pavyzdžiui keturių žaidėjų ir kovinių mašinų lenktynės? Taip, paieškojus galima surasti tikrai nuostabių perliukų. O labai norint galima susikurti savo atskiras misijas ar net visą žaidimą, tuo tikslu specialiai yra į žaidimą įdėtas misijų redaktorius. Redaktorius suteikia nuostabią galimybę patiems kurti misijas, su ypatingais tikslais ir herojais. Herojai, tai dar viena iš maloniai nuteikiančių naujovių žaidime. Kur kas įdomiau, žaidimo kai veikėjai, gali kovoti petis į petį su jūsų kariais tikrame kovos lauke.

Nuo paprastų karių jie skiriasi tuo, kad būna žymiai stipresni.

Tautos

Taigi, kaip sakiau yra trys tautos, kurias sąlyginai vadinsiu žmonėmis, grobuonimis ir ateiviais.

Trumpai pamėginsiu apibūdinti ypatumus žaidimo už kiekvieną tautą ir žaidimo jais,

siužeto vingius.

Aprašydamas žmones nemėnsiu originaliųjų pavadinimų, nes žaidžiant su jais ir taip viskas aišku, ne taip, kaip su pavyzdžiui su grobuonimis. Na, tai netuščiažodžiaukime, o pradėkime:

Žmonės (Terrans)

Žmonės čia ko gero patys universaliausios. Tačiau jie yra ir patys silpniausios. Jų kareiviai neturi jokių ypatingų priedų, ne taip kaip oponentai. Labai įdomiai padaryti žmonių pastatai. Jie gali skraidyti. Jeigu staiga jūs sugalvojote įkurti savo baze kitoje vietoje, paprasčiausiai paspaudžiate mygtuką ant pastato ir nuskraidinate jį ten kur reikia. Labai patogus dalykas. Ypač kai kovos frontas labai nutolsta nuo jūsų bazės arba kai pasibaigia resursai, esantys prie jūsų dabartinės vietos. Gaila, kad ne visi pastatai skraido, nors iš esmės kaip gi atrodytų, kai staiga visa jūsų bazė pakyla į orą ir kaip kokie garniai išskrenda į pietus. Gan didelis trūkumas žaidžiant už žmones tai, kad jie neturi gerų gynybinių bokštelių. Tikrai priešlėktuvinę gynybą. Prie visų žmonių pastatų galima statyti priestatus, kurie kuo nors pagerina jūsų gaminamus karius ar tankus.



Šiaip yra dar vienas pastatas, kurio atitiktims neturi kitos tautos. Tai bunkeriai, į kuriuos galima įkišti keturis karius. Bunkeris tikrai gera apsauga prieš didelį būrį priešų, nes priešas niekuo negalį pakenkti jūsų kariams šaudantiems iš ten, kol nesunaikina jūsų bunkerio. O kartais tos kelios išloštos minutės, padeda laiku atvesti pastiprinimą ir priešas nespėja pridaryti rimtų nemalonumų jūsų bazei.

Karių rūšių yra pakankamai daug: paprasti kariai su rankiniais kulkosvaidžiais, yra su ugnia-svaidžiais, kariai vaiduokliai, kurie turi įvairių mistinių galių. Jie gali: tapti nematomais, sukaustyti priešą savo psionine galia ar net valdyti jūsų atomines raketas. Iš sunkiosios technikos yra keli egzemplioriai: šarvuotos mašinos ir tankai. Šarvuotos mašinos yra patys greičiausi kariniai vienetai. Jie gali minuoti vietovę "protingomis" minomis. Tai labai praverčia ginantis nuo priešų. Tankus galima naudoti, kaip tankus ir kaip artilerija. Kai tankai yra naudojami kaip artilerija, jų šaudymo galia ir nuotolis labai išsiplečia. Tada jie tampa priešams tikrai labai pavojingais. Jei tankai naudojami kaip artilerija, jie negali judėti ir apsiginti nuo arti esančių priešų, taigi jiems reikalingas pėstininkų pridengimas. Aviacijos rūšių tai pat yra nemažai. Yra paprasti naikintuvai, krovininiai lėktuvai, skraidančios mokslinės stoties ir sunkieji kreiseriai. Kam reikalingi naikintuvai ir krovininiai lėktuvai nemanau, kad verta aiškinti. Tik galima pridėti, kad naikintuvai gali tapti nematomais priešams ir taip pridaryti tikrai nemažai jiems nemalonumų. Tiesa jų nematomumas išnyksta, jeigu priartėjate prie priešo zenitinių pabūklų ir tada jūsų lakūnams gali pasidaryti tikrai karšta. Mokslinės stoties gali būti naudojamos, kaip lokatorius, nes padeda pamatyti visus nematomuosius. Bet tai nepagrindinė jos funkcija. Ji gali uždėti energetinį skydą, bet kuriam pasirinktam kariui, tankui ar lėktuvui, o ir šiaip turi visokių nemalonių siurprizų jūsų priešui. Sunkieji kreiseriai yra tikrai galingas ginklas, galima sakyti skraidanti tvirtovė. Bet jie turi keletą labai didelių minusų: yra labai lėti ir nejudrus, brangiai kainuoja pastatyti ir yra ganėtinai ilgai gaminami. Bet šiaip vieną kitą tikrai nepakenktų turėti. Labai įdomi žaidimo istorija, kai žaidi už žmones. Viskas prasideda nuo to, kad mažą provincialų miestelį užpuola grobuonis. Žmonės panikoje šaukiasi

Imperijos pajėgų pagalbos, bet ji įtartinais vėluoja. Negalėdami sulaukti pagalbos, vietinis karių garnizonas pasiaukodamas bando išgelbėti gyventojus. Negalėdami atsilaikyti prieš grobuonių spaudimą, žmonės iš ten pasitraukia. Va čia ir prasideda pats įdomumas. Jie sugeba išsiaiškinti, kad grobuonis, ne šiaip sau atklydo iš kosminių tolybių, jie yra 'naujas' Imperijos ginklas, išvestas laboratorijose ir išbandytas ant paprastų žmogelių galvų. Sužinoja tai išlikę gyvi to miesto gynėjai, prisijungia prie sukilėlių. Na žinoma, šiek tiek paprakaitavus jie Imperija ištaško į smulkius gabaliukus, bet čia pasirodo dar ne pabaiga. Jūsų sąjungininkai visą žaidimą, gerieji sukilėliai, prisikasę prie valdžios lovio, staiga pavirsta dar blogesniais, nei buvusioji Imperijos valdžia, na čia jums tada tenka kovoti su savo buvusiais sąjungininkais, galima sakyti ginklo broliais. Taip visa istorija atrodytų sutrumpintame variante, o jeigu norite visą sužinoti, patys žaiskite :). Na va atrodo tiek apie tuos žmones.

Grobuonys (Zergs)

Taip, tai tikrai ganėtinai šlykštūs padarai, šiek tiek primenantis dinozaurus arba roplius. Žaidimas jais turi keletą esminių skirtumų nuo žaidimo kitomis tautomis. Skirtingai nuo žmonių, jų pastatai gali būti statomi tik tai pelkėje, o pelkę plečiama specialiais pastatais. Visi jų pastatai yra gyvi. Pavyzdžiui, jeigu žmonių pastatą stato robotai, tai grobuonių pastatas, tai mutavęs tarnybinis gyvūnas. Žaidžiant už juos, valgyti tikrai nerekomenduočiau. Nes silpnesnių nervų žmogui ir bloga gali pasidaryti. Kai jų pastatas statomas, vaizdas toks, lyg kas būtų išvertęs dar karštus vidurius vidury jūsų monitoriaus ir iki pilnos laimės tik kvapo iš ten betruksta :).

Visi jų kariai ir šiaip tvariniai išsirta iš kiaušinių. Taigi vienu metu jūs galite daug jų pasigaminti. Bet įsivaizduokite, kaip tai yra daroma: centre stovi jūsų pagrindinė irštva, aplink kurią slankioje trys lervos, jūs irštvai nurodote pagaminti trys paukščius. Tada tos lervos staiga pavirsta į gleivėtus kiaušinius iš kurių po keleto akimirų ir išsirta tie paukščiai. Pradžioje man tikrai buvo gana sunku priprasti prie tokių vaizdų, nors ir nesu iš silpnųjų.

Pagrindinis grobuonių karių skirtumas nuo kitų tautų karių, tai kad jie gali tiesiogine to žodžio

prasmė prasmegti kiaurai žemę, t.y. įsirausti į žemę ir tapti nematomais priešams. Grobuonys dažnai priešus įveikia sako kiekiu, o ne jėga. Ką vargšai žmonės gali padaryti, kai prieš mažą, bet gerai ginkluotą jų būrį iššoka kelios dešimtys mažų, bet piktų driežų? Tada prasideda tikra mėsmašė, iš kurios ne visada pavyksta sveikam ištrukti.

Kadangi grobuonių pastatai gyvi organizmai, tai laikui einant jie atsistatinėja (regeneruoja) pažeistas vietas. Tas pats ir su gyvūnais. Šiek tiek laiko praėjus, pažeistos vietos pagyja. Taigi jei norite juos pribaugti, tai reikia daryti suduodant jiems mirtiną smūgį, po kurio jie tikrai negalėtų atsigausti.

Karių rūšių pakankamai daug. Patys paprasčiausi yra driežai (zerglings), kurie tikrai dantimis ir nagais drasko priešus. Geresni kariai yra šaudantys driežai (hydralisk). Skraidantis driežai (mutalisk) vėliau gali mutuoti į stipresnius, bet lėtesnius sargus (guardian). Žaidimas su grobuonimis yra tikrai savotiškas, reikalaujantis savitos taktikos. Iš elitinių karių, jie turi valdovę (Queen), kuri gali: užkrėsti žmonių komandinę centrą ir taip ją kontroliuoti, užmesti voratinklį ant savo priešų, taip suvaržydama jų judesius, užkrėsti priešą liga, nuo kurios jis po truputi silpsta ir galiausiai miršta, paleisti mirtinus nuodus, kurie veikia tiek pastatus, tiek karius ir nors nuodai negali užmušti, bet atimā labai daug energijos. Labai galingi kariai yra milžinai (ultralisk), vietoj rankų turintis didelius kardus, kuriais švaistosi į kairę ir dešinę. Yra dar ir keisti driežai (defilers), kurie tai pat turi daug ir savotiškų kovos būdų. Vienas iš ypatingesnių jo bruožų yra tai, kad jis gali pasisemti sau energijos iš saviškio, taip jį nužudydamas. Grobuonis turi labai gerą tiek orinę, tiek paprastą gynybą. Taigi kaip kartojau jie yra tikrai pavojingi priešai, gaila tikrai, kad kartais jie neišnaudoja visų savo



galimybių, kai juos valdo kompiuteris.

Kaip jau supratote iš aprašymo apie žmones, grobuonis lygtai buvo sukurti žmonių. Taigi jie juos sukūrė, jie juos ir sunaikino. Na, bet kaip visada, kažkas lieka. O kartais tas kažkas labai nori susigražinti prarastą galią ir įtaką. Taigi jus pradeda žaisti už grobuonis, jų karjeros saulėlydyje. Bet tai dar nereiškia, kad jiems galas. Tikrai ne. Sėkmingai jūsų padedami jie susigražins prarastą šlovę. Galbūt šį kartą ne kovodami su savo kūrėjais, bet pabandydami sėkmę kovoje prieš Protoss'us? Na bet pirma reikia nusigauti į kokią ramesnę planetą ir atsigauti po skaudaus pralaimėjimo.

Na o paskui jau didieji žygiai atsivers prieš jus. Gal net pavyks užkariauti gimtąją Protoss'ų planetą?



Ateiviai (Protoss)

Na ir pagaliau paskutinė tauta, kaip aš juos pakrikštijau — ateiviai. Pagal visus duomenis jų civilizacija yra pati seniausia galaktikoje, taigi ir išsivystymo lygis aukščiausias. Visi jų pastatai ir kariai turi energetinį lauką, saugantį juos nuo priešų šūvių. O ir dažnai vienas paprastas jų karys vertas daugelio priešų. Šiaip vieną minusą jie tikrai turi. Jų pastatai nedirba be taip vadinamos elektrinės. Ir tereikia ją sugriauti, kad padaryti žymią žalą priešui. Ateivių robotas vienu metu gali statyti daug pastatų. Tai tikrai kartais labai patogu, gaila, kad dideliems norams ne visada užtenka resursų ;).

Paprasti kariai yra dviejų rūšių — pėstininkai (zealot), vietoj rankos turintis didelį peilį, taigi gali atakuoti tikrai iš arti ir dideli keturkojai padarai (dragoon), šaudantis protonine patranka.

Protoss'ai (ateiviai) irgi turi ypatingų karių. Vienas iš ypatingesnių yra kirminas-tankas (Reaver).

Išskirtinė jo savybė yra tai, kad šovinius jis turi pats pasigaminti, taigi jie nėra neriboti ir jeigu staiga pasibaigia jūsų resursai tai ir šių tankų pabūklai staiga nutyla, o kartais tai gali atsitikti tikrai ne laiku. Yra pas Protoss'us ir burtininkas (High Templar), kuris gali sukurti kario hologramą ir taip atrodo iš keleto karių, pas jį staiga atsiranda visas būrys, priešui tai dažnai gali būti didelis netikėtumas ir jis pradeda šaudyti į jūsų karių hologramas, o ne į tikruosius karius. Taigi patys suprantate, kaip tai mūšyje ar žvalgyboje tai gali praversti. Bet tai dar ne viskas ką jis gali.

Ant priešų galvų jis gali paleisti viską naikinanti psioninį lietų, tikrai efektyvų ginklą. Keli burtininkai gali susijungti į vieną tikrai labai galingą karį, turinti labai stiprų energetinį lauką.

Kaip ir visos tautos jie turi paprastų naikintuvų ir transporterių, bet žinoma turi ir ypatingesnės aviacinės technikos. Vienas tokių yra lėktuvnešis (Carrier). Jame telpa apie aštuoni maži naikintuvai, kurie jums įsakius, gali negailestingai užpulti priešą ar jo pastatus. Juos gamina pats lėktuvnešis, taigi sunaikinus priešui keletą jūsų naikintuvėlių, jūs greitai galite juos atsistatyti. Protingai naudojant, šis ginklas tikrai įvarys baimę jūsų priešui. Svarbiausia yra saugoti patį lėktuvnešį, nes jis yra lengvai pažeidžiamas. Žinoma Protoss'ai turi ir nematomų žvalgybininkų, kurie gali būti naudojami ir kaip lokatoriai. Tai pat turi lėktuvą, galinti teleportuoti jūsų karius į jums norimą vietą, galinti sustabdyti priešus energetine siena ir na šiaip prikimštą visokių kitokių gudrybių. Taigi, kaip matote Protoss'ai tikrai nėra iš kelmo spirti.

Iš ypatingesnių pastatų, kuriuos vertėtų pamynėti, jie turi energetinių laukų atstatymo generatorių, kuris gali jūsų kariams po kovos padėti atsistatyti energetinį lauką. Šiaip visų kitų pastatų funkcijos labai panašios, kaip ir kitų tautų.

Žaisti už juos jūs pradodate irgi ne geriausiu jiems momentu. Gimtoji planeta po nesėkmingos karinės kampanijos okupuota grobuonių. Vidiniai nesutarimai centriniame štabe, grobuonių grėsmė, visą tai jums teks spręsti žaidžiant su jais.

Specialus efektai

Šio žaidimo grafika yra tikrai aukšto lygio, na kaip ir viskas kitkas ;). Kraujas, sprogamai ir žaidimo

aplinka atrodo labai realiai. Visi žaidimo veikėjai labai primena animacinių filmukų veikėjus, o ir vietovės lyg iš kokio nors šiuolaikinio fantastinio animacinio filmo. Garsai tai pat yra aukšto lygio ir neturėtų jūsų nuvilti. Tikrai neprausite žaisdami šį žaidimą. Nemažai naujovių įdiegtų šiame žaidime, kurios maloniai nuteikia bežaidžiant. Gerai sukonstruotas valdymas ir net naujokui nėra labai sunku susiorientuoti.

Na ir pamąstymai pabaigai

Nors kaip sakiau ypatingai revoliucingų naujovių žaidime nėra, bet tai jo vertės tikrai nesumažina. Tiesa, siūlyčiau jums geriau žaisti CD versija, kuri turi daugiau garsų ir vizualinių intarpų. Žaidimas vertas tikrai puikaus įvertinimo, nes programuotojai šį kartą padirbėjo iš pietes.

Įdomu, ką toliau pasiūlys "Blizzard", nes šis žanras jau atsirėmė į savo galimybių ribas ir norint toliau tęsti jį, reikia galvoti kažką revoliucingai naujo arba paprasčiausiai laikinai jį palikti, kaip išsisėmusi. Žinoma galima pradėti



eksperimentuoti apjungiant keletą žanrų į vieną, bet nemanau, kad šiuo atveju tai būtų sprendimas. Taigi kol kas lauksime naujų siurprizų iš šio žanrų pagrindinių lyderių: "Virgin" ir "Blizzard". Nors į lyderių gretas jau braunasi nenugalimasis "Microsoft" su savo žaidimu AGE OF EMPIRE 2. Artimiausioje ateityje mes turėtume išvysti žiaurią trijų gigantų kovą *real time* strategijos ringe. Gal pasaulis pamatys naujų šedevrų, o gal viskas bus palaidota griuvėsiuose :) ?

Bet kuriuo atveju kažkas bus.

FORSAKEN

Pradžiai

Industrinė muzika FORSAKEN mane pribloškė — todėl nuo jos ir pradėdau. Tokia muzika skamba ir klubuose. Ji išsiurbia į savo tėkmę, užsimerkęs, su dujokauke ant galvos, bandai parodyti visų savo šokių judesių virtuoziškumą. Ir tokioje nirvanoje be sustojimo kokias...4 h. Po to trumpa pauzė (reklaminė?:). Ech, ir turėdavom gi energijos...

Taigi apie ką aš čia? Apie adrenalina, tiksliau apie adrenalino siurbli — FORSAKEN. Bežaidžiant šį žaidimą, mane užlieja vėl ta energija, paima drebulys, kuris priverčia kartais net krūptelėti. Žaidimuose muzika ir garsai užima toli ne paskutinę vietą (na, bet ne tik pagal ją vertinu žaidimus). Jei jūs graudžiai linkčiojot galvą skaitydami mano prisiminimus aukščiau, tas žaidimas jums ir tik jums, nes muzika FORSAKENE "valdo". Net specialiai pasidariau .mp3 failus iš muzikinių failų ir kiekviena miela poilsio minutę užsimaukšlinu ausines ir "užkuriu" tą pragaro mašiną, kuri priverčia atitolti nuo kasdienybės košmarų. O jei ne - vis tiek ne pro šalį bus išbandyti, gal ir jums patiks. Jei paklausit kodėl, aš jums atsakau - skaitykit.

Taip... Forsakeno laukta jau ne vieną mėnesį. Pažvelgus į išankstinius žaidimo vaizdus, jis mano dėmesio neatkreipė. Pagalvojau - va, arkada ala 3D shooteris DESCENT - skraidyk, gaudyk ir šaudyk. Žinoma, kadaise DESCENT'as buvo labai populiarus. Tačiau visada stebėdavausi, kodėl tik keli leidėjai ryžosi gaminti panašius projektus ar pratęsti jį. Argi šis žanras turi kažkokių minusų? Be DESCENT'o ir FORSAKEN'o blyksnių šiame žanre tvyro tamsa. Išleisdami FORSAKEN, "Acclaim Entertainment" mums pagimdė vertą DESCENT įpėdinį.

Didžiausias privalumas

Išankstinėje reklamoje leidėjai labiausiai pabrėžė žaidimo grafiką. Tuo jis ir pasižymi. Jis gražiai atrodo ir be akseleravimo, bet kad pastebėtum visus žaidimo grafinius spec. efektus, žinoma, reikia turėti 3D akseleratorių, minimum - su Voodoo Graphics čipsetu. Taip pat jame jau palaikomas ir naujasis Voodoo2 akseleravimas. Žaidime geriausiai iki šio laiko panaudotas Direct3D akseleravimas. Net šiek tiek pažaidus, į akis iškart krenta įvairios stublinančios smulkmenos — spalvota šviesų gausa, šūviai skriedami link taikinio atitinkamai visur atsispindi, nupiešti priešai atrodo kokybiškai, skrendant

palieka po savęs išmetamų dujų uodegą, "sužeisti" pradeda rūkti, degti. Pats irgi pastebėjau savo motociklo dūmų kamuolius, kai pažeistas įjungiau atbulinę pavarą. Ypač gražiai atrodo sproginiai. Labiausiai išiminė efektas, kai panėręs vandenyje ir pasukęs motociklą pažvelgiau į paviršių ir matėsi, kaip krenta lašai ir nuo jų raibuliuoja vandens paviršius.

Žaidimo idėja

FORSAKEN yra, be abejo, grynas 3D shooteris ir be jokių kitų žanrų elementų. Skraidai, šaudai sujudėjusius, ieškai šio bei to, kad patekti į kitą išėjimo pusę. Gan greitai nusibostantis, bet pradedančiam ar azartiškam geimeriui tai būtų optimalus pasirinkimas, nes ne visi geimeriai sėdi tik ant DIABLO, QUAKE'o ar M&MVI. Kai kuriems reikia ir adrenalino prisipumpuoti, kad pajusti kaip gyvai trenkia tavo kojos grindis...ir galva (ta tai galima orą patrankyti, kaip kad Byvis&Co).

Toli nenukrypstant, FORSAKEN vystosi 22-ame amžiuje. Žemė susinaikino pati save, beruošdama super galingą gynybos programą. Kažkam žiauriai suklydus, eksperimentas nepasisekė, dar ir su žiauriom pasekmėm. Žemė buvo dalis Terran sistemos, kuri priklausė Aukštųjų Imperijos Senatorių jurisdikcijai. Tie senatoriai ir susirinko viską, kas dar buvo vertingo Žemėje, palikdami robotus saugoti visą likusį šlamštą. Tavo pagrindinė užduotis ir bus naikinti tuos robotus, sugraibyti laimikį ir išsisukinėti, kad koks kitas samdinys neužvestų mirtino taikiklio tavo pusėn. Pradedant visą tai pildyti, pasirenki vieną iš 16 motociklų, su kuriuo ir praleisit visą likusį laiką žaidime. Kiekvienas baikeris turi unikalų balsą ir koridoriais skraido skirtingai. Vienas turės stiprią apsaugą, tačiau bus žiauriai lėtas, kai kitas dums koridoriais sulindusiom nuo perkrovos akim, kol jo nesustabdys mirtina priešų artilerijos serija. Kiekvienas motociklas turi dar ir kompiuterį, kuris pranešinėja apie jūsų grobį vienu iš šešių balsų.

Ginklų arsenalas

Ginklai FORSAKEN'e kai kuo unikalūs. Kiekvieno ginklo galingumas priklauso nuo surinktų "power pod". Daugiausia galite surinkti tris vienam ginklui. Suss ginklas greitai šauda krūvas smulkių raketyčių jūsų priešų pusėn. Trojax — užtaisomas ginklas, kurio galingumas didėja, kol laikai šaudymo mygtuką (didėjant galingumui

proporcingai mažėja amunicija :). Dar turi gaimybę rasti gražiai atrodantį ugniasvaidį Pyrolite. Transpulse ginklo šūviai atšoksta nuo sienos, kas gali būti naudinga ruošiant siurprizus multiplayer režime. Beam Laser išleidžia du šūvius, reikalauja didelio taiklumo, tačiau sužeidžia mirtinai. Prie antrinių ginklų priklauso Scatter raketos, kurios nuginkluoja jūsų varžovą (jis tiesiog pameta ginklus). Multi-Fire Rocket Launcher šaudo tonas smulkių raketų. Solaris raketos pačios susiranda joms parodytą taikinį. O Gravgon ginklo iššauta raketa susidūrimo taške sukuria vakuumą, susiurbia priešą į savo gravitacinį lauką ir laiko jį ten. Tuo tarpu lengvai galite jį apšaudyti ir sunaikinti. The Titan - pats galingiausias ginklas žaidime ir jei būsi neatsargus, neretai ir tave sunaikins. Dar yra trys minų tipai, kurios padės atsikratyti priešų, užsėdusių jūsų uodegą bei nitro boost, kuris padės greitai pasišalinti iš nemalonių situacijų.

Kas liko?

Žaidimo sudėtingumas vidutinis. Nors lygiai yra — lengvas, vidutinis ir sunkus, tačiau ir tas lengvas daugumai nėra jau toks lengvas. Kiek jau skundėsi, kad negali praeiti ant lengviausio sudėtingumo, prašė kodų... Priešams DI duotas nedidelis. Jie labiau pasikliauna dideliu būriu ir galingais ginklais, Seeker raketomis. Žinoma, kai sutiksit kokį specialų samdinį, teks nemažai pasigalvynėti su juo, kol išsiaiškinsit, kas čia bosas. descentininkams nebus ten nieko neįmanomo. Multiplayer režimas palaikomas per IPX, TCP/IP, modemo ar kabeliuką. Taip pat galima pažaisti ir Mplayer. Įdomu pažaisti Capture the Flag ar Bounty Hunt multiplayer žaidimą, kur turit išlaikyti kuo ilgiau auksą gabalą, ar nukauti priešą, turintį jį.

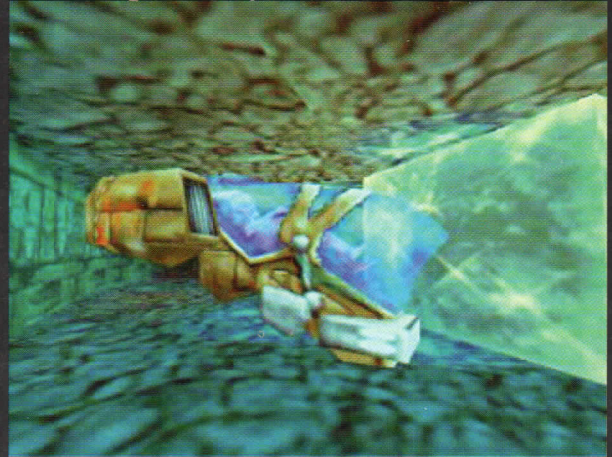
Taigi, jei tau patiko DESCENT'as, tu turbūt nustojai skaityti ir jau pakeliui prie CD lentynų. Nebijok — nepasigailėsi. "Acclaim" šiuo metu dar ruošiasi išleisti lygių redaktorių, kas dar labiau išstems žaidimo populiarumo stygą.

Sisteminiai reikalavimai: Windows 95, Pentium 133 (166 be 3D akseleratoriaus), 16MB RAM, 4X CD-ROM, DirectSound palaikoma garso korta.

Kodai

- BUBBLES — Leidžia įvesti kodus
- THEFULLMONTY — Įjungia lygių pasirinkimą, pasinaudojant meniu
- IAMZEUS — Nemirtingumas
- THIE — Akių obuoliai :)
- TITSOOT — Jei turit priėjimą prie specialaus motociklo, įjungia tekstūras suaugusiems.

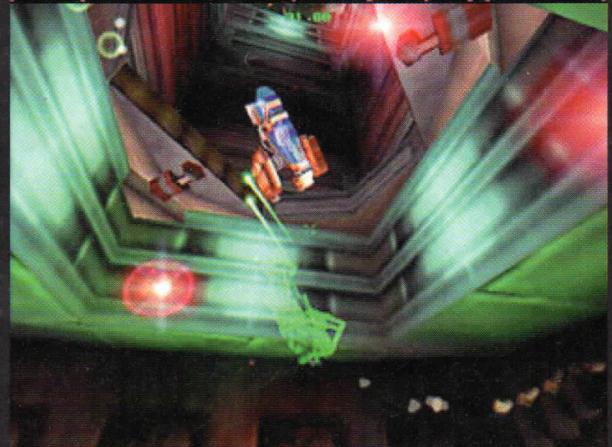
baikai originalūs ir pasirinkimas didelis...



Žūrėk, koks jos dviratis! O kur ratai?!



priešų IQ mažas, ko nepasakysi apie jų arsenalą



ne visi ten skraido, ne visiems sparnai duoti



...ech IRC...

Žmonėms yra žinoma daug būdų, kuriais galima tarpusavy bendrauti: telefonas, laiškais, "Internetas". Bendrauti per "Internetą" taip pat keliais būdais.

Dabar aš plačiau papasakosiu apie bendravimą per "Internetą", kuris vadinamas IRC (anglų k. Internet real chat). Iš savo ir savo draugų patirties sakau — IRC yra liga. Tai lyg kokie narkotikai. Pamėginęs kartelį, nori dar ir dar. Kai kuriems IRC jau tapo gyvenimo dalimi. Mėgstantiems bendrauti tai tikrai šaunus užsiemimas. Be to, tokiu būdu labai patogu gauti reikiamą informaciją.

Iš "Interneto" galima parsiisųsti paprasčiausią programą vadinama "mIRC". Užleidę šią programą galėsite prisijungti prie tam tikrų serverių, įeiti į tam tikrus kanalus ir bendrauti su savo bendraamžiais, bendraminčiais ir pan. Amžiaus vidurkis IRC apie 17-19m. Tačiau galima sutikti ir jaunesnių ir vyresnių žmonių. Prie lietuviškų serverių taip pat jungiasi ir užsienio lietuviai, ir ne tik lietuviai.

Visame pasaulyje yra labai daug IRC

serverių. Prisijungus prie lietuviško serverio galima įeiti į tam tikrus kanalus, pvz.: #sostinė, #setup, #baras, #gamezone ir pan. Yra kanalų pavadinimų Lietuvos miestų pavadinimais. Tai #kaunas, #vilnius, #klaipėda. Šiuose kanaluose dažniausiai renkasi žmonės gyvenantys tuose miestuose. Taip pat yra kanalas skirtas sunkiosios muzikos gerbėjams #metal. Beje, neseniai atsirado ir #kiberzona.

Man pavyzdžiui labiausiai patinka #setup ir #baras kanalai. Čia susirenka nemažai linksmų lankytojų. Vos įėję ir parašę "labas", visada sulauksite draugiško atsakymo. Žinoma, galima sulaukti ir pikto...:) Mėgstantys humorą gali ateiti į kanalą #jumoras. Ten galima išgirsti linksmų istorijų ar anekdotų.

Visi kanalų lankytojai turi sugalvoti sau slapyvardį (nick name). Aišku tai nebūtina. Galima naudoti ir savo ar šiaip kokį išgalvotą vardą.

Po tam tikro laiko kiti įsimins jūsų slapyvardį. Jus prisimins, ir jau antrą kartą susitikę kurį nors asmenį galėsite šneketi su juo vos ne kaip su draugu ar

geru pažįstamu.

Pastebėjau, kad dažnas IRC lankytojas nori įsigyti savo kanalą ir jį išpopuliarinti kviesdamas kuo daugiau žmonių.

Vos įėję į kanalą pamatysite kiek jame yra žmonių, ir kas jie tokie. Be to, galėsite matyti kas ateina į kanalą ir kas iš jo išeina. Kiti, esantys kanale, matys kaip jūs įeiniate ar išeiniate. Atėję į kanalą galite šnekėti arba tiesiai į kanalą (tada jūsų pasisakymus matys visi tuo metu esantys kanale), arba kalbėtis su atitinkamu asmeniu individualiai. Vienu metu galima būti keliuose kanaluose ir individualiai kalbėti su keliais pašnekovais.

IRC kalba labai skiriasi nuo mums įprastos šnekamosios kalbos. Čia labai populiarūs įvairių žodžių, bei raidžių junginių trupminimai. IRC nėra jokių gramatikos taisyklių. Pvz.: "labas" atitinka "la", "haj", "hi"; raidžių junginį "ks" — "x"; raidę "u" galima rašyti kaip "oo". Beje, IRC kalboje galima pastebėti labai daug keiksmažodžių. Ir kalbos inspekcija čia bejėgė. Jei kas nors už kiekvieną keiksmažodį imtų bent menkute baudelę — per savaitę tikrai

taptų labai turtingu žmogumi. Labai dažnai pasitaiko įvairių simbolių junginių, kurie atitinka kurią nors žmogaus nuotaiką. Pvz.: ":" — linksma, ":(— liudna, ":/ — susimastės, ":' — bučinys, ":@ — stiprus bučinys. Yra privalvota labai daug

Iš savo ir savo draugų patirties sakau — IRC yra liga. Tai lyg kokie narkotikai. Pamėginęs kartelį, nori dar ir dar.

įvairių ženklų. Kalbėti IRC labai paprasta: parašote sakinį ir spaudžiate "Enter". Tada jau galėsite būti tikri, kad tą sakinį perskaitys tie, kuriems jis buvo skirtas.

Apie ką kalba IRC lankytojai? Na dažniausiai visi čia mėgina susipažinti vieni su kitais. Jaunimas kalba apie savo hobi, vaikinai — apie paneles, o panelės apie vaikus. Vaikinai kviečia merginas į pasimatymus.

Labai dažna tema — muzika. Kaip ir tik-

rovėje, taip ir IRC kyla ginčų dėl muzikos ar ko nors kito.

Daug kas čia kas kalba apie įvairiausių žaidimus, jų slaptą žodžius. Kai kurie ieško partnerių su kuriais galėtų žaisti žaidimus per "Interneta" arba per tinklą.

Tuo metu kai vyko abitūros egzaminai, buvo užplūdusi norinčių sužinoti egzaminų klausimus ir atsakymus jaunuolių banga.

Patį liūdniausia tema čia ko gero yra TELEKOMAS. Visi labai piktinasi, kad tenka daug mokėti už telefoną. Na čia pranašesni tie, kurie prie "Interneto" jungiasi radijo ryšiu, ar per tinklą. Jiems mokesčiai už telefoną nėra aktuali tema.

jeigu esate pripratę prie IRC, tačiau norite jį palikti, vienintelis būdas tai padaryti — ištrinti mIRC programą iš savo kompiuterio

Štai dar vienas įdomus momentas IRC pasaulyje — IRC vestuvės. Keli susitarę žmonės susirenka į tam tikrą kanalą. Ten ateina jaunikis, nuotaka, piršliai, pabroliai, pamergės, svečiai. Visiems susirinkus prasideda vestuvių ceremonijos imitacija. Jaunieji prisiekia būti vienas kitam ištikimi. Kunigas paskelbia porą vyrų ir žmona. Vėliau pasiskoluoja pabroliai ir pa-

mergės. Visa ceremonija trunka apie valandą. Taigi ir Lietuvoje vyras gali tureti dvi žmonas. O nepilnamečiai norintys susituokti, neprivalo klausti tėvų leidimo. Žinoma, tai nėra tikros vestuvės, tai nėra įsipareigojimas. IRC vestuvės keliamos daugiau iš smalsumo ar neturėjimo ką veikti.

IRC sutraukia vis daugiau ir daugiau "Interneto" vartotojų. Atsiranda labai daug naujokų. Jie prašo kitų, kad padėtų išsiaiškinti mIRC programą. Bet kuris asmuo mėnesį pabuvęs IRC apsipranta ir daug ko išmoksta, įsigyja naujų draugų ir, žinoma, priešų :).

N a u d o j a n t i s mIRC programa galėsite siuntinėti vieni kitiems įvairiausių failus, programas. Failų siuntimas mIRC programa labai patogus, nes nutrūkus "Interneto" ryšiui vėliau vėl prisijungę, galėsite paspausti RESUME ir toliau siųsti tą patį failą.

Kelis kartus per metus rengiami didžiuliai IRC vartotojų susitikimai, vadinami "meetingais". Šie renginiai sulaukia labai daug dėmesio. Jų metu koncertuoja įvairios muzikos grupės, vyksta diskotekos, vienu žodžiu — jaunimas linksminasi. Paskutinio tokio renginio metu buvo susirinkę apie tūkstantį žmonių. Man dar neteko dalyvauti tokiam renginyje, bet

iš draugo pasakojimų supratau, kad tai tikrai šaunus renginys. IRC "meetinguose" jūs su visais galite rasti bendrą kalbą. Paprasčiausiai prieinate prie žmogaus ir paklausiate kokiuose kanaluose jis būna, ar seniai ateina į IRC. Labai lengva susipažinti.

Galite su visais pašneketi, kaip su seniai pažįstamais, drauge išgerti alaus ir pasilinksinti.

Labai didelė konkurencija vyksta tarp kanalų savininkų. Kiekvienas iš jų nori, kad jo kanale būtų kuo daugiau žmonių ir, kad visi jie daug kalbėtų. Vadinamieji kanalų administratoriai privalo įvairiausių gudrybių, kad priverstų žmogų užsukti į savo kanalą. Pvz.: kanalo #baras savininkas visus kvietė balsuoti už geriausią Lietuvoje alų. Kanalų savininkų dalia labai sunki :). Norėdami įgyti lankytojų pasitikėjimą kanalų savininkai turi spėti su visais kalbėti. Be to kanalo šeimininkas turi kuo daugiau kalbėti į kanalą, kad kitiems tas atrodytų esąs "gyvas" ir jie pasilikytų. IRC labai daug vaikų ir trūksta merginų. Todėl atvilioję į kanalą daugiau merginų, galėsite susilaukti dar daugiau vaikų. Kanalų šeimininkai turi savo "dešiniąsias rankas", kurie tvarko tokius reikalus. Taigi jų "darbas" palengvėja.

Anksčiau dažniausiai į IRC visi susirinkdavo vėlai

vakare, nes jie galėdavo jungtis prie "Interneto" iš namų. Tačiau įvedus mokesčius už telefoną, lankytojų sumažėjo, o ir tie kurie liko ateina rečiau. Dabar gyvenimas verda diena. Asmenys, dirbantys firmose, ir galintys prisijungti prie "Interneto", darbo metu jungiasi prie serverių ir ateina į IRC. Mokiniai tik dienos metu gali jungtis prie "Interneto". Todėl tokiu metu IRC būna daugiau žmonių. Vakaris labai dažnai galima sutikti užsienio lietuvių ir su jais pabendrauti.

Dažniausiai IRC lankytojai yra iš didžiųjų Lietuvos miestų. Tačiau pasitaiko ir iš mažesnių miestelių Šilutės, Biržų, Gargždų. Kai kurie tiesiog stebisi, kad tokiuose miesteliuose taip pat įmanoma prisijungti prie "Interneto".

Jei jums nepatinka lietuviški serveriai, jūs galite jungtis prie užsienio. Tuose kanaluose su kitais teks kalbėti angliškai. Žinoma, ir lankytojų ir kanalų ten kur kas daugiau.

Patariu visiems išmėginti tokį bendravimo būdą. Manau, kad daugeliui iš jūsų tai labai patiks. Turiu pasakyti, kad jeigu esate pripratę prie IRC, tačiau norite jį palikti, vienintelis būdas tai padaryti — ištrinti mIRC programą iš savo kompiuterio. Patikėkite.

A.L.

Duke Nukem Forever ir Unreal varikliukas

Visiškai neseniai kompanija "3D Realms" paskelbė atsisakiusi QUAKE/QUAKE2 varikliuko kurdama žaidimą DUKE NUMEN FOREVER ir nusprendusi jam panaudoti UNREAL varikliuką. Čia siūlome jums interviu su vienu iš DUKE NUKEN FOREVER kūrėjų George'u Brussardu, parengtą OGR žaidimų serverio.

OGR: Kokių naujovių atsiras žaidime, jei QUAKE 2 varikliuką pakeisite UNREAL?

George'as Brussardas (G.B.): Iškart noriu pabėžti, kad mes jokių būdu nenorėtume pradėti "varikliukų karo". O kalbant apie naujoves, galiu pasakyti, kad mes paprasčiausiai pamatėme, jog su UNREAL varikliuku labai puikiai sekasi kurti atvirus plotus. Žinoma, tai galima daryti ir su QUAKE varikliuku, tačiau tuomet vis dėlto tektų šį tą riboti. Prieš nuspręsdami, kokį varikliuką pasirinkti, įvertinome visus "už" ir "prieš". Suprantu, kad kurie ne kurie gali ir nesutikti su mumis. Tačiau mes esame tikri, kad galėsime sukurti visais atžvilgiais puikų žaidimą su UNREAL varikliuku — jis yra tinkamesnis mūsų užmanymams įgyvendinti. QUAKE varikliukas skirtas kiek kitokiems dalykams, jis išties gerai atlieka savo užduotis ir su juo taip pat bus išleista daug nuostabių žaidimų: SIN, HALF LIFE, DAIKATANA. O mes tiesiog pasirinkome kitą kelią.

OGR: Ar perėjimas nuo QUAKE prie UNREAL varikliuko nebuvo itin brangus?

G.B.: Nenoriu pasakoti smulkiau, galiu tik pasakyti, jog mes, be abejo, praradome šiek tiek pinigų. Bet mūsų pasirinkimą lėmė daugelis faktorių, ir aš tikiuosi, jog jis vis dėlto yra teisingas. Mes viską

nuodugniai apsvaistėme: kokį žaidimą norime sukurti, koks dabar yra kūrimo etapas, kokį turėsime išlaidų ir t.t. — ir tik tada galutinai nusprendėme. Aš labai džiaugiuosi, kad dirbu kompanijoje, kuri gali taip radikaliai viską keisti tada, kai tai išties būtina. Manau, kad mes kaip tik dėl to ir esame stiprūs, kad sugebame išlikti nepriklausomi ir laisvi.

OGR: Kaip manote, ar sklandžiai bus pereita prie naujo varikliuko?

G.B.: Manau, kad darbai vyks sklandžiai. Viskas, ką jau esame sukūrę — tekstūros, modeliai ir net kai kurie žemėlapiai, — artimiausiomis savaitėmis bus perkelta ant UNREAL varikliuko. Beje, mes jau turime apie 3000 jam pritaikytų tekstūrų. UNREAL programavimo kalba labai lanksti, taigi tikimės, kad mūsų programistai netruks viską išsiaiškinti, ir darbai greitai stos į savo vėžes. Nenustebsiu, jei netrukus mes vėl pasieksime tą patį kūrimo stadiją, kokia buvo prieš 6–8 savaites.

OGR: Ar Jūs esate tikras, kad pavyks įveikti daugybę problemų, susijusių su daugkartiniu žaidimu?

D.B.: Taip. "Epic" kaip tik jas ir sprendžia, ir manau, jie puikiai supranta, kaip tai svarbu. Daugkartinis režimas — tai puikiausias būdas pasiekti, kad

žaidimas ilgai išliktų pagaulus ir įdomus. Aš pats esu įsitikinęs, jog ši problema — "Epic" uždavinys nr. 1.

OGR: Ar yra kokių nors QUAKE2 varikliuko elementų, su kuriais UNREAL varikliukas nepajėgus susidoroti? Ar teko ko nors atsisakyti ar ką nors keisti pereinant prie naujo varikliuko?

G.B.: Pereidami prie naujo varikliuko mes nieko neparadome (žinoma, išskyrus šiek tiek laiko ir pinigų). Vienintelė "juodoji skylė" — tai žaidimas per "Internetą". Bet esame visiškai tikri, kad "Epic" artimiausiu metu ras išeitį. Jeigu jiems vis dėlto nepavyks, mėginsime tai padaryti patys. Jei kalbėsime apie renderingą, turiu pasakyti, kad UNREAL atlieka viską, ko mums reikia, o, be to, dar lieka dar daug vietos plėtoti veiksmus. Trumpai sakant, nepraradome nieko, nebent truputį laiko.

OGR: Kokia gi buvo pagrindinė priežastis, dėl kurios nuspręsta pereiti prie naujo varikliuko? Kokios UNREAL varikliuko savybės Jus patraukė labiausiai?

G.B.: Esmė buvo ta, kad reikėjo arba labai smarkiai keisti QUAKE2 varikliuką, arba sumažinti darbų apimtį. Šis sprendimas buvo svarbus mums (turiu omeny mūsų komandą ir mūsų kompaniją), tačiau tai tikrai neturėtų turėti įtakos kitiems žaidimams — SIN, HALF LIFE arba DAIKATANA, — kurių kūrimas dar tik planuojamas.

The curse of MONKEY ISLAND

I dalis. LeChucko prakeikimas.

Pakliuvęs į LeChucko laivą, sutikau savo seną pažystamą — Waly, kuris buvo prisijungęs prie LeChucko gaujos. Vargšelis Walis net susigraudino. Palikau jį ramybėje, tačiau pasiėmiau jo plastikoį kablį. Nuo sienos nusikabinau dalbą (ramrod) ir sujungiau su Walio kabliu. Piratai jau įrėsi link forto, todėl pasinaudojau tuo, kad Walis užimtas, kad juos visus paskandinčiau. Pa-bandžiau išlįsti pro patrankos liuką, bet netilpau ir sugebėjau išsitraukti skeleto ranką su kardu. Pamaniau, jog nukirtus, patranką laikančią, virvę butų galima susprogdinti duris. Atsidūriau triume pilname brangenybių. Paėmiau tik variokus (bag of wooden nickles), nes man daug nereikia ir žiedą su didžiuliu deimantu. Žiedu išpjoviau iliuminatorių ir vidun pasipylė vanduo...

II dalis. Prakeikimas stiprėja.

Palikau Elaine ir pačiupęs gabalą gintaro (glowing amber) nusliūkinau į pelkę. Sudužusiame laive nusipirkau kramtomosios gumos, nes tiek teturėjau pinigų. Apžiūrėjęs lėles iš vienos jų ištraukiau adatą. Norėjau išeiti, tačiau sudomino krokodilo liežuvis — jį patraukiau ir pasirodė Voodoo burtininkė. “Idomu”: pagalvojau. Su ragana šnekėjau gan ilgai ir ji galų gale pasakė, kad reikia keliauti į Kraujo salą (Blood Island). Išėjęs pamačiau, jog kažkokie kvailiai išsiplukdo mano nuotaką... Nuėjau į kaimą. Norėdamas prasi- blaškyti užėjau į teatrą. Drabužinėje paėmiau pirštines (gloves), nuo kostiumo susirinkau utėles (danruff),

išbandžiau magišką lazdelę (magic wand) ir iš skrybėlės pasirodė knyga, kurias taip pat paėmiau. Užlipau ant scenos ir pakalbėjęs su aktoriumi sužinojau, kad jo agentas žino, kaip nusigauti iki Blood Island. Nežinodamas ką daryti užsukau į kirpyklą, kurioje dirbo seni piratai. Prisiminiau, ką buvo sakiusi Voodoo kerėtoja: “Tau reikia trijų dalykų: žemėlapio, įgulos ir laivo”. Pamaniau, jog šie jūrų vilkai norėtų prie manęs prisijungti.

Užklausiu raudonskvernio, tačiau tas norėjo dvikovas. “Jei jau taip nori bus tau dvikova”: pamaniau sau ir senu papročiu trinktelėjau jam pirštine per veidą. Reikėjo išsirinkti ginklą, tačiau aš žinojau, kad tas piratas šaudo geriau už mane, todėl uždariau dėzes ir pasirinkau bandžą. Dvikova buvo labai įtempta ir galų gale, nors grojau taip pat kaip tas piratas, supratau, kad jo nenurungsiu ir paėmęs pistoletą šoviau į jo bandžą. Šis buvo sužavėtas mano niekšingumu ir sutiko būti įgulos nariu. Vėl gryžau į kirpyklą. Paėmiau ant grindų gulėjusį saldainį. Pakalbėjęs su kapitonu Rottinghamu supratau, jog tas pasipūtęs šlykštyne nenori būti mano įgulos nariu. Iškrėčiau jam pokštą: į šukas, kuriomis naudojosi Haggisas,

kirpdamas kapitoną prileidau utėlių. Haggisas sustaugęs: “Kapitone jus užpuolė plaukų demonai”, panaikino ševeliūrą. Prisėdau ant kėdės ir rankenėle (handle) paėmiau akmenį, po to kėliau kėdę tol kol iš lubų išlupau žirkles. Šalia “limonado” kiosko žirkklėmis iškirpau krūmus (undergrowth). Kai tik išlindau iš krūmų mane prarijo gyvatė. Naudodamasis proga, pastarosios viduriuose prisirinkau įvairiausių daiktų. Iš sirupo ir gėlės sumaišiau mikstūrą, kuri adėjo man išsilaisvinti, bet pakliuvau į kitą bėdą. Balioną pririšau prie akmens ir palikau kyboti. Nuo dygliuoto krūmo nulupau spyglį.

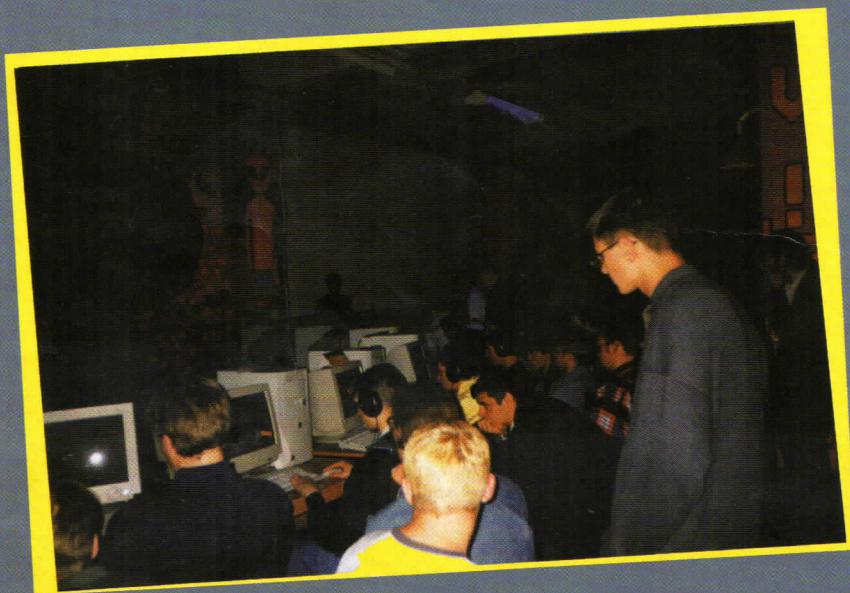
Po to nuskyniau bambuko ūglį. Papučiau į balioną ir tas pakibo tiesiai virš lianos. Iš bambuko ir spyglio pasidariau šaudyklę, kuria ir susprogdinau balioną. Grįžęs į miestą užėjau į barą. Pastūmiau nešnekų piratą, tačiau jis pasirodė miręs. “Visko būna”: pamaniau.

(bus daugiau)



Nužudyk savo artimą (kuo daugiau kartų)... ... arba QUAKE II turnyras

Dabar pakalbėsime apie Quake 2 turnyrą, vykusį naktiniame klube "Men's Factory". Turnyras vyko dvi dienas nuo birželio 19 iki 20 dienos. Quakininkus apšildė DJ sAga ir grupė BIPLAN. Priminsiu, kad ši grupė po Quake 2 turnyro Lietuvos profesionalus iššaudė, kaip triušius (ko ir reikėjo tikėtis) Taigi viskas prasidėjo taip.



rkėms). Paaishkėjo, kad turnyre dalyvaus 49 žmonės ir be gailėsčio taškysis ma-kaules dėl pirmų trijų vietų. Po pirmojo turo išgyveno tik 21 žmogus. Visi buvo žali ir apakę, kai paskutinę sekundę, vykstant šiaudelio graibymui dar atrankoje nuskendo OXIO. Nuken-tėjusieji (atlyginti moralinės žalos niekas neprašė) po gautų sunkių traumų pasitraukė iš žauros kovos. 20 dieną sker-

1998 m. birželio 19 dieną 18.30 min. pradėjo rinktis kandidatai pretenduojantys į Lietuvos valstybės Quake 2 profesionalus (ir taip aišku, kad tik prezidentas galėtų lygintis su tokia garbe), kai kas atsinešė savo žiurkes, klaviatūras ir netgi padus (žiu-



Penki Kontinentai



Mūsų produktai

<http://www.5ci.lt/products>

Knygų pasaulis

<http://www.books.lt>

Naujienų serveris

<http://www.news.lt>

Darbo birža

<http://www.5ci.lt/jobforum>

Valiutų kursų analizė

<http://www.5ci.lt/currates>

<http://www.5ci.lt>

Klausykite, matykite ir skaitykite!

REDLINE RACER

Trys... įjungti pirmą pavarą... du... apšukos raudonoj zonoj... vienas... nuo įtampos spengia ausyse... **STARTAS!** Tavo plieninis žvėris sustaugia iš įniršio ir šauna pirmyn — ne, brolyčiai, čia važiuoja Pasiutęs Maksas ir niekas nesugebės jo su-stabdyti. Galingas Kawasaki moto-ras sukasi kaip pašėlęs tarytum jame lindėtų tūkstantis velnių. Po pirmojo rato priešininkai atsilieka, tačiau atsikvėpti negalima — priešakyje dar du įtempti, sugebantįs sukelti milžiniškas adrenalino audras organizme, ratai. Nieko nebelieka, kaip tik prisispauti prie motociklo ir skristi skristi skristi...

Kai kompanija "Delphine Software" išleisto MOTO RACER, tikri motociklų gerbėjai neturėjo kur pašėlti, tačiau pasirodęs "Criterion Studios" išleistas REDLINE RACER nepatenkino visų lūkesčių. Jei neatsibodo — skaityk toliau.

Visų pirma REDLINE RACER koncentruotas į asfalto ardymą, o MOTO RACER galima buvo pasirinkti ir krosą. Įvairovė retas reiškinys, todėl pagirtinas. Pradėdamas žaidimą turi galimybę pasirinkti tik tris motociklus ir tris lenktyninkus (pliusas: arba vyrą arba moterį) bei sunkumo lygį. Grafika tikrai auštame lygyje, tačiau tik tada kai žaidžiama su 3D akseleratoriumi.

Stebina zaidėjo išbaigtumas — jį sudaro net 3000 trikampių. Žaidimas suteikia nemažą pasirinkimo laisvę — 16 veikėjų bei 14 *superbaik* klasės motociklų, tačiau tik tada kai galutinai įvaldysi aukčiausią sunkumo lygį. Taip atsitiko, tikriausiai, todėl, kad kūrėjai patingėjo arba nepagalvojo pajvairinti žaidimo. Kadangi žaidimas gana greitai nusibosta, nes motociklas labai statiškas (į posūkius) "panašiai kaip ant bėgių", todėl buvo sugalvota paslėpti didžią dalį žaidimo. Valdymas nėra tobulas, nes MOTO RACER motociklu išvystęs didelį greitį beveik niekada neišvengsi susidūrimo su supančia aplinka, o REDLINE

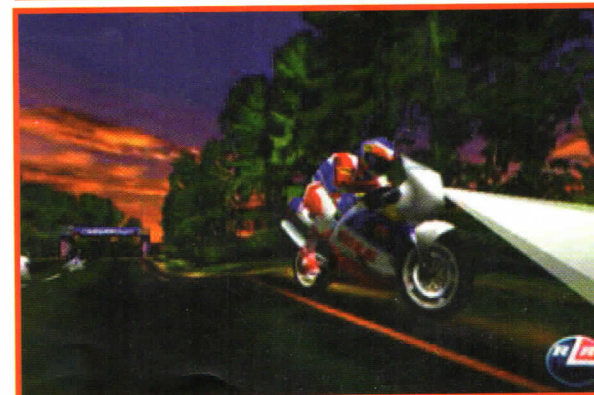
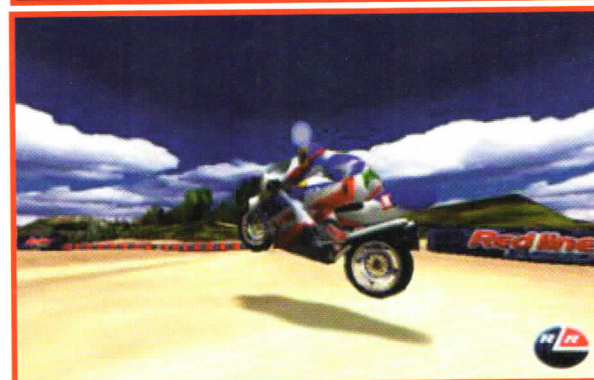
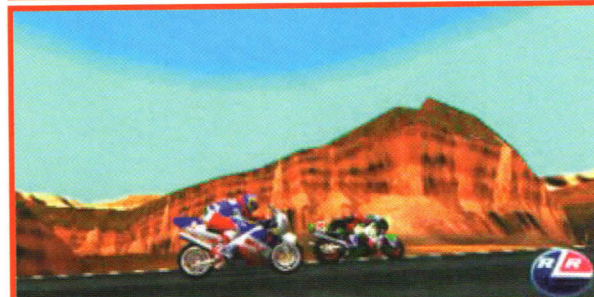
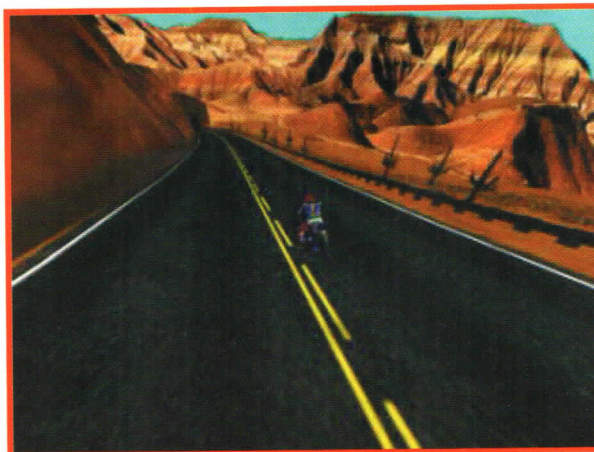
motociklas stabdo taip tarsi turėtų būtų traukinys — jokio stabdžių blokavimo. Nors išviso yra 10 trasų ir 2 paslėptos, man labai greitai nusibodo pirmauti. Jau pirmose trijose trasose, kuriomis galima važiuoti vos pradėjus žaidimą. MOTO RACER buvo daug įdomesnis ir skiriasi tuo, kad jame trasų mažiau, tačiau jos įvairesnės ir bent tris kartus ilgesnės.

REDLINE RACER gali džiaugtis nebent tuo kad yra naujas, tačiau berašydamas šį stripsnį vėl užsimaniau pažaisti MOTO RACER, kuriame net be 3D akceleratoriaus grafika ir jos išbaigimas yra nepalyginamai auštesnio lygio.

Tiesa dar vienam bendradarbiui (Demonui, tik nesakykit, kad iš manęs išgirdot :), labai nepatiko vaizdo rodymo padėčių pasirinkimas. Aš visada žaidžiu, kai kamera rodo iš nugaros, tačiau pabandžiau — tikrai nekas. Tie, kas visdėlto nusprendėt pirkti pamatys patys, o kam nesinori net girdėti apie REDLINE RACER ir nereikia.

Paskutinis žodis: mano manymu MOTO RACER vis dar valdo ir valdys... nebent naujas "Microsofto" "MOTOCROSS MADNESS" bus įdomesnis, nors patirtis rodo, jog "Microsoft" net programų be klaidų nedaro, ką jau kalbėt apie žaidimų kokybę...:]

Max



PIKSELIS

KOMPIUTERIAI
 PERIFERIJA
 MULTIMEDIA
 PROGRAMOS
 SERVISAS
 INTERNET
 PASLAUGOS

Adresas: Vilnius, A.Vivulskio 18-305
 Telefonai: 23 23 68, 65 28 13
 Faksas: 23 23 69
 Internet: <http://www.pikselis.lt>

VISADA
 GEROS
 KAINOS

TAKRIS

Kompiuteriai, periferija, remontas,
 GSM mobilūs telefonai

ATI vaizdo plokštės su videoišėjimu -
 vaizdas monitoriuje ir TV ekrane vienu metu

- patogu žaidimams dviese
- vaizdo filmai iš CD dideliame ekrane
- galimybė įrašyti monitoriuje rodomą vaizdą į vaizduojusę

Donelaičio 33-418, Kaunas
 tel.: 206570, faksas 209603



Kitame numeryje
skaitykite:



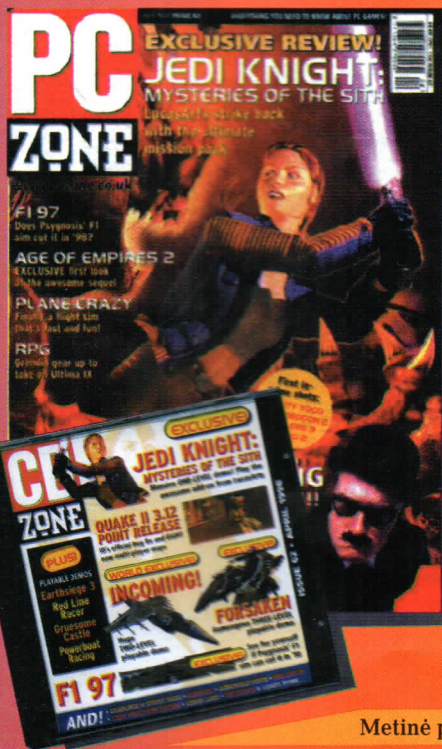
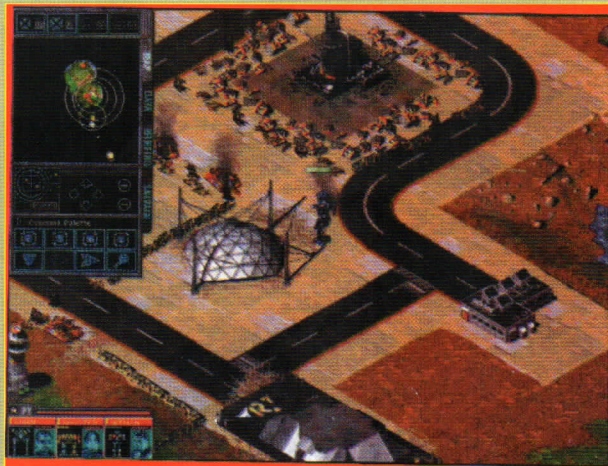
COMMANDOS:
 BEHIND ENEMY
 LINES

FINAL FANTASY VII

HEXPLORE

MECHCOMMANDER

ULTIM@TE RACE PRO
 turnyras



PC ZONE – žurnalas su kompaktiniu disku.
 Leidžiamas Anglijoje kartą per mėnesį. Jame rasite ne tik naujausių žaidimų apžvalgas, bet ir demonstracines versijas.

Norėdami išsigyti naujausią žurnalo PC ZONE numerį už 45 litus surašykite savo duomenis ir išsiųskite kortelę nurodytu adresu.

Prašau išsiųsti man sekantį PC ZONE numerį su kompaktiniu disku.
 Už kurį sumokėsiu 45 litus, atsiimdamas jį pašte.

Vardas _____ Pavardė _____

Adresas _____

_____ Pašto indeksas _____

Kortelę siųsti adresu:

UAB "POLIMEDIJA"
 Švitrigailos 8/14
 Vilnius



"CYBERNET"

KIEKVIENĄ ŠEŠTADIENĮ

9.40

KARTOJIMAS ANTRADIENIAIS

14.25