

Pirmasis Lietuvoje žurnalas apie kompiuterinius žaidimus

# KIBERZONA

<http://www.kiberzona.lt>

KAINA: 5.5 Lt

2/99

magic & mayhem  
tomb raider 3  
bestiary  
fly  
mad trax  
myth 2  
deth karz  
baldur's gate  
creatures 2  
middle earth as-  
teroids  
centipede  
moto racer 2

ISSN 1392-4915



9 771392 491004



## Šiame numeryje skaitykite:

### Kas naujesnio?

Kompiuterių pasaulio ir žaidimų naujienos

### Žvilgsnis į priekį

FLY

QUEST FOR GLORY 5

MAD TRAX

WEREWOLF: THE APOCALYPSE

ANACHRONOX

ASTEROIDS

### Žaidimų aprašymai:

MOTO RACER 2

MYTH 2 SOUBLIGHITER

MIDDLE EARTH

BALDUR's GATE

TOMB RAIDER 3

CENTIPEDE

DETH KARZ

BESTIARY

CREATURES 2

REDGUARD

THIEF: THE DARK PROJECT

SPEED BUSTERS

### "Internetas"

IRC susitikimas

Linksmybės darbo metu

Konferencijos "Internete"

"Interneto" kelionė žvaigžde

### Pagalbos tarnyba

PC ir video žaidimų kodai

### Skelbimai

### Idomybės

QUAKE 3 žaidimo elitas — kas tai?

"Apogee" — kompanija, kurianti žaidimus



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

Leidžia firma "Pusè".

Vyr. redaktorius — Gediminas Grigas (info@dizainas.lt)

Direktorius — Rimas Serva,

tel. (25) 44 39 44, mob. tel. 8-299 54 080

Autoriai:

Tomas Paplauskas, Robertas Jakštės, Gediminas Grigas, Dima Petruskas, Audrius Lučinskas, Šarūnas Jurelė, Tadas Kazlauskas

Maketavo: Inesa Jakštienė (inesa@post.5ci.lt)

Stiliastė: Vita Baltrušaitytė

Mums rašykite:

KIBERZONA,  
Vilnius g. 35/3, II a., Vilnius  
(Žurnalistų sąjunga),  
tel. (8-22) 22 21 45,  
e-mail: kiberzona@post.5ci.lt

ISSN 1392 - 4915

Rankraščiai nerecenzuojami ir negražinami.  
Už reklamas turinį redakcija neatsako.

Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.

Indeksas 5189.

Spausdino AB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.

Užs. Nr.  
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvu skaidymo studija",  
Gedimino pr. 1, Vilnius.

Tiražas — 8 000 egz.

### Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

Vilniuje — "Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125;  
knygyne "Litterula", Basanavičiaus g. 17;

Kaune — knygyne "Simalija", Kęstučio g. 17;

Panėvėžyje — Kompiuterių centre, Vilnius g. 5; UAB "Bizznio kontaktai", Smėlynės g. 18-3;

Klaipėdoje — UAB "Megaomas", Rūtų g. 9;

Šiauliuse — "Žiburio" knygyne, Vilnius g. 213;

Alytuje — videožaidimai, Rotušės a. 16, I a.

Kompiuteriniai žaidimai,  
enciklopedijos,  
užsienio kalbų  
ir kitos  
mokomojių  
programos.

Vilnius,  
Vivulskio 18-22.  
Tel: 262841  
Faks: 262849  
E-mail:  
Virtualk@EUnet.lt  
http://www.virtualk.lt



# Video žaidimų naujienos

■ Kad ir kaip būtų keista, net ir dižiausius PC gerbėjus dažnai traukia konsolių pasaulis. Juk daugelio jų vaikystė praėjo spoksant į televizoriaus ekraną, spaudžiant džoistiką, greta pasidėjus "Atari 2000". Ak, kokie anuomet buvo žaidimai... Ir štai, regis, daug kas gali pasikeisti: "Sega" išleidžia 128 bitų priedę — "Dreamcast" sistemą. Taigi šis skyrelis skiriamas kaip tik naujos kartos priedelių pasauliu. Iš pradžių kalbėsime tik apie "Dreamcast", tačiau vėliau galbūt pristatysis ir "PlayStation 2", apie kurį tinkle jau seniai sklando gandai.

■ Japonijoje jau parduota 150 tūkst. egz. "Dreamcast", o užsakymai vis nesiliauja plaukti.

■ Drew Markhamas, "Xatrix" kompanijos prezidentas, papasakojo apie savo planus, susijusius su kai kurių projektų prietaikymu naujoms žaidimų platformoms — tokioms kaip "Dreamcast" bei "PlayStation 2". "Aš labai daug tikiuosi iš šios, be abejonių, milžiniškos naujovės — priedelių, pakelsiančių grafinio vaizdo lygi, — sako jis. — Pavyzdžiu, tokio žaidimo kaip KINGPIN sistemos reikalavimai pernelyg dideli dabartinėms konsolėms, o išleide jį tik PC vartotojams, atsidurtume aklavietėje. Priedeliai turi vieną esminę pranašumą — kurdamas žaidimą, tu tiksliai žinai, i kurią sistemą orientuotis. Taigi aš nuoširdžiai viliuosi, jog šios dvi sistemos išjudins žaidimų pasaulį." KINGPIN bus pradėtas pardavinėti 1999-ųjų pasasarį.

■ Naujas "Sony" firmos "PlayStation 2" čipas kuriamas korporacijoje "Toshiba". Jis naudoja MPEG 2, be to, sužinota apie DVD formatą, kurio idiegimas dar tik pradedamas.

■ Kompanija "Sony" kelioms japonų kūrėjoms — firmoms "Rare", "Square", "Capsom" — pasiūlė savo *toolkit'q*, skirtą "PlayStation 3" žaidimams kurti. Tačiau Amerikos padaliniai neigia šį faktą ir dievagojasi negirdėjė apie jokius *toolkit'us*.

■ Pastaruoju metu klaidžioja gandai apie tik "PlayStation 2" platformai kuriamą CHRONO TIGER tēsinį. Kol kas nežinoma nei išleidimo data, nei jokių kitų detalių. Tačiau toks žingsnis iš tiesų galėtų labai padėti "Sony" kompanijai aršioje konkurenčinėje kovoje su "Sega".

■ Pagal išankstinius duomenis, naujasis "Toshiba" procesorius, skirtas "PlayStation 2", veiks su 128 bitais. "Toshiba" ir "Sony" rengiasi paskelbti pagrindines šio "monstro" charakteristikas jau vasario mėnesį.

■ Dar nebaitga aštuonoji FINAL FANTASY dalis, o "Square" jau žada iki šių metų pabaigos išleisti devintąją. Neoficialių šalių duomenimis, devintoji dalis iš pradžių

bus sukurta "Dreamcast" platformai ir tik 2000-aisiais išeis PC skirta versija.

■ "Dreamcast" skirtų projektų sarašas:

\* D-JUMP ("Ubi Soft") — žioploko medinio žmogeliuko, primenančio Buratiną, nuotykių;

\* DRAKAN ("Psynopsis") — nuostabios Amazonės skrydžiai ant drakono nugaros ir kelionės žeme. Dar vienas fantastinis TOMB RAIDER klonas;

\* DYNAMITE ROBO ("Earashi") — trečiojo asmens šaudykėlė su pritrenkiančiais specialiaisiais efektais;

\* ELEMENTAL GIMMICK GEAR (Hudson) — japonų RPG, pasakojantis i kiaušinį panašaus roboto istoriją. Kautynės, nuotykių ir truputis meilės;

\* ENTERTAINMENT GOLF ("Bottom Up") — golfo imitatorius;

\* EVOLUTION ("Sting") — RPG su iš koto verčiančia grafika ir įdomiu siužetu;

\* AGARTHA — šiuo metu dar labai mažai žinoma apie šį RESIDENT EVIL kloną;

\* AKIHABARA DENNO-GUMI PATAPIES ("Sega") — autorų teigimu, tai tortų rūjimo imitatorius;

\* AKOLYTE ("Ionos") — arkada, pasakojanti apie nelinksmas žmonijos ateitį;

\* BLOOD BULLET: HOUSE OF THE DEAD GAIDEN ("Sega") — pagarsėjusi šaudykėlė žaidimų automataiems. "Dreamcast" versijoje bus daugiau krauso, lavonų ir nutrauktų galvų;

\* BLUE STINGER ("Climax") — pui-kių grafikos RPG su arkados ir RESIDENT EVIL elementais;

\* BURNING RANGERS 2 ("Sega") — kadaise gan populiarus "Sega Saturn" žaidimo tēsinys;

\* CARRIER ("Jaleco") — įdomūs nuotykių su gausybe RPG elementų;

\* CHO HAMARU GOLF ("Sega") — golfo imitatorius. Kas gali būti maloniu po sunkios darbo savaitės?

\* CLIMAX SANDER ("Climax") — ZELDA klonas su nuostabia grafika, sukurtas animacijos stiliumi;

\* COOL BOARDERS ("UEP System") — snieglentės, labai patobulinta grafika;

\* CRACK 2 ("Sega") — kol kas nieko nežinoma, išskyrus pavadinimą;

\* D2 9 ("Warp") — vienas iš geriausių šių metų nuotykių žaidimų su pribloškiančia grafika ir neiprastu dizainu;

\* DAYTON USA 2 ("Sega") — populiarūs lenktynių tēsinys;

\* DIGITAL HORCE RACING NEWSPAPER ("Shouei Systems") — vienas iš jojimo imitatorių (įdomu, kas TAI žaidžia?);

\* AERODANCING — lėktuvų skrydžių imitatorius;

\* AGARTHA — RESIDENT EVIL klonas, apie kurį kol kas labai mažai žinoma;

## RPG naujienos

■ THE AWAKENING PROJECT liko be produserio, ir žaidimo kūrėjai, norėdami išvengti visiško žlugimo, nuspindė po 5 USD išparduoti CD su žaidimo beta versija. Tie, kuriems smalsu dirstelėti, koks gi tai žaidimas, gali kūrėjų svetainėje rasti pre alpha varikliuko versiją.

■ "Monolith" leis RPG, kurio pavadinimas — SEPTERA CORE. Žinoma, kad žaidimas kurtas animacijos stiliumi. Tikėsimės, jog ne tokiu kaip SHOGO.

## PC naujienos

■ HERETIC II tinkle. "Marceus Whitlock" papasakojo sumanę keistoką, tačiau gan veiksmingą būdą, kaip pagerinti žaidimo per tinklą kokybę. Konsolėje surinkite: 'set cl\_frametime 1' — ir sužinosite kadrum per sekundę skaičių. Jeigu jis pakankamai didelis (ne mažesnis kaip 60), raimiausiai galite duoti komandą: 'set ccl\_maxfps 30'. Tokiu būdu kadrum per sekundę sumažinsite iki 30, užtat pagerės procesoriaus ryšys su tinklu. Be abejo, tai smulkmena, tačiau...

■ "Microsoft" imitatoriui COMBAT FLIGHT SIMULATOR kompanija "Aabacus" rengia iškart tris priedus: PACIFIC THEATER AIRCROFT, FLIGHT SIMULATOR FLIGHT BAG ir perkuria versiją AIRCROFT FACTORY. Visa tai turėtų pa-sirodyti vasario mėnesį.

■ Maždaug taip šiuo metu atrodo Anglijos populiausių žaidimų devintukas:

1. TOMB RIDER III;  
2. HALF-LIFE COMBAT FLIGHT SIMULATOR;

3. POPULOUS — THE BEGINNING;  
4. SETTLERS III;

5. FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 98;  
6. COLIN MCRAE RALLY;  
7. TITANIC — ADVENTURE OUT OF TIME;

8. AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME;  
9. WORLD CUP 98.

■ Naujasis "Interplay Sports" padalinys anonsavo žvejybos imitatorių VIRTUAL DEEP SEA FISHING. Puikus trimatis vaizdas, 13-oje egzotišku šalių ren-giamos varžybos, kuriose dalyvaudami su 12-os rūšių jaukais galite pagauti 18-os rūšių žuvų (tarp jų — ir rykliai bei tunū). Visa tai žvejybos gerbėjai išvys jau ateinantį pusmetį.

■ "Rawen Software" ką tik išėjusiam HERETIC II jau rengia vadinančią Point Release'q, kuris: 1) palengvins gyvenimą mėgėjams patiemis daryti modifikacijas su keletu player.dll, 2) nudžiugins peštynių gerbėjus — pagražins kovą vaizdus, 3) suteiks galimybę žaisti per tinklą pasiskirsius komandomis, 4) pataisys žaidimo klaidas — bagus. Beje, įdomu, kas gi tokius pavėlavusius priedus su pataisomis taip gražiai pakrikštijo — Point Release?

■ Pastaruoju metu pačių perkamiausių PC duomenimis, žaidimų dešimtukas:

1. DEER HUNTER II 3-D
2. BLUE'S ABC TIME ACTIVITIES
3. BARBIE RIDING CLUB
4. MS COMBAT FLIGHT SIMULATOR
5. BLUE'S BIRTHDAY ADVENTURE
6. RUGRATS MOVIE ACTIVITY CHALLENGE
7. PLAY WITH THE TELETUBIES
8. CABELA'S BIG GAME HUNTER2
9. MS FLIGHT SIMULATOR
10. MS AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME.

■ "Bloodshot Entertainment" — kompanija, kurią nesenai įsteigė 10 iš "ION Storm" išėjusių programuotojų, — šiuo metu kuria 3D veiksmo žaidimą pagal "Psycho Circus" komiksus apie itin garsią roko grupę KISS. Jis tiks daugeliui platformų. Jį leis "Gathering of Developers" bei "Take 2 Interactive".

■ Bruse'as Lewisas, GL DOOM projekto autorius, vis neskuba atskleisti visų kortų ir tik retkarčiais apie šį bei tą prasitaria. Paskutinė žinia: naujam jo žaidimui nebus būtina 3Dfx korta, pakaks bet kokio greitintuvo su Open GL interfeisu. O atminties reikės ne mažiau kaip 32 megabitų.

■ "Red Storm" kuria karų strategijos 3D žaidimą FORCE 21. Žaidėjas turės pasirinkti, kurios iš dviejų 2012 metais tarpusavy besikaunantių supervertstybių — Amerikos ar Kinijos — pusėje jis bus. Kariuomenė bus galima apginkluoti šiuo metu iš tikrujų egzistuojančiais ginklais — nuo tankų iki sraigtaspinių. Vienu metu teks valdyti 8 pulkus.

■ "1C:Geims" praneša, kad žaidimą BROLIAI PILOTAI DRYŽUOTOJO DRAMBLIO PĒDSAKAIS papildė dar viena misija. Iš bėda pateko jūsų draugas ir namiskis — katinas Žiurknuodis; jis pagrobė virėjas bandytojas Sumo ir ketina panaudoti savo kulinariniams eksperimentams. Pasiruoškite narplioti itin painias ir sudėtingas situacijas — antraip vargas katinelis bus patiekas su keptomis bulvytėmis.

■ Kompanija "Dynamix", kurianti 3D šaudykę STARSIEGE: TRIBES, jau pasiekė beta testavimo stadiją. Iš daugiau kaip 2000 užsiregistravusių savanorių buvo atrinkta 100 žmonių, kad padėtų nustatyti optimalų ginkluotės balansą. Ką gi, greit sulauksite rezultatų.

■ "Ratbag", fantastiškų lenktynių POWERSLIDE autorė, patvirtino, jog su manymas kurti naują šio žaidimo lygiu rinkinį labai patiko leidėjui.

■ Žaidimas COMMANDOS: BEHIND THE CALL OF DUTY (COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES tėsinys) išėis kovo mėnesi, o jo demo versija jau pasirodė sausio pabaigo.

■ Jau žinoma, kad kaip tik "GT Interactive" leis žaidimą UNREAL. Jį su

kompanijos "Epic Mega Games" palaiminimu kuria "Legend". Tai ne vienintelis dabartinis "Legend" projektas — dar jie kuria dešimt naujų UNREAL žemėlapių, be to, žaidimą WHEEL ON TIME (taip pat su UNREAL varikliuku). O ar pažinete legendinį SHANNARA?

■ Sulaukėme žinutes iš buvusio "ID" darbuotojo, dabar triūsančio "ION Storm" kompanijoje, Džono Romero: baigtas svarbus DAIKATANA kūrimo etapas — pagaliau visiškai pereita nuo QUAKE prie QUAKE II varikliuko (šis darbas buvo ištis ilgas ir sunkus). Dabar "ION Storm", išėjusius narius pakeitus naujais, rengiasi slifuoti *multiplayer* režimą.

■ "Diskretiškieji monstrai" pasidalijo nauja informacija apie savo projektą THE REAL NEVERENTING STORY. Kaip žinoma, žaidimas kuriamas pagal garsią Michaelio Endo knygą "Begalinė istorija". Jis išskirkis daugiaiypu idomiu siužetu ir daugybe kitų neįprastų dalykų.

■ "Sierra", kuri kuria milžinišką robotų imitoriai STARSIEGE, jau ēmësi beta testavimo. Kviečiami visi norintys dalyvauti.

■ Oficialiai patvirtinta, kad "Monolith" kurs kruvinojo 3D veiksmo žaidimo BLOOD 3 tėsinį.

■ Praktiškai baigtas kompanijos "Confounding Factor" trimačio nuotykių ir veiksmo žaidimo GALLEON lygių dizainas. Žaidimo išeidimo data kol kas neskibama.

■ Baigtas ALLODS lygių dizainas, ir dabar galutinę versiją galima rasti bei nusirašyti adresu: *AllMap.Exe* (1,23 M).

Tam reikia WIN'95/OSR (tik ne Win'NT), hi-color ekrano ir jau išrašyto žaidimo ALLODS: PASLAPties ANT-SPAUDAS.

■ Kaip žiurkės iš skėstančio laivo (atleiskit už tokį šiurkštų pasakymą) geriausi darbuotojai ir toliau bėga iš "ION Storm". Šikart — Jeffas Wandas, kuris išėjo į "Red Storm Entertainment" ir prisidėjo prie RAINBOW SIX tėsinio kūrimo. Regis, ir dabar buvo apsieita be skandalų — visi visiems linki tik gera.

■ Nekomercinė organizacija "deCyper", kurios specializacija — kurti lygius įvairiems žaidimams, — baigusi UNREAL, pradėjo dirbtį prie HALF-LIFE ir jau padarė pirmajį šio žaidimo lygi.

■ "Canopus" rengiasi pasitraukti iš 3D greitintuvų rinkos ir visą dėmsį skirti skaitmeninėms vaizdo (DV-REX) sistemoms. Tai susiję su tuo, kad kompanijai nepavyko sudaryti nė vieno OEM kontrakto. "Canopus" jau nebe gamina *Pure3D II*, greitai negamins ir *Spectros*.

■ Regis, daugiau niekas nebesistebi, kad "Katmai" dabar išdidžiai vadinas "Pentium III" — "Intel" labai daug pinigų investavo į šį prekės ženkľą. Puiku, kad ir pagal padėti "Katmai" yra kaip tik tarp "Celerono" ir "Xeono" — ten pat, kur ir "Pentium II". Beje, patikimų šaltinių duomenimis, "Pentium III" (vadinsime jį taip) kainuos mažiau, nei dabar kainuoja "Pentium II" (oficiali pastarojo kaina — 459 USD). Tai skamba ganetinai iškėlimai, ypač turint omeny, jog maždaug tuo pat metu pasirodys ir tiesioginis "Pentium III" konkurentas — AMD K6-3.

**Kaunas tel.: 207205, 209891;  
Vilnius tel.: 611800, 630783;  
Klaipėda tel.: 213333, 295409;  
Panevėžys tel.: 424363;  
Šiauliai tel.: 433995.**

The advertisement features a collage of images from various European cities. It includes a bridge over a river, a city skyline at sunset, a cathedral, and the Eiffel Tower. A circular logo for "PILIGRIMAS" is overlaid on the images. The text "KAUNO" and "VILNIUS" are prominently displayed in large, stylized letters. The word "PILIGRIMAS" is written diagonally across the bottom right. Below the collage, there are two smaller images: one showing a snowy mountain landscape and another showing people snowboarding or skiing on a slope.

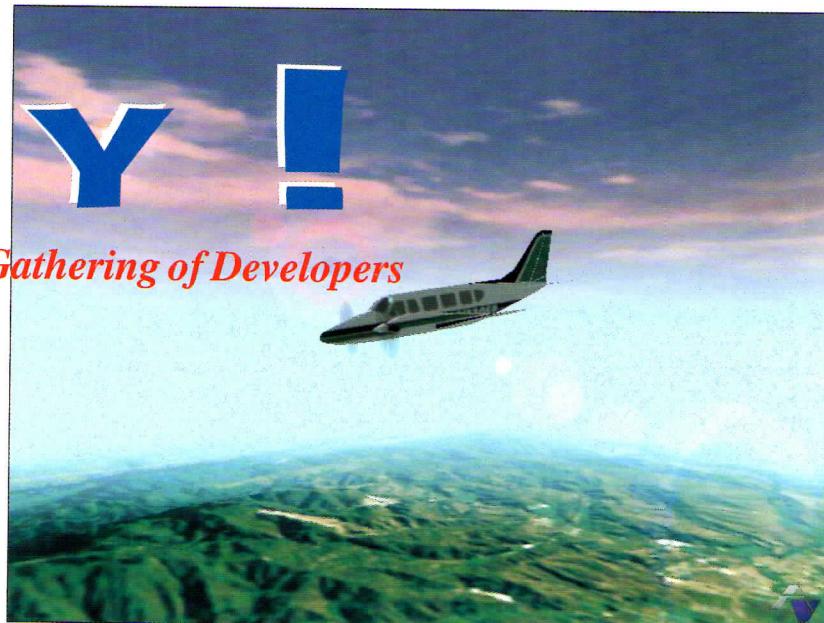
# FLY!

## *Terminal Reality/The Gathering of Developers*

FLY! lėktuvai nebuvu kuriami tiksliai pagal kokį nors vieną realų modelį, nepaisant to, šis imitatorius yra gančtinai tikroviškas. Nors kabinoje esančių mygtukų, jungiklių ir svertų paliesti negalima, lėktuvai atrodo visiškai tinkamai užduotims vykdyti. Per radijų nuolatos bendraujant su oro kelių operatoriais bei pilotais, net mintis nešauna, jog šie balsai — ne gyvų žmonių, o tik kompiutero valdomų personažų. Taigi įsitaisykite kuo patogiai ir pasirenkite tikram nuotykiui: iš paukščio skydžio mėgautis mūsų planetos vaizdais, virtualiojoje padangėje susitiki kitus pilotus — tikrus žaidėjus. Išsirengus į tokią ekspediciją, į pagalbą jums ateis ištisas labai tikroviškai sukurtų navigacinių prietaisų rinkinys. Žodžiu, šis žaidimas sumodeliuotas naujoviškai ir ištisies idomiai.

Žinoma, iškart kyla klausimas, ką gi reiškia "naujoviškai". Kaip kuriami šiuolaikinės aviacijos, pastaruoju metu pasiekusios tokią aukštumą, imitatoriai? Na, visų pirma norisi pabrėžti, kad pagrindiniai aviacijos principai per pastaruosius kelis dešimtmecius iš esmės nepakito. Nors globalinės navigacijos sistemos (GPS) po truputį keičia senesnius metodus, kurių pagrindas buvo NAVAID navigacinė sistema, bet Pilotų mėgėjų federacija (FAA) artimiausius kelerius metus dar nesirengia pereiti prie GPS. Nepaisant to, naujujų aviaimitoriorių (ir paprastesnių, ir labai sudėtingų) kūrėjai vis dėlto negalės visiškai ignoruoti esminį aviacijos laimėjimą. Geriausiu atveju leistina išlaikyti *status quo*, nes populiariausi imitatoriai jau pakenčiamai modeliuoja lėktuvų skrydžius.

"Terminal Reality", kurdami savo naujajį imitatorių FLY!, modeliuodami



lėktuvų judėjimą, stengesi atsižvelgti į visus šiuolaikinių PC technologijų pranašumus ir pateikti kuo smulkesnį vaizdą. "Mes manom, kad silpnųjų vietų išvengsime, nes išnaudojome visas šiuolaikinių technologijų galimybes, ypač PC ir 3D greitintuvų pranašumus, — sako Ričardas Harvis, vyriausiasis "Software" inžinierius. — Kalbant apie FLY!, tikimės, kad mums pavyko sukurti itin kokybišką imitatorių, kur vienodai gerai sumodeliuotas ir lėktuvo skrydis, ir išorinis jo vaizdas, be to, puikiai bei tikroviškai atrodo tiek piloto kabina, tiek peizažas."

Taip tikroviškai sumodeliuoti lėktuvo skrydį pavyko dar ir dėl to, kad buvo atsižvelgta į įvairiausią tikrų lėktuvų skrydžių charakteristikas ir duomenis apie juos, kuriuos pateikė lėktuvų konstruktoriai. Žaidime pateikti penki civilinės aviacijos lėktuvai: "Cessna Skyhawk 172R" (su vienguba atrama), "Piper Malibu Mirage" (su vienguba atrama), "Piper Navajo" (su dviguba atrama), "Raytheon/Beechcraft King Air 200" (su turbovarikliu) ir reaktyvinis "Cessna Citation 10". Kodėl buvo pasirinkti kaip tik šie lėktuvai? "Mes manome, kad vidutinis pilotas mėgėjas taip galės įvertinti įvairių tipų lėktuvus — tai, su kuo jis galėtų

susidurti tikrovėje, gavę asmeninę skraidymo licenciją. Paskui jis galės susipažinti su sudėtingesnėmis mašinomis ir pačiais galingiausiais lėktuvais, turinčiais turbo bei reaktyvinius variklius, — aiškina Harvis. — Mes tyčia kol kas palikome nuošaly reaktyvinį 1.0 versijos gigantą: vėliau ketiname visiškai tiksliai atkurti šį milžiną su visomis specifinėmis jo navigacines sistemos smulkmenomis."



Harvis jau regi virtualiusios pilotus, susikaupusiais veidais besirenkančius lėktuvą, paskui imančius studijuoti instrukciją, o tada tikrinančius lėktuvu duomenis: skrydžio kokybę, ilguma, kiek degalų sudegina pasirinktas lėktuvas, kokių aprivojimų reikės laikytis. Ar, jo nuomone, projekto autoriai liks patenkinti idėto darbo rezultatais? "O taip, visiškai. Tie, kurie teigia, kad modeliuoti esamuoju laiku — daugiau negu paprasta, vis dėlto šiek tiek perdeda, — sako Harvis. — Net paprastučiam analoginiams davikliui, sumodeliuotam tūkstančiu kadru per sekundę, gali ko nors trūkti. Imitatoriai buvo sugalvoti tam, kad sėdėdami prie stalų galėtume tikroviškai patirti įvairius mus supančio pasaulio reiškinius. Deja, esamojo laiko žaidimų projektai, net tie, kurį kainos siekia milijonus, tiesiog neįmanomi be šiokių tokų kompromisu. Nepaisant viso to, man regis, mums, skirtingai nei kitų PC imitatorių autoriams, pavyko daugelio jų išvengti. Mums be galio daug laiko ir jégų kainavo pastangos kuo tiksliai imituoti patį skrydį ir navigacinių prietaisų darbą." I kiekvieną lėktuvu modelį įmontuota GPS navigacinė sistema akimirksniu nustatys tikslius navigacinius jūsų lėktuvu, kad ir kuriame Žemės rutulio taške būtumėte, duomenis. Be to, iš aerouostų gaunama informacija bei NAVAID sistema garantuos dar tikresnį skrydžio požiūtį. O





dar labiau jį sustiprins tiksliai paros kaita bei įvairios oro salygos. Tai puiki proga iš tikrujų pasimokyti valdyti lėktuvą, esant įvairiam matomumui. Taip pat labai malonu bendrauti su žemės dispečeriais bei kitų skraidymo aparatu pilotais, ypač jeigu jie — tikri žaidėjai, o ne kompiuterio valdomi personažai (juk kaip tik to laukia visi iki vieno skrydžių *on-line* režimu gerbėjai!). Žodžiu, būkite tikri — žaidimas FLY! garantuoja jums begalę nepamirštamu akimirku.

Programuotojai labai pasitengė sukurti tikrovišką aplinką. Žemės rutulys — tai sfera, kurią dalija ilgumos ir platumos lygiagretės. Taigi žaidėjai gali labai lengvai nustatyti tikslas savo koordinates, pasitelkę į pagalbą GCN (*Great Circle Navigation*) navigacijos sistemą. Harvis perspeja, kad Siurės ir Pietų ašigaliuose yra keli kritiniai regimimo taškai, nors pilotai gali kirsti ir šias sritis. Palydovo nuskanuotas žemės vaizdas padės puikiai orientuotis skrendant tiek žemai, tiek aukštai. Kuriant žaidimą buvo atsižvelgta į palydovinės LANDSAT sistemos nuotraukas.

Dalykas, dėl kurio daug diskutuoja



aviainimitoriai mėgėjai, — tai piloto kabina. Dažnai nepasitenkinimą kelia pernelyg supaprastintas, be detalių vaizdas. Tačiau FLY! lėktuvo valdymo kabina toli gražu neprimena paprasto piešinėlio. Tai galingas interfeisas su iš tiesų veikiančiomis navigaciniemis bei radionavigaciniemis sistemomis, kurį sukurti padėjo aviakonstruktoriai. Pilotai galės valdyti visas lėktuvo sistemas. "Tikriems pilotams nė trupučio nerūpi, ar supantis lėktuvą peizažas bus vertas pasigérėjimo, ar ne, — pabrėžia Harvis.

Nes pagrindinis dalykas, ju manymu, — išmokti naudotis navigacine įranga. Kartais būsimieji pilotai mokomi su specialiais šalmais, kad jie negalėtų pasitikrinti pagal vaizdą pro iluminatorių. Žodžiu, privalu išmokti naudotis tik navigaciniuose prietaisais."

Turėdama galvoje tai, jog lėktuvo prietaisai — kone pagrindinis aviaimitoriaių dalykas, "Terminal Reality" nusprendė atkurti juos kuo tiksliau, ypač radionavigacinius. "Kai kurie mūsų konkurentai mano, jog kurios ne kurios piloto kabinos prietaisų skydo dalys yra svarbesnės už kitas, — teisia Harvis. — Bet tai klaidingas požiūris: juk jeigu konstruktorius ką nors sukūrė ir itaisė lėktuve, vadinas, tas daiktas yra iš tikrujų reikalingas pilotui." Be to, dažniausiai vieno skydo nepakanka. Daugelyje didelių lėktuvų yra keli: pagrindinis, viršutinis, apatinis ir šoniniai, ir visi jie skirtingo dydžio, turintys nevienodą skaičių mygtukų bei svetukų. Be jokios abejonių, šiuo atžvilgiu dar né vienas žaidimas nebuvo taip arti tikrovės kaip FLY!

Turint galvoje, koks vis dėlto sudėtingas yra šis imitoriaus, iškart gali pamanyti, kad jis skirtas tik patyrusiemis žaidėjams, o naujokams, ko gero, neijkandamas. Tačiau Harvis teigia, kad nors žaidimas neturi treniruočių režimo, užt statumytą daug "karštų" jo valdymo klavišų ir galimybė pasikvesti pagalbos (*help*) komandą, kad naujieji pilotai galėtų po truputį viską perprasti. "Bandymas pakilti reaktyviniu arba turboreaktyviniu vieno ar dviejų variklių lėktuvu naujokui bus tikra beprotybė", — tvirtina Harvis.

Tai jums padės specialūs scenarijai, kur lėktuvas būna kokieje nors tam tikroje padėtyje, pavyzdžiu, pakilimo take, ir pateikiami nurodymai, ką tokiu atveju daryti.

Suprantama, visas šis sudėtingas žaidimas su interaktyviu režimu pareikalauja galimo procesoriaus. Šiaip minimalūs techniniai reikalavimai yra tokie: vidutinio galingumo Pentium, 3D greitintuvas; žaidimui tiks Microsoft

*Direct 3D* ir *3Dfx Glide*, taip pat numatyta galimybė išnaudoti visus videokortų pranašumus. Programuotojai, kiek leidžia laikas, dabar kuria tokius subtilius dalykus kaip signalinių raketų blyksnių, nepakartojamai saulėtekiai bei saulėlydžiai, saulės atspindžiai ant lėktuvo sparnų ir fluzeliažo, debesys, žemės paviršius

reljefas. Buvo sumodeliuotos Mėnulio fazės, metų ir paros kaita, net 400 pačių ryškiausių, plika akimi matomų žvaigždžių.

Periferinė projekto dalis atlikta taip pat nepriekaištingai kaip ir programinė. Puikus atgalinis ryšys, *multiplayer* režimas, žaidimas "Internete". Be to, labai daug ką — peizažus, metų laikus ir kt. — galima laisvai kaitaloti. "Terminal Reality" planuoja išleisti failo specifikaciją ir redaktorius iškart po žaidimo pasiodymo.

Nesenai "Terminal Reality" vadybininkas štai kaip atsakė į klausimą, kokį tikslą yra nusibrėžusi jų kūrėjų grupė. Jis priėjo prie atdarų dėžučių, kuriose buvo sukrauti diskai su įvairiais aviaimitoriais, ir tarė: "Tai — mūsų konkurentai. Mes neketiname išleisti žaidimo tol, kol jis nebus daug geresnis už visa tai, ką čia matote".



#### Žaidimo ypatumai:

- tikslų navigacijos sistema;
- palydovo nuotrafuotas tikras žemės paviršiaus vaizdas;
- dinamiškas peizažas su tikrovišku lėktuvu šešeliu;
- tikrų lėktuvų modeliai;
- detalizuotas piloto kabinos interjeras su funkcionaliais navigacijos ir radionavigacijos prietaisais;
- integruota skridimo valdymo sistema;
- tikroviška metų ir paros kaita;
- įvairios oro salygos;
- navigacinių duomenys ir platus aerouostų tinklas;
- tinka populiariausiai 3D greitintuvai ir *Direct 3D*;
- tinka visi populiarūs džoistikai ir štūrvalai;
- žaidimas per "Interneta" ir pokalbiai per radiją su kitais žaidėjais.



# QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

Sierra-FX/Yosemite Entertainment

P166, 32 MB RAM, 350 MB HD

Ar pastebėjote, kad pa-starieji metai buvo tikrai dosnūs visiems kompiuterinių žaidimų gerbėjams? Nagi, tik pažvelkite į jau išleistų ir šiuo metu kuriamų žaidimų sąrašą — rasite ištisė nemazai tokiai, kurie gali drąsiai pretenduoti į visų laikų geriausią žaidimų vardą. Ivaiziuose leidiniuose bei "Internete" puslapiuose pateikiama išleistų žaidimų aprašymai — tai puikus kompiuterinės rinkos vadovas, tačiau dar kuriamų žaidimų apžvalga taip pat labai naudinga. Taip supinote, kokių naujovių ateityje pateiks kompiuterinių žaidimų kūrėjai.

Reikia pasakyti, kad žaidimas QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE vertas jūsų dėmesio. Ši serija buvo kurriama ne vienerius metus, o dabar jau džiaugiamės penktąja jos dalimi.

Tiesa, tik pradėjus žaisti gali pasirodyti, jog naujasis QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE pernelyg primeina TOMB RAIDER bei anksčesnius QUEST FOR GLORY serijos žaidimus. Tačiau kuo toliau, tuo labiau šis išpūdis blanksta: čia kur kas daugiau teks tyrinėti ir ieškoti. Žaidėjas lankysis netikėčiausiose vietovėse, įvai-

riausiuose miestuose, landžios po urvus, klajos po kalnus ir miškus.

Štai ką sako žaidimo kūrėjas Džonas Bokas apie QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE varikliuką: "Jis — praktiskai toks pat kaip daugelio kitų "Sierra" kompanijos žaidimų, — taigi puikiai tinkta klasikiniam kompiuteriniam žaidimui. QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE bus 16 bitų grafika bei 3D realusis laikas".

Pagrindinis žaidimo veiksmas — klajonės po Silmarijos miestą. Piktas drakonas, kuris jau vieną kartą grasio žemę gyventojams, vėl tapo laisvas — kažkas tyčia jį išlaisvino. Karalių pri-bloškė ši žinia. Kokie gali būti to baisūno išlaisvintojo kėslai? Kas gresia miestelėnams ir kaip sutramdyti besiartinantį blogi? Būtina rasti atskymus į šiuos ir daugybę kitų klausimų. Apginti taikius gyventojus — tai ir bus svarbiausia jūsų užduotis. Beje, veiksite ne vienas — turėsite būrį karių.

Zaidžiant QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE teks daug ką ištirti, vykdyst įvairias užduotis ir, be abejō, kautis. Tik jei viską sėkmingai atliksite, tapsite tikru karaliumi. Žaidėjo dė-

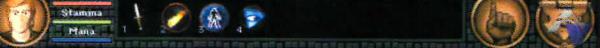
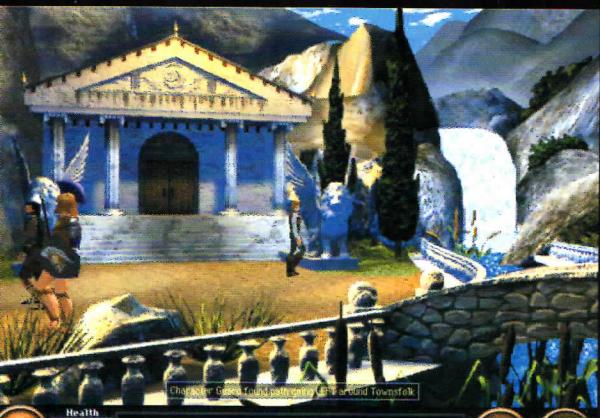
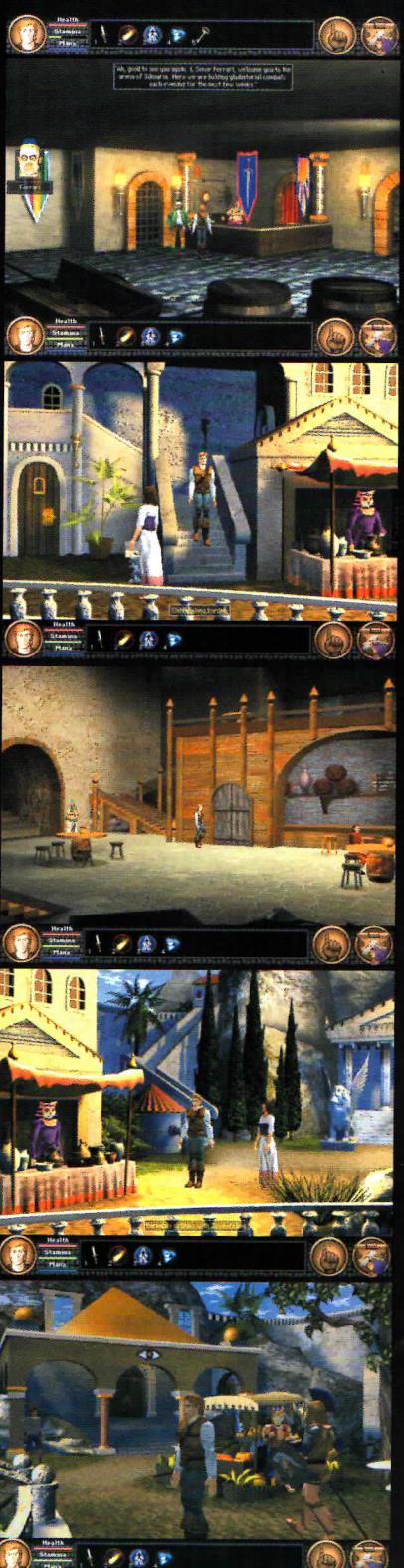
mesiu — trijų tipų herojai: kariai, burtininkai ir vagys. Visų jų tikslas — toks pat, tik skiriasi iji vedantys kelliai, elgsena. Pavyzdžiu, vagis jau žaidimo pradžioje galės pa-

tekti į daugybę pastatų, nes jis puikiai sugeba įveikti bet kokį užraktą. Kariui tai vyks kur kas vėliau, užt jis turi kitų pranašumą — fiziskai jis pats pajėgiausias. Kaip tik dėl to pasirinktas herojaus tipas daugiausia lem, kokias būdais trisite aplinką, vykdysite užduotis. Nuo to priklausys ir dauguma jūsų laukiančių nuotykių.

QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE, kaip ir kituose "Sierra" kompanijos žaidimuose, magija užima toli gražu ne paskutinę vietą. Daugumą užduočių padės išspręsti tam tikros užuominos. Nieko, ką išgirsite ir pamatysite, nepraleiskite pro ausis — kiekviena smulkmena, tin-kamai įvertinta, galės pri-artinti pergale. Žaidimo scenarius iš tiesų įdomus, jus nuolat lydės pasakotojo balsas. Išgirsite begales dialogų, labai charakteringu toko žanro žaidimams, — kaip tik jie padės atskleisti daugybę paslapčių ir įveikti užduotis. Kadangi žaidimas tu-ri nemažai RPG elementų, jí galima žaisti daug kartų.

Beje, kovos, lyginant su ankstesniais QUEST FOR GLORY serijos žaidimais, labai pasikeite. Žaidimas lengvai ir malonai valdo-mas. Pasirinkus herojų karj stebins ginklų gausa ir įvairovę, burtininkų — tikrai išpūdingi užkeikimai. Na, o vagis pranoksta juos abu: jis mokės ir užkeikimų, ir kau-tis su ginklais, tiesa, ne taip puikiai kaip aniedu.

Trumpai tariant, QUEST FOR GLORY V — tai klasiki-nis kelioniu žaidimas su labai sudėtingu siužetu, daugiau nei 50 veikėjų, šimtaius mie-stų, kaimų ir magiškų vietovių, įvairiausiai herojais, kuriu igū-džius galima tobulinti.



# MAD TRAX

## Rayland

Techniniai reikalavimai:  
P 133, 2 MB RAM, Win'95



Dabar, kai leidžiama tiek daug geros kokybės lenktynių žaidimų, nemažai yra ir jų gerbėjų. Vis dėlto net ir labiausiai užkięjęs fanatikas nepirkis žaidimo, apie kurį ničnieko nežino. Čia pristatomė MAD TRAX — tai paprasta arkada, kurią tikrai verta išsigyti.

Viskas čia atrodis labai patraukliai. Žaidėjas stebės futuristiniu kraštovaizdžiu ir lenkdamas vėja skries spiralės formos keiliais. Galės lėkti vienas arba lenktyniauti su kitaivais varžovais.

Skirtingai nei daugelio kitų futuristinio tipo žaidimų, MAD TRAX automobiliai turi normalius ratus, o ne kokias nors oro pa-

apčiuopiamas.

MAD TRAX bus 10 automobilių, primenančių išdailintus modernizuotus visureigius. Jų visų šiek tiek skirsis išorė bei techninės charakteristikos, taigi atitinkamai ir automobilių valdymas, greitis bei pagreitis. Automobiliai bus galima taip suderinti, kad jie kuo geriau tiktų važiuoti specifinėmis kiekvienos trasos sąlygomis: nustatyti didesnį ar mažesnį pagreiti, posūkio spindulį ir t.t.

Žaidime netrūks įvairiausių ginklų ir įrengimų, didinančių galią, — visa tai rasite pakelėse. Itin vertingos raketos, minos, greitintuvai ir nepažeidžiamumas. Raketos galima šiek tiek modifikuoti. Jų bus paprastų ir su automatiniu taikikliu, kuris pats randa taikinį.

Greitintuvai suteiks galimybę trumpam padidinti automobilio greitį. Tačiau jokie ginklai nepavers MAD TRAX žaidimo CARMAGEDDON' u: svarbiausia čia — lenktynės.

MAD TRAX turėsite įveikti



galves. Nors jie atrodo paslaptingi, tačiau jų techninės charakteristikos atitinka šiuolaičinių automobilių charakteristikas. Be to, jų valdymas bus labai paprastas.

MAD TRAX autorai teigia, kad šiam žaidimui bus paisoma visų fizikos dėsių. Taigi nieko nuostabaus, jog lekiant nežmonišku greičiu užtenka mažiausio kryptelėjimo — ir automobilis jau skrenda į sieną. Regis, šis žaidimas — dar ir puiki treniruotė būsimiems vairuotojams, norintiems išmokti greitai ir gerai važiuoti. Rizikos — jokios, o nauda —



10 skirtinčias trasas. Visų jų skirtinčia savita tematika, visose gausu įvairių peizažų, posūkių ir vingių. Autorai lenktynininkams pateikė nemažai staigmenelių — trampolinių, tiltų, — be to, nepamiršo ir ženklių perspėjančių apie staigius posūkius. Šiuolaikiniuose žaidimuose tai išprastas dalykas. Žaidėjo valia rinktis, kokiui keliu važiuoti: lygiu ir tiesiu, tačiau labai ilgu arba sudėtingu, užtat trumpu. Peizažai labai įvairūs: dykumos, miestai, ledo platybės ir t.t.

MAD TRAX galima žaisti keliais būdais. Vienas žaidėjas gali tiesiog bandyti laimėti vieną lenktynes arba rungtyniauti lygoje. Pasirinkus pastarąja, teks įveikti 20 trasas.

Jei laimėsite sezoną rungtynes, jums bus pasiūlyta dar viena trasa. Žaidimą gali žaisti ir keli žaidėjai — tada ekranas padalijamas.

Žaidimas atrodo gana gražiai. Apšvietimas puikus ir dinamiškas. Daugelį parametrų gali reguliuoti pats žaidėjas: keisti grafikos parametrus, nustatyti efektus ir kt. Yra įvairių sunkumo lygių. Jei jums teko žaisti ir patiko RALLY CHAMPIONSHIP tipo žaidimai, jeigu norite tikrai pasimėgauti greičiu, būtinai vertėti išsigyti MAD TRAX.

# Werewolf: The Apocalypse

Dreamforge/ASC Games

WEREWOLF pradžių pradžia siekia tuos laikus, kai pasaulyje viešpatavo RPG stalo žaidimai. Tačiau jis smarkiai skyrėsi iš visos pilkos kartoninių žaidimų masės. Ir štai dabar, atėjus trimačių erdviių epochai, WEREWOLF vėl grįžta į žaidimų pasaulį, tik jau su patobulintu UNREAL varikliuku, sukurtu "Epic Mega-Games". Apokalipsė prasidėjo: pasaulį valdo korupcija, narkotikai ir juodoji magija. Normalus gyvenimas virsta griuvėsiais, o jo vietą užima monstro, vardu Virnas, garbinimas. Kad pasipriešintų jam, Žemės planetoje buvo sukurta mistinė Gajos sritis, kurios šeimininkai — didingos dvasios bei aukštostos energijos. Tačiau pati Gaja — beginklė, todėl ją saugo Garou, tai yra vilkolakiai. Vilkolakiai iš esmės yra Gajos antikūnai, pasirengę

viskam, kad tik sunaikintų Virną ir milžinišką jo garbintojų armiją. Žiloe se novėje, kai žmonės dar medžiojo mamutus, Garou valdė žemę, tačiau po truputį žmonių vis daugėjo, ir buvusi didžioji Garou imperija pasistengė išnykti iš jų akij, nuojo į pogrindį ir toliau gyvavo vadovaudamasi savais slaptais įstatymais. Ir štai dabar, kai viskas žlunga, Garou nusprendė grįžti į didžiųjų pasaulį, sudoroti Virną ir išgelbėti žemę nuo visiškos žūties. Pagal Garou planą, niekas neturi sužinoti apie jų egzistavimą.

Pagrindinė žaidimo figūra — vaikinukas, kuris pajunta turėti mistinės Garou energijos. Jis (o kartu ir jūs) privalo iššiuksinti tamšiuosius Virno planus, suvokti savo vaidmenį saugojant Gają — didžiąją žemės dvasią. Virno imperijos viešpatavimas prasidėjo dar senovės Romos laikais, ir tada vilkolakių organizacija, pasivadinusi *White Howlers*, mėgino apsaugoti Vakarų Europą nuo pirmosios Virno ekspansijos. Tačiau jie papuo�ė į spastus ir paaukojo savo sielas, kad išgelbėtų kitus. Ir dabar jų energija tapo Virno struktūros dalimi, pavadinta *Black Spiral Dancers*. Laikui bėgant vilkolakių ir vilkų genai susimaišė, bet Virnas pasistengė žiauriai išnaikinti visus, turinčius vilkolakių krauso. Tik niekas nežinojo, kad paskutinis iš *White Howlers* turėjo sūnų. Jis ir bus pagrindinis žaidimo herojus

— tai yra jūs.

Žaidimo autoriai labiausiai giriasi sugebėjė sukurti itin tikrovišką žmogaus virsmo vilkolakių vaizdą. Jie tvirtina, kad nieko panašaus jums iki šiol nėra teke regeti. Iš pradžių galėsite pavirsti pusiau žmogumi, pusiau vilku. Beje, visiškai pasiverė vilku nebesinaudosite pistoletais ir liepsnosvaidžiais, užtat bus smagu pasikliauti puikia uosle, milžiniška jėga ir magiškais sugebėjimais, kurie augs kartu su igyjama patirtimi. Kaip ir dera siaubo žaidimui, veiksmas prasidės niūriuose futuristinio Londono labirintuose, o vėliau atsidursite laukinės Šiaurės Amerikos gamtos aplinkybėse. Kūrėjai vietoj iprasto vaizdo veikėjo akimis pasirinko vaizdą iš šalies — panašiai kaip žaidimuose MARIO64 bei TOMB RAIDER, bet jie žada, kad viskas bus matyti labai puikiai. Jūsų laukia klasingas, pribloškiantis pasaulis ir nuostabiai grafika. Tačiau ar šis pasaulis ištengs užkariauti mūsų širdis bei mintis, sužinosime ateinančią vasarą.

## Žaidimo ypatumai:

- neįtikėtinų galimybių UNREAL varikliukas;
- sukrečiantis RPG pasaulis;
- beprotiški pasiverčiamai ir mistinės paraplaptys;
- itin painus siuzetas;
- interaktyvūs personažai;
- galimybė naudotis visais žinomais 3D greitintuvais.

# ANACHRONOX

ION Storm/Eidos Interactive

P166, 32 RAM, Win'95

Tomas Chollas, išgarsėjus kartu su savo kūriniu DOOM ir QUAKE, pats visą gyvenimą žaidė tik japoniškus RPG. Ir visuomet svajojo sukurti ką nors ypatingo, bent kiek panašaus į legendinę FF7 seriją arba žaidimą CHRONO TRIGER, kuris be galo išpopuliarėjo dar SNES laikais. Ir štai, kartu su ne mažiau garsiu Džonu Romero išteigęs kompanija "ION Storm", jis pagaliau galėjo įgyvendinti savo svajonę. Naujam žaidimui Tomas Cholas paėmė QUAKE 2 varikliuką. Taip prasidėjo pačio pretenzingiausio 1998 metų projekto su paslaptingu pavadinimu ANACHRONOX istorija.

Tolima ateitis. Galaktiką jungia erdvė-

nės skylės, vadinamos Senders, — tai paslaptinė žuvusios nežemiškos civilizacijos artefaktai, palikti žmonijai. Vienoje iš tokų vietų, gigantiškoje laiko pūslėje, stūkso miestas Anachronoxas. Kadaičiai čia klestėjo galinga civilizacija, pasižymėjusi aukšta kultūra, bet vėliau dėl neaiškių priežasčių ji paliko šią planetą ir miestą. Liko tik griuvėsių. Dabar, praėjus tūkstantmečiams, čia pradėjo rinktis visuomenės atmatos iš visos visatos: įvairausio plauko autsaideriai, banditai, prekeivai narkotikais ir ginklais. Čia niekas nesilaiko jokių įstatymų — viešpatauja chaosas.

Kaip tik čia ir prasideda jūsų heroinas Silvestro (Slajaus) ir jo partnerės — žavios ir kietos merginos Stilleto — nuotykių. Truputį paklajoję jūs šiek tiek daugiau sužinosite apie ateivų artefaktus ir galaktikos susiskaldymą.

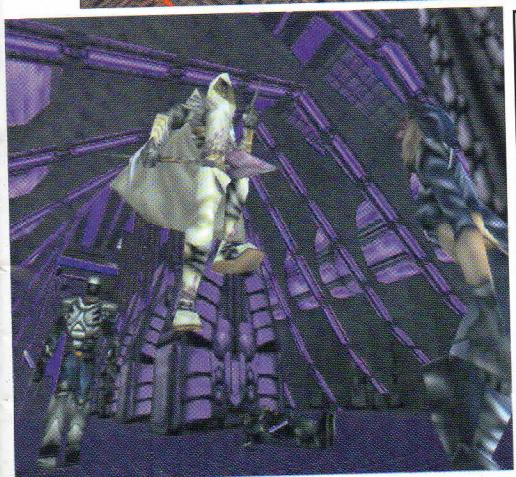
Prie Stilleto ir Slajaus kelyje prisdės Dr.Rho Boumanas (mokslininkas, ištystės visatos žuvimo pradžia), Fatima Doohan (holografinė Silvestro sekretorė), Grumpsonas (ginklakalys, kuriam svarbiausi savi interesai) ir nedidelis robotas. Iš viso žaidime bus daugiau nei 189 priešai ir 449 NPC. Be to, autorai labai didžiuojasi animaciniais intarpais ir net 100 lygių. Nepaisant to, kad žaidimui kurti buvo naudojamas QUAKE II variklis, ANACHRONOX bus tikras RPG, primenantis Rytų vaidmenų žaidimus. Taigi veiksmas bus stebimas iš šalies.

Kovos čia vyks paeiliui, panašiai kaip žaidime CHRONO TRIGER. Dar vienas žaidimo ANACHRONOX pranašumas — galimybė kurti unikalius ginklus.



Ši žaidimą galés žaisti daug žaidėjų. Be to, čia bus pastaruoju metu labai išpopuliarėjė *co-operatyve* ir *deathmatch* režimai. Taip pat pažadėta galimybė ANACHRONOX žaisti per "Interneta", tiesa, ji atsisraus kiek vėliau.

Nekyla abejonių, kad ANACHRONOX taps vienu įdomiausiu ir populiariausiu žaidimu ir atneš daug džiaugsmo visiems RPG gerbėjams.



**AUKŠTAITIJOS RADIJAS**  
**FM 106.9 MHz**  
INFORMACIJA: TEL. (8-25) 466285  
KIBERZONA 2/99 Vasaris 11

# ASTEROIDS

*Activision/Syrox Developments*

P90, 16 Mb, Win95/98

**O išlikti gyvam per meteorių lietu kur kas sunkiau, nei išsisukti nuo vieno, nors ir gigantiško, luito.**

“Dėmesio! Prie X sektorius artėja milžiniškas asteroidų spiečius. Būtina skubi šiukslininkų pagalba. Kartoju. Prie X sektorius...” Tai — mūsų laikmetis. Niekas negali be mūsų išsiversti. Tik mes — šiukslininkai — apsaugome planetas nuo mirtingo nešančio lietaus. Mūsų reakcija puiki, o laivai — pajęgūs suskaldyti bet koki asteroidą. Mums šis šaukinys reiškia tik viena — nedelsdami išvykstame į X sektorij.

Kompiuterių pasaulyje garsi firma “Activision” pernai nusprendė atgaivinti dar aštuntojo dešimtmecio pabaigoje itin populiarų žaidimą ASTEROIDS. Anuomet, išleistas “Atari” platformai, jis sukelė tikrą furorą. Išėjo milijonai ASTEROIDS kopijų, atnešusių pripažinimą ir didžiulį pelną žaidimo kūrėjams. Dabar, baigiantis antrajam mūsų eros tūkstantmečiu, “Activision” savo senajį šedevrą perkėlė į trimatį pasauly.

Mūsų manymu, kaip tik dabar šiuolaikinių kompiuterių žaidimų rinkoje juntamas šioks toks atoslūgis. Daugelio žanrų nebedrebina jokios esminės naujovės. Šiuolaikiniai žaidimai atrodo tarsi seniai išleistų savo pirmąjį patobulintos versijos. Kartais, pradėjus kokį naują žaidimą, neilgtokus net ima atrodyti, jog kadaise jau žaidei ji. Iš koto verčiantys trimačiai vaizdai iliustruoja prėskus siužetus, praradusius bet kokį originalumą bei ryškius, nepakartojamų charakterių veikėjus. Vis daugiau išleidžiamą žaidimą, primenančią trečiarūšius Holivude kepamus filmiūkščius. Keičiasi veikėjų veidai, vardai, režisieriai pavardės bei filmų pavadinimai, bet scenarijai, deja, — ne. Tas pat vyksta ir žaidimų rinkoje. Todėl daugeli

firmų akis kreipia nebe pirmyn, bet grėžiojasi prieit. Nebesisengdamos sukurti ko nors naujo, jos paprasčiausiai senus hitus perkuria šiuolaikinėms platformoms, modernizuoją grafiką, muziką, garsą bei kitus komponentus. Lygiai tas pat buvo padaryta ir su ASTEROIDS. Stai jums įrodymai.

Jūs — vieno laivo, kuris skirtas naikinti viską, kas sklando beribėje kosmoso erdvėje, kapitonas. Jūs turite nukakti į labiausiai užterštą sektoriją ir padaryti ten tvarką. Kaip tik dėl to mūsų herojus pavadinom šiukslininkais. Tikslas aiškus — išvalyti kosmoso erdvę ir likti gyviems. Tai vienintelė užduotis — taigi įvairenybių nesitikėkite.

Tiesa, su gyvais priešininkais bus kiek kebliau susidoroti. Visus objektus, kurie pasitaikys jūsų kelyje, galima suskirstyti į tris grupes. Pirmieji — tie, kuriuos galite rinkti. Tokiu būdu rasite galingesnių ginklų, patikimesnę apsaugą, taigi — pasilengvinsite gyvenimą. Antrieji — tai asteroidai ir kiti dangaus kūnai, galintys pakenkti tik tuo atveju, jei atsidursite jų trajektorijoje. Trečiajai kategorijai priklauso ateivai. Iš kažkur atsibastę savo kosminiais laivais, jie stengiasi jus sutriuškinti. Kam jiems to reikia — vienas Dievas težino. Tačiau faktas lieka faktu — nuo jo nepabėgsi. Pasirodė priešas — ruoškis kautynėms.

ASTEROIDS žaidimo tipas — plokščioji arkada (beje, “plokščioji” reiškia “dvimatė”, o ne “lėkšta” ar “neįdomi”). Judėti galima tik į šonus arba suktis apie savo aši. Iš pradžių tai pernelyg neklūva, tačiau vis dėlto po tikrų trimačių puikuolių reikia

šiek tiek laiko, kad priprastumėt prie dvimacių pasaulėvaizdžio. Kaip tikrū naikintuvų, jūsų laive ginklai įmontuoti pirmagalyje. Dėl to atidengti ugnį galite tik atsisukę į taikinį. Jei laiku nespėjote atlitti tokio manevro, dar galite pasinaudoti hipererdvės varikliu, akimirkniu perkelsiančiu jus į bet kokį kitą erdvės tašką, arba skydu, pajėgiu atmušti nedidelius meteoritus. Taigi manipuliuodami šiomis gan menkomis galimybėmis, turėsite visiškai išvalyti kosmoso erdvę.

Tai nebus pernelyg lengva — įvairiausi dangaus kūnai knibždėte knibžda visatoje. Dideli meteoritai gali skilti į mažesnius, o šie, savo ruožtu, — į visai smulkius. O išlikti gyvam per meteoritų lietu kur kas sunkiau, nei išsisukti nuo vieno, nors ir gigantiško, luito. Todėl trūks plyps pasistenkite iškart visiškai sunaikinti kiekvieną pasitaikius objektą. Tai dar ne viskas: pasirodo, vienokie kosminiai kūnai gali virsti kitokiais, pavyzdžiui, ikaitės meteoritas — dviem ugninėmis kometomis, kurios ataušusios taps asteroidais. Ateivai nesistengs jūsų taranuoti. Toli gražu ne visi žmonės pajęgūs tai padaryti — tad ką kalbėti apie kažkokius nežemiškų civilizacijų astrovus... Jie iš savo laivų tiesiog taikysis į jus ir šaudys. Užtat pataikę žalos pridarys daugiau nei didokas meteoritas.





Iš visko, kas čia

išdėstyta, aiškiai matyti, jog užduotys ir valdymas žaidime liko visiškai tokie pat kaip ir pirmajame ASTEROIDS. Užtart visa kita buvo perdaryta iš esmės. Tai iškart krenta į akis įžanginiame filmuke: gérēdamies visą ekraną užimančiu visatos vaizdu, puikiais trimačiais efektais, nepastebimai panirsite į žaidimo pasaulį. Jūsų dėmesiui — trys skirtinių erdvėlaiviai, kurių nevienodas greitis, ginkluotė, apsaugos sistemos ir, žinoma, išorinis vaizdas. Viskas žaidime atrodo labai tikroviškai.

#### Grafika

Pastaruoju metu sunkoka aptikti žaidimą, kuriam nebūtų pritaikytas 3Dfx. Šis — ne išimtis. Yra du grafikos režimai — programinis bei aparatinis vaizdo kūrimas. Žaidimui skirtas standartinis draiverių rinkinys Direct 6. Draiveris naudojamas ir vaizdui, ir garsui. Intarpai — aukščiausio lygio video fragmentai, nukeliantys mus į kosmoso platybes. Aptu dabar jau tapusių įprastais efektų: dinamiškas apsvietimas, tikroviškai atrodantys dūmai ir pan. Vis dėlto dvimatis vaizdas niekuomet neprilygs trimačiui, taigi ir žaidžiant patiriami įspūdžiai menkesni, nei galėtų būti.



#### Interfeisas

Sunku kalbėti apie žaidimą, kuris buvo kuriamas visiškai kitu laikmečiu. Iš pradžių pasigirsta dialogas, po kurio reikia pasirinkti norimą režimą ASTEROIDS būdinga viena "liga", kuri būdinga ir daugeliui kitų šiuolaikinių žaidimų: jis reikalauja labai daug kietojo disko vietos (kad normaliai instaliuotumėt — per 70 Mb, o instaliavus visutėli žaidimą — net dvigubai daugiau). Ko gero, kūrėjai mano, jog geriau daugiau laiko sugaišti išrašinėjant, nei paskui kiekvieną kartą pradedant žaidimą. Galbūt, tačiau kai kuriems vartotojams labiau patiktų, jei kietasis diskas būtų išnaudojamas optimaliau.

Pasirinkimo sistema tokia paprasta, kad ko nors supainioti čia praktiškai neįmanoma. Patį žaidimą galima valdyti klaviatūra, vairalazde arba džioistiku. Be abejo, klaviatūros valdymo klavišus galėsite nusistatyti savo nuožiūra. Iš pat pradžių valdymas gali pasirodyti ne itin patogus, tačiau netruksite įgusti, ir viskas eis kaip iš pypkės.

**Sunku kalbėti apie žaidimą, kuris buvo kuriamas visiškai kitu laikmečiu.**



#### Zaidimo eiga

ASTEROIDS nėra skirtas kokio nors konkretaus amžiaus žmonėms.

Gamintojai teigia, jog jį galima leisti žaisti net 3—5 metų vaikams, — o tokį žaidimą dabar išties reta. Ir iš tiesų: čia nėra kraujo upių, nedemonstruojama prieverta, žiaurumai. Vienintelai gyvi priešininkai — ateiviai, kurių mirtis tikrai neatrodo siaubinga. Antras ASTEROIDS pranašumas — šio žaidimo pirmtakas daugeliui gerai žinomas. Be abejo, atsiras ir jo nežaidusiu. Labai malonu valdyti erdvėlaivi, kuris valo kosminę erdvę. Idomu laukti ateivų puolimo, smalsu, su kuo gi teks susidurti kitame lygyje. Kita vertus, trimačių žaidimų išlepintiemis vartotojams žaidžiant dvimati ASTEROIDS gali susidurti įspūdis, jog čia kažko tarsi trūksta.

#### Garsas

ASTEROIDS netrūksta puikių garso efektų. Prieš pradedant misiją gražiai anglų kalba nuskamba nurodymai, kur reikės vykti ir ką nuveikti. Tiesą sakant, taip yra beveik visuose šiuolaikiniuose žaidimuose, — o kadaise tai atrodė kaip tikras stebuklas. Šiaip garsai nėra labai išairūs, tačiau jų visiškai pakanka.

#### Muzika

Puikiai dera prie visko, kas tuo metu vyksta ekrane. Čia išgirsite nemažai melodijų, visos jos atliekamos profesionaliai ir skamba nuostabiai. Ko gero, tai vienas iš geriausių dalykų, kurie atsirado naujojoje žaidimo versijoje.

#### Intelektas ir sudėtingumas

Nėra ką kalbėti apie priešų intelektą dėl tos paprastos priežasties, kad jo praktiškai nėra.

# THIEF:

## The Dark Project

Looking Glass Studios/Eidos Interactive

P166, 32 Mb RAM, Windows'95/98,  
rekomenduojama: P233, 64 Mb RAM, 3Dfx.

Vietoj įžangos trumpai apžvelgime 3D veiksmo žaidimų mikrovizatos istoriją. Nusikelkime į šio dešimtmečio pradžią, kai dar niekam nežinoma kompanija "id Software" išleido žaidimą WOLFENSTEIN 3D. 1993 metais ji pristato savo naują "kūdikį", kuris sukėlė tikrą 3D veiksmo žaidimų žanro revoliuciją, — suprantama, jog kalbama apie dabar jau legenda tapusį DOOM. Šiandien jis drąsiai vadiname visų dabartinių 3D šaudyklų pirmatinku, kurį žaidė, žaidžia ir žais dar ne viena žaidėjų karta. O po DOOM išleidimo pasipylė lyg iš gausybės rago: vienas po kito į rinką išmetami DOOM II, DUKE 3D, QUAKE ir dešimtys kitų, kurių pavadinimus ne daug kas beprisimena. Visi jie savo koncepcija nedaug kuo tesiskyrė. O ji maždaug tokia: mes patenkame į tokią vietovę, kur yra labai daug blogų vyrukų ir vienas geras vyrukas (žinoma, žaidimo pradžioje jums papasakodavo gan standartišką istoriją, iš dalies paaiškinančią, kur dingo visi jūs)



kompanionai bei iš kur tiek herojaus nedraugų), kurio vaidmuo ir tenka žaidėjui. Toliau viskas labai paprasta: gauname ginklą ir einame triuškinti prieš legionų. Vienintelis ryškus minėtu žaidimų skirtumas — tai nuolat tobulėjanti grafika. Jei manote, jog dabar reikalai smarkiai pakito — labai klystate. Peržvelkime naujausius "deimantinius" bei jų kozirius. 1) UNREAL — tiesiog stulbinanti grafika, tačiau dėl to labai mažai dėmésio skirta kitiems žaidimo elementams; 2) HALF-LIFE — beveik idealus

dirbtinis intelektas, neboga grafika; 3) SIN — puikus, pagaulus siužetas, nuostabus lygių dizainas. Šaunu, bet vis dėlto atmetę išvardytus pranašumus gausime jau pensijon išėjusi DOOM. Todėl kai į rankas pakliuva naujas šaudynių žaidimas, atslūgus pirmai susižavėjimo bangai nejučia nusmelkia mintis: "Nieko nauja — tiesiog senas produktas naujamame apvalkale". Daugelis žaidėjų taip mano. 3D veiksmo žanras pasiekė savo apogėjų, reikalingas koks nors naujas postūmis, kuris iš esmės pakeistų esamą padėti.

Ir čia scenoje pasirodo pastaruoju metu kiek pritilusi kompanija "Looking Glass Studios", gerą vardą užsitarnavusi leisdama gan neįprastus kūrinius (prisiminkite ULTIMA UNDERWORLD, FLIGHT UNLIMITED, SYSTEM SHOCK). Šiame straipsnyje aptarime naujausią jos darbą — THIEF: THE DARK PROJECT. Žaidimą labai sunku priskirti kokiam nors konkretiui tipui, kadangi jam aiškiai per ankštos vieno žanro ribos. Tai nauja žaidimų kūrimo kryptis, kuria apibūdintume taip: 3D veiksmo žaidimas su daugybė nuotykių žanru būdingu elementu.

LGS iš esmės pakeitė herojaus įvaizdi. Jis jau nebe ginkluotas iki dantų jūrų pėstininkas, o paprastas, niekingas, apskrus, bijantis saulės (ir ne tik) šviesos... vagis.

"Na ir kas iš  
to, —  
šyptelsit  
jūs, — koks  
skirtumas, vagis ar jūrų  
pėstininkas: vis tiek galop  
reikės kautis su visais  
sutiktais padarais". Skubame  
jus nudžiuginti (kas žino, gal  
kas nors dėl to ir nuliūs).  
LGS nebūtų LGS, jei  
nesukurtų ko nors neįprasto,  
nematyto. Kaip manote, ar  
gali paprasčiausias vagis iš  
velniaižin kur ištraukti  
raket(granat-, kulko...)svaidi,  
eiti po miestus ir šluoti viską  
savo kelyje? Žinoma, ne. Tad  
kaip gi elgiasi vagis? Prie savo

tikslo artinas iku nuošalesniais bei tamseinius keliais, nekeldamas triukšmo ir palikdamas kuo mažiau pėdsakų. Dar kartą perskaitykite paskutinį sakinių ir išsiminkite kiekvieną jo žodį, kadangi žaidime teks veikti būtent taip(!). Todėl THIEF konceptacija labiau primena COMMANDOS (strategijų mėgėjams šis pavadinimas gerai pažįstamas) negu žaidimą DOOM. Bet apie viską iš eilės.

Žaidimas prasideda, kai jūsų naujas "aš", t.y. Garetas, prisimena vieną savo vaikystės ivykį. Jis neturėjo nei tėvų, nei artimųjų, nei namų, kuriuos galėtų vadinti savais. Kartą gatvėje jis pamatė neblogai apsirengusį vyrą ir nutarė "patikrinti" jo kišenes. Kaip vėliau paaiškėjo, tas nepažįstamas buvo slaptosios "tamsos žmonių" (žaidime jie vadinami "the Keepers") organizacijos narys. Nenuostabu, kad jaunajam Gareui nepavyko pergraudauti patyrusio vagies, ir jis buvo sučiuptas. Tačiau vaikino talentas taip sužavėjo senį, jog pastarasasis pasiūlė jam tapti organizacijos nariu. Keli vėlesni metai prabėgo kremant naujus mokslus bei tobulinant jau turimus įgūdžius. Ši Gareto gyvenimo periodą iliustruoja kelios mokomosios (training) misijos. Nors jos nėra privalomas, tačiau kadangi THIEF smarkiai skiriasi nuo kitų pirmojo asmens šaudyklų (first-person shooter), minėtosios pamokėlės pasirodo yra labai naudingos.

Tikrasis žaidimo veiksmas prasideda, kai Garetas (jau visiškai subrendęs) nuspindžia paliki *keeperius* ir pasitelkės visas per pastaruosius metus įgytas žinias bei praktiką veikti (t.y. vogti) vienas. Visos Gareto klajonės yra padalytos į 20 dalių (misijų). Kiekviena iš jų — tai savo išskirtiniai prieš ją buvusios misijos tēsinys. Pavyzdžiu, pirmoje misijoje jūs privilote patekti į vieno lordo pilį ir pavogti brangią apyrankę. Susitarkę su šia užduotimi sužinote, kad jus pasamđęs žmogus (kuris už darbą jums taip ir

nesumokėjo) pateko į įstatymą sergėtojų rankas ir buvo pasodintas už grotų. Garetui nelieka nieko kita, tik mėginti išlaisvinti skolininką. Ir tai tik siužeto užuomazga. O toliau...

Būti vagimi — nelengva užduotis. Standartinis planas "jeik pro paradines duris, išžudyk visus priešus, pasiimk, ko tau reikia, ir išeik pro užpakalines" čia neišdegis. Jūms teks nugalėti didelį norą iššokti priešais ginkluotus sargybinius ir parodyti jiems, "kas čia šeimininkas". Lyg to būtų maža, dabar (kai esate vagis) vaikščioti privalėsite kuo tamsesniais koridoriuviniais (ekrano apačioje esantis indikatorius informuos, ar šiuo metu jus gali pastebeti blogiukai; žinoma, visa tai skamba gal ir keistokai, tačiau tik pradėkite žaisti — ir patys viską suvoksite...) bei nepalikti jokių savo veiklos pėdsakų (kad ir sargybinių lavonų). Kodėl? O todėl, kad užtenka nors vienam blogiukui jus pastebeti, kai jis ims šauktis pagalbos, ir jau po minutės jums teks grumtis mažiausiai su trimis priešininkais. O THIEF — toks žaidimas, kuriame net kova su vienu priešinku gali būti (ir dažniausiai būna) lemtinga. Tad ko tikėtis, jei apspinta iškart trys... Todėl jei jūsų kelyje pasipainiojo sargybinis, nepulkite kaip akis išdegę į kautynes — verčiau pasinaudokite šiaisiai patarimais: 1) jeigu yra galimybė kaip nors blogiuką apeiti (nejsiveliant į kovą) —

pasinaudokite ja, 2) jei tokios galimybės nėra, visų pirma gerai pasvarstykite, kurį ginklą išsitraukti. Kad jau prakalbome apie ginklus, bent trumpai juos apžvelgsime.

Kiekvieną misiją Garetas pradeda nešinas kardu, kuoka (dažniausiai teks darbuotis kaip tik šiuo įrankiu) bei lanku su keliomis skirtingu rūšiu stélémis. Su dvemis pirmaisiais viskas turėtų būti aišku: kardas dažniausiai praverčia artimoje kovoje, o kuoka — kai nuspredžia tiekkingai užpulti iš pasalų, t.y. kai nors pavaišinti staigiu smūgiu per pakauši. O štai apie strėles reikėtų tarti porą žodelių. Be paprastų strėlių (tokių, kokias daugelis matė filme "Robinas Hudas") yra dar kelios magiškosios ar kuo kitu ypatingos. Pirmoji — "water arrow" (strėlė su ant antgalio pritvirtintu vandens pilnu maišeliu) — naudojama užgesinti fakelui bei kai tenka eiti visiškoje tamsoje, "moss arrow" suteikia galimybę vaikščioti nekeliant jokio garso, o "rope arrow" (panaši į "grapple hook" iš QUAKE CTF) reikalinga pasiekti iš

pirmo žvilgsnio nepasiemiamas vietas. Beje, žaidime greta įprastų sargybių galima sutikti "šlykščiųjų" zombių, kuriems nužudyti reikia specialaus švento vandens (tai taip pat šis tas naujo).

Ko gero, puikiausias THIEF dalykas — garsas. Jis padeda taip išsiausti į vagies vaidmenį, jog visiškai pamirštate, kad tai — viso labo žaidimas (o jei dar ir esate laimingas garso plokštės, suderinamos su DirectSound 3D ar Aureal3D standartais, savininkas, — apskritai negalėsite atsidžiaugti). Pavyzdžiu, sėdint pasaloje vos už kelių žingsnių nuo sargybių ir klausantis jų pokalbio, net šiurpuliukai po nugarą bėgioja. Visąlaik

reikia stengtis veikti kuo tyliau — priešai turi neblogas ausis. Nepamirškite, kad žingsniuodami keliat mažiau triukšmo, nei bėgdami, o žolė daug geriau sugeria žingsnių garsą nei geležinės grindys... Prieš sugebėjimas girdėti kartais gali būti ir naudingas. Visur rasite įvairiausių daiktų, kuriuos galima panaudoti sargybių dėmesiui nukreipti, — pavyzdžiu, mestelti vieną iš jų į sargybinio saugomą zoną, ir kol šio pokšto auka ieškos, kas ten triukšmauja, jūs pats galėsite netrukdomas praslinkti pro šalį.

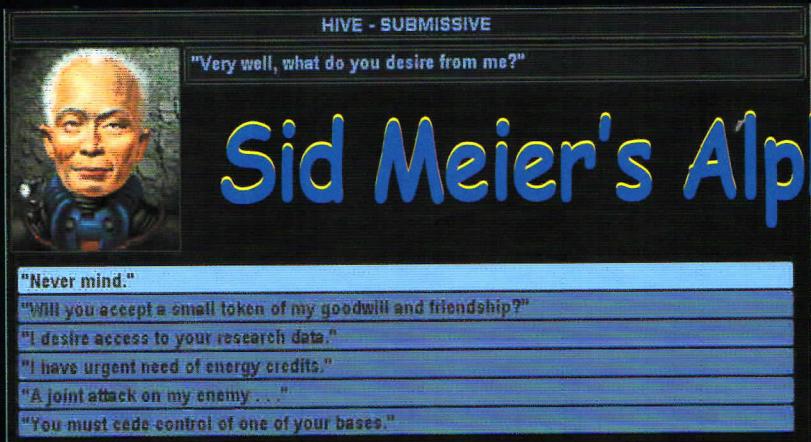
Dabar trumpai apie tai, kas



THIEF nėra gerai. Prisižaidęs vienam vartotojui skirto žaidimo, ne vienas nusimins, žaidimo menui neradės jokios užuominos apie *multiplayer* režimą. O gaila. Juk kaip būtų įdomu pasidalyti į dvi komandas: sargybių ir vagių, pažaisti per tinklą. Tai, ko gero, vienintelis didelis žaidimo trūkumas.

Ką gi, LGS vėl pasiekė savo: sukūrė žaidimą, nepanašų į kitus, žaidimą, kuriam per ankstos vieno žanro ribos, žaidimą — šedevrą. O gal jis netgi taps naujo žanro pradininku? Laikas parodys. O dabar rekomenduotume THIEF pažaisti visiems: ir 3D veiksmo žaidimų fanams, ir kitiem... Jei ši mėnesį ketinate nusipirkti tik vieną žaidimą, tegul tai būna THIEF: THE DARK PROJECT!!!

DimaLT



# Sid Meier's Alpha Centauri

**Firaxis/EA**

"Never mind."

"Will you accept a small token of my goodwill and friendship?"

"I desire access to your research data."

"I have urgent need of energy credits."

"A joint attack on my enemy..."

"You must cede control of one of your bases."

## Strategija su paeiliui daromais ėjimais

OK

P113, 16MB, Win'95/98/NT

Yra keletas vardų, kurie siejasi su strategijos žanro žaidimais, ir vienas iš jų, be abejonių, — Sido Mejerio. Jo įsteigta kompanija "Firaxis" šiuo metu kuria žaidimą SID MEIER'S ALPHA CENTAURI, kuris turi šansų būti toks pat populiarus kaip jau tapęs strategijos žanro legenda CIVILIZATION.

Nors autoriai teigia, kad naujasis jų kūrėjų nebus panašus į jokį kitą, vis dėlto mes tikrai išvysime kai kurių CIVILIZATION elementų. Žinoma, SMAC — kur kas daugiau nei paprastas CIVILIZATION analogas (turimos omeny abi pastarojo žaidimo dalyse).

Tarsime porą žodžių apie patį SMAC siužetą. Žemė tapo pragarišku užterštumo, chaoso ir mirties, galinčios užklupti kiekvieną akimirką, košmaru. Dėl to Jungtinės Tautos pasiuntė ekspediciją ištirti artimiausią tinkamą gyventi planetą — Chironą, esantį Kentauro žvaigždyne. Kelionės metu į erdvėlaiivį pataikęs meteoritas pridaro daug žalos ir pažadina keleivių iš hipermiego. Ekspedicija skyla į kelias grupes, kurios savarankiškai, nepriklausomai viena nuo kitos, stengiasi išgyventi. Kiekviena grupė turi savo lyderį ir savo filosofiją su savais

pranašumais bei trūkumais. Pavyzdžiui, spartakiečiai — karai, gajanai trokšta gyventi santarvėje su aplinka, o morganai lenkiiasi visagaliui doleriu. Jūs pasirenkate vieną iš grupių, su kuria ir mėginate įsikurti tolomojoje planetoje. Jeigu norite išsamesnės informacijos,

išgyventų maistas, mineralai ir energija. Visa tai gaunama iš fermų, šachtų ir saulės baterijų. Kiekvienas iš šių statinių ar įrenginių gali būti statomas ar įrengiamas tik tam tinkamose vietose, pavyzdžiu, šachtos — tik kalnuose.

Kad geriau įsitvirtintumėt — pagerintumėt savo padėti ir susilpnintumėt priešinko pozicijas, — jūs galite šiek tiek keisti landšaftą. Pavyzdžiu, pasukti upių vagas, kad priešas negalėtų prie jų prieiti ir gauti tam tikrų resursų. Kad būtų paprasčiau, galite pasitelkti pagalbon valdytojus. Energija šiame žaidime — gyvybiškai svarbi ir netgi yra valiutos ekvivalentas. Jeigu su kitomis grupėmis palaikysite diplomatinius santykius, pamatysite, kad prekiavanti energija labai pelninga. Jūsų bazėse atliekama daugybė funkcijų. Tai



ieškokite pačiame žaidimo serveryje.)

"Firaxis" savo naujajį žaidimą itin taikliai apibūdino viso labo keturiais žodžiais: *ištirti, atrasti, pastatyti, užkariauti*. SMAC pasaulyis formuojamas labai dinamiškai — taigi bus vienodai įdomu jį žaisti ir antrą, ir trečią kartą, nes kiekvienąsyk viskas vyks kitaip. Būtini trys pagrindiniai dalykai, kad jūsų grupė

yrą jūsų pramonės centrai, iš kurių gaminamų medžiagų statote įvairios paskirties pastatus. Be to, jūs vadovaujate tyrimams, kurie leidžia tobulinti technologijas ir taip gerinti mašinas bei plėsti jų galimybes.

Papildomos struktūros padės patenkinti kitus jūsų darbininkų poreikius ir sumažins sukilmimo tikimybę. Jūs turite įrenginių, skirtų žaliaioms gauti bei aplinkai tyrinėti. Taip pat jie padeda apsiginti nuo kitų grupių ir spręsti įvairias planetoje kylančias problemas, užimti artefaktus bei strategiškai svarbias vietas.

Pagal užsakovo pageidavimą galima tobulinti įvairias sudedamasių įrenginių dalis. Kiekvienas technologijos laimėjimas — tai nauja galimybė modernizuoti mašinas — dėl to jas

POLITICS				SOCIETY			
FRONTIER	POLICE STATE	DEMOCRATIC	ECONOMY	EFFECT	SUPPORT	MORALE	PLANET
2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	+1	0	0	0
SIMPLE	FREE MARKET	PLANNED	GREEN	EFFIC	SUPPORT	MORALE	PLANET
2 5 3	2 2 2	2 2 2	2 2 2	0	0	0	0
VALUES	POWER	KNOWLEDGE	WEALTH	EFFECT	SUPPORT	MORALE	PLANET
SURVIVAL	2 2 2	2 2 2	2 2 2	0	0	0	0
FUTURE SOCIETY	CYBERNETIC	THOUGHT CONTROL	UNIVERSITY	EFFECT	SUPPORT	MORALE	PLANET
NONE	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	0	0	0	0



tobulinti galite praktiškai be galio. Darbo ekranas leidžia matyti ir keisti šasi, įrengimus, šarvus, variklį. Visada galite patobulinti jau turimas, tačiau moraliskai pasenusias mašinas. Charakterizuojama moralinė kiekvieno įrenginio būklė, kurią galima nuolatos gerinti. Pagrindinius darbus bazėje atlieka minia. Minia — tai neišlūgintų piliečių grupė, kuriai vadovauja didesni intelektualai. Šie intelektualieji gyventojai, vadinančių talentai, išskiriama iš minios. Tiesa, jiems išmokslinti eikvojama energija. Kiekvienam piliečiu galite skirti energijos jo psichologiniams sugerbėjimams lavinti ir taip gauti talentą. Svarbu išlaikyti pusiausvyrą tarp minios ir talentų, antraip minia gali sukilti. Sukilimą galima numalšinti taikiai arba su policijos pagalba.

SMAC interfeisas puikiai sukomponuotas dviem svarbiausiems tikslams siekti: atsiradus reikalui lengvai bei skubiai perkelti visus įrengimus į kitą vietą bei greitai gauti reikiamas informacijos. Pagrindiniam ekrane pateiktas pasaulio žemėlapis, kuris gali būti suskirstytas kvadratais: juose matysite atskirus įrengimus, rasite žinių apie atskiras vietas, kitų grupių padėtį ir t.t. Yra 10 dalykų (ekonomika, moralinė būklė, pramonė, policija ir kt.), apie kuriuos pateikiami statistiniai duomenys. Kiekvienas iš šių dalykų gali būti įvertintas teigiamai, neigiamai bei neutraliai. Teigiamas įvertinimas rodo parametru augimą, neigiamas — kritimą, neutralus — stabilią būklę. Tai salygoja jūsų grupės pajėgumas ir silpnibės, taip pat jūsų nustatyti politikos, ekonomikos ir kt. parametrai. Jie pateikti kaip keturi pagrindiniai kintamieji su savais pranašumais bei trūkumais, iš kurių galite rinktis. Pavyzdžiu, ekonomikoje galite nustatyti paprastą arba laisvąją rinką. Laisvajai rinkai reikalinga didesnė minia, kita vertus, tuomet galite pagaminti ir daug daugiau energijos.

Žinoma, šis tokios didelės apimties žaidimo toks trumpas aprašas tiesiog juokingas. Tačiau visko papasakoti viename žurnalo puslapje neįmanoma. Tai lengva suprasti, savaitę pažaidus SMAC beta versiją. Daugybę laiko tenka išeikvoti vien tam, kad peržiūrėtum pagalbinius prierašus bei išsiaiškintum čia vartojamus terminus. SMAC, be abejijo, labai išsisikiria iš kitų tokio tipo žaidimų, nors yra ir siel tiek panašių į jų. Tiesa, žaidžiant SMAC siel tiek vargina kai

kurie ištisies pernelyg sudėtingi dalykai.

Grafika puiki, visi planetų žemėlapiai trimačiai bei įdomūs. Retkarčiai SMAC siel tiek primena M.A.X.2 arba CIVILIZATION. Nors kraštovaldžiai, pastatai, herojai bei įrengimai atrodo puikiai, vis dėlto kažkodel sunku visiškai patikėti tuo, kas vykssta — trūksta tikrovėskumo.

Vienas iš žaidimo pranašumų — daugybė kelių į pergalę. Vieni jų lengvesni, kiti — sunkesni. Malonu, kad pačią žaidimo esmę nėra sunku perprasti. O lengvieji SMAC lygiai — išvis paprasti: tiesiog susiburi armiją ir jėga įveikti priešikas grupes. Sudėtin-gesniuojo lygiuose tekstose la-biau pasukti galvą — reikės nešleisti iš akių daugybės dalykų, tarp jų ir politikos, ku-rios laikysitės bendraudami su kitomis grupėmis.

Taigi kokios išvados? Visiškai aišku viena: jeigu jums patiko CIVILIZATION, vadinas, tiesiog būtina įsigyti ir SMAC. Tai strategija su pačiu daromais ėjimais, kurią žaidžiant neįmanoma likti abejingam. Net beta versija neįtiketinai pagauli ir stipri. Būtinai įsirašykite ją iš firmos serverio! Regis, SMAC taps gyva klasika ir galbūt net pranoks populiarųjį CIVILIZATION. Laikas parodys.



### Žaidimo ypatumai:

- septynios unikalios grupės, iš kurių galima pasirinkti bet kurią;
- laisvai generuojami žemėlapiai;
- daugybė kelių į pergalę;
- daugkartinis žaidimas, kurį vienu metu gali žaisti iki 7 žaidėjų per vietinį tinklą, "Interneta", modemą.



**op** **"Riteris"- kompiuteris visai šeimai**  
OKTO PILIGRIMO KOMPIUTERIAI  
T. Ševčenkos 19-221, Vilnius

Tel.: (22) 235 118,  
236 093, 634 732;

# IRC susitikimai

Mes jau esame rašę apie IRC vakarėlius. Jie rengiami, kad IRC vartotojai galėtų akis į akį susitikti su savo virtualiaisiais draugais ir pasilinksminti. Praeitų metų gruodžio 19 dieną jie vėl turėjo progos pasidžiaugti tokiu susibūrimu Vilniaus klube "Muzikinis angaras". Šikart dalyvių skaičius viršijo visus organizatorių



Iūkesčius. Ir nenuostabu — jau kelios savaitės prieš šį renginį IRC kanaluose nuolatos buvo kalbama apie būsimajį susitikimą, klausinėjama, tariamasi ir t.t. Tik gaila, kad vis dėlto ne visiems tą vakarą nusišypsojo laimė patekti į "Muzikinį angarą". Renginys kaskart darosi vis populiarėsnis, susilaukia vis daugiau ne tik dalyvių, bet ir rėmėjų dėmesio. Beje, ne visi gruodžio 19 dieną besilinksminantys "Muzikiniame Angare" buvo IRC vartotojai — ne vienas tiesiog susigalvojo kokį nors niką (pravardė, "Interneto" pokalbių svetainėse



dažniausiai vartoja vardo) ir prasmuko vidun.



Susitikimas prasidėjo jau įprastu laiku — 16 val. Ta gruodžio šeštadienio popietę IRC kanaluose buvo tylu kaip niekad — daugelis rengesi vakarėliui. Žinoma, IRC vartotojai neprivalo dalyvauti susitikiuose. Tiems, kurie nepanoro arba dėl įvairiausiu priežasčių (pernelyg didelio astumo, finansų trūkumo, rūpesčio dėl nakvynės ir kt.) negalėjo atvykti į "Muzikinį angarą", kelias į visus IRC kanalus ir ateity bus laisvas.

Taigi aną ypatingąjį šeštadienį jau "Muzikinio angaro" prieigose IRC susitikimo dalyvius pasitiko tranki muzika. Vos ižengę vidun beveik visi, o ypač tie, kurie atvyko vėliau, susidūrė su pirma rimta problema — rūbine. Žmonių buvo tokia gausybė, kad ant kiekvienos pakabos teko kabinti po dvi ar tris striukes. Tiesiog

stebino rūbinės darbuotojų užsispyrimas: kiekviena striukė privalėjo turėti savo pakabę — ir viskas. Tiesą sakant, ko gero, tų pakabų nelabai ir reikėjo, — manyčiau, striukes beveik buvo galima palikti kyboti tiesiog ant cigarečių dūmų debesų — štai kiek prirūkė rūkalai (užuoja už nerūkantiems)...

Pagaliau patekė į vidų žmonės tuoju puolė ieškoti pažiūtamų. Nemažai atsirado alaus baro okupantų. Taigi barmenams tą vakarą darbo nestigo — tai aiškiai matėsi pažvelgus į jų suplukusius veidus.

Laikui bėgant "Angare" darësi vis karščiau. Nors vietos šëlti tikrai

nebuvo daug, vis dėlto mëgëjai pašokti nuolatos šluostësi prakaitą, o kurie ne kurie, nebijantys pademonstruoti savo kūno, ir vieną kitą drabuželi nusimetė. Apie sédimas vietas tik pasvajoti galéjai, o kad nusipirkum alaus, turëjai braute brautis prie baro. Taigi, regis, ne tik jaunu, bet ir linksmų kompiuterininkų pas mus netrüksta. DJ'ëjai grojo populiarą muziką. Sunkesnių gabalų gerbëjams šiokia tokia kompensacija buvo grupės EMPY-X pasiromas. Malonai skambėjo tiek EMPY-X atliekamos "The Beatles" dainos, tiek jų pačių kūriniai. Apskritai tą vakarą muzika niekas nesiskundė. Daugiau nei pusė dalyvių turėjo prisise�e kortelles su savo nikais. Visiems buvo labai įdomu pamatyti asmenis, su kuriais ne kartą teko bendrauti kanale, — nuolatos pasigirdavo tai nuostabos, tai džiaugsmo, o kartais, deja, ir nusivylimo kupini šūksniai: "O... išsibaizdavau tave visiškai kitokį(-ią)", "Tai tau... Pasirodo, tu esi vaikinas..." ir pan. Juk ne visada savo "Interneto" pašnekovą išsibaizduoja kaip tik tokį, koks jis yra iš tikrujų. Ne vienas vakaro dalyvis susirado ir naujų draugų. Nieko nuostabaus, kad ypač popularios buvo gražios panelės :).

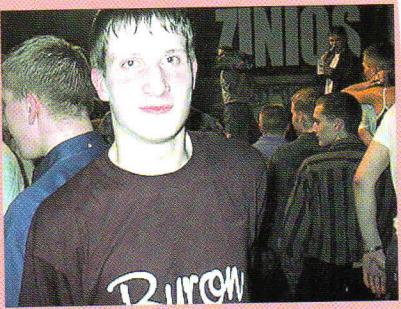
Visi šoko, géré, šoko, géré, kol atėjo eilė konkursams, kuriuose galėjo pasireikšti ir merginos, ir vaikinai. Konkurselių buvo pačių įvairiausiai. Pavyzdžiu, du vaikinai rungësi, kuris geičiau pūsdamas susprogdins balioną. Štai, ir pamatėme, ko verti jų plaučiai. Įdomios rungtynės, tačiau tikrosios linksmybės prasidėjo tada, kai nugalėtojas gavo prizą. Tokį kuklutį priziuką — mažą torčiuką. Bet tai, kaip jis buvo vartojamas, pribloškė visus. Jo paragauti galėjo beveik visi, kurie tuo metu buvo netoli. Tačiau vieną akimirką torčiukas dar buvo jaunuolio rankose, o jau kitą — netikėtai pasaldino kažkieno veidą. Tokiu



## bendravimas "Internete"

būdu tarsi kokie paršeliai jį suvalgė 7 ar 8 vaikinai.

Labai puikus konkursėlis buvo surengtas ir merginoms. Padėjėjai vaikinai turėjo stovėti iškélę rankas virš galvos, o merginos — kuo greičiau per jų kelių klešnes prakišti degtuką dėžutę. Išties šauni erotinė užduotėlė, sukėlusiu daug juoko. Dar buvo surengtas grupės "Merlin" vyrų turnyras. Grupės nariai, savo gerbėjų padedami, žaidė žaidimą MORTAL COMBAT 4. Šis reginys susilaikė ypač daug emocijų. Nugalėtojai buvo apdovanoti KIBERZONOS įsteigtais prizais: žurnalo prenumerata, radio



tiuneriu personaliniam kompiuterui bei pagrindiniu prizu — modemu. Čia tai bent dėmesio verti prizai! Užtat ne taip ir lengvai pasiekiami.

Konkursų buvo ir daugiau, prizų — taip pat, be to, saldžių: pradedant mažais torčiukais ir baigiant milžinišku tortu. Vyko UAB "Penki kontinentai" organizuota loterija, kurios nugalėtojas apdovanotas modemu ir leidimu tris mėnesius nemokamai naudotis "Internetu". Komentarų, manau, nereikia...

Deja, būta ir nesusipratimų. Keli žmonės pametė savo daiktus: Bonita — savo pranešimų gaviklį, o Ramas3D — mobilujį telefoną. Apie tai paskelbtį buvo paprašyta didžęjų. Prašome ir mes: jeigu radote šiuos daiktus, grąžinkite juos savininkams, — ko gero, jums net bus atsilyginta. Apmaudu, bet nukentėjusių buvo ir daugiau. Štai iš vienos merginos rankinės kažkas ištraukė pinigus (dievaži, kiauliškas poelgis)...

Na, bet linksmybės tėsėsi, alus liejosi, šokėjai šoko. Kai pagaliau sulaukėme 23 val., nepilnamečiai labai nuliūdo — jie buvo paprašyti keliauti namolio. Tiesa, kai kuriems vis dėlto pasiekė likti — prasmukti pro griežtuosius apsaugos vyrus, kurie neklausė jokių maldavimų, o

atsisakiusius paklusti paprašiausiai išneše lauk. Taip pat išeiti buvo priversti ir padauginę alkoholio.



Tie, kurių netraukė šokiai, savo sugebėjimus galėjo pademonstruoti prie kompiuterių arba biliardo stalo: čia susibūrė didokas būrys šio žaidimo mėgėjų ir šiaip smalsuolių.

Daugelis ši IRC vartotojų susitikimą pavadino "metų vakarėliu". Taip, jis iš tiesų buvo puikus — net nepaisant vienos bei pakabų rūbinėje stokos, visi liko patenkinti ir pasilinksmino iš širdies. Tai liudijo ir kelias dienas po susitikimo visuose IRC kanaluose vykusios diskusijos: kiekvienas norėjo pasidalinti savo įspūdžiais. Manau, daugelis puoselėja viltį sulaukti dar ne vieno tokio reginio. Tik jeigu dalyvių ir toliau taip daugės, teks susirūpinti dėl vietos, nes "Muzikiniame angare" visi netilps. O nuskriaustų neturi likti.

Tikėkimės, kad visos problemos bus išspręstos, ir šis IRC draugus susibūrimas toli gražu nebus

"Pro FUTURO"  
KOMPIUTERIŲ SALONAS  
Algirdo g.5,  
2009 Vilius,  
tel. 23 29 54, 23 29 56,  
faksas 22 29 55.  
Dirbame ir šeštadieniais.



### TAVO NAUJASIS DRAUGAS



paskutinis.



# QUAKE 2

## žaidimo elitas – kas tai?



Sveiki, Lietuvos quaker'iai. Tiems, kurie nesenai pradėjo žaisti QUAKE 2 arba ketina išmèginti jegas QUAKE 3, būtinai siūlau perskaityti šį straipsnį. Tiesa, visų pirma reikėtų išsiaiškinti porą su šiuo žaidimu susijusiu terminu. Matyt, dėl to, kad QUAKE yra itin populiarus, visame pasaulyje gyvuoja tradicija jî žaidžiančius ir labai mègstančius žmones va-dinti quakeriais. Šis žodis vartojamas ir Lietuvos žaidėjų. Tai dar ne viskas. Ypatingi QUAKE asai, priklausantys geriausių žaidėjų dešimtukui, vadina-mi Lietuvos QUAKE elitu. Čia kaip tik ir pateikiame interviu su elitiškiausiu iš elito — pačiu geriausiu Lietuvos ir net žinomu pasaulyje QUAKE 2 žaidėju — DazEfx.

Interviu su Lietuvos QUAKE 2 čempionu DazEfx (TICAL)

**KIBERZONA:** Kada pradėjai žaisti 3D šaudykles? Kokie tai buvo žaidimai?

**DazEfx:** Pirmasis tokio tipo žaidimas buvo DUKE NUKEM 3D. Pradėjau 1997 metų pavasarį, o su pele — nuo 1997-ųjų vasaros vidurio (visas 3D šaudykles patyrę žaidėjai žaidžia tik su pelëmis. — Aut. past.).

**KZ:** Pats nusprenudei žaisti ar tave kas nors paskatinė, pakietė?

**DazEfx:** Žaisti DUKE NUKEM 3D mane pakietė bičiulis Zhirmis — aciû jam už tai.

**KZ:** Ar esi žaidės QUAKE 1?

**DazEfx:** Taip. Pradėjau žaisti 1997-ųjų gruodžio 20 dieną.

**KZ:** Kaip žaidei — bégiojai po originalius žemėlapius ir šaudei monstrus ar koveisi su botais (botai — tai kompiuterio valdomi veikėjai, tačiau su gyvais žaidėjais žaisti kur kas įdomiau: kompiuterinių varžovų veiksmus daug lengviau numatyti, taigi ir juos įveikti. — Aut. past.)

**DazEfx:** Visų pirma su cheat'ais įveikiau pirmą epizodą (cheat'ai — tai tam tikros programos-apgaulės, kuriuos palengvina žaidimą. — Aut. past.). Prieš botus beveik "nekaliau" (žaidėju žargonu — "nežaidžiau". — Aut. past.), nes jų labai nemègstu, žaisda-

vau tik "Internete".

**KZ:** Ar turi LAN tinklą ir kaip jungiesi prie "Interneto"?

**DazEfx:** Neturiu, prie "Interneto" jungiuosi su 33.6 modemu, Intac-NET provaideriu.

**KZ:** Kokiam pačiam pirmame QUAKE turnyre dalyvavai?

**DazEfx:** Tai buvo 1998-ųjų pradžioje. Vos pusantros savaitės "pakaliau" QUAKE 1 ir nuéjau į turnyrą. Užėmiau 7 vietą.

**KZ:** Kokie tuo metu buvo penki geriausi QUAKE žaidėjai?

**DazEfx:** OXIO užémè pirmą vietą, toliau buvo: Dziorgas, \$ bunny, CCCP, scratchy, god. Galéjau ir aš tarp jų patekti, bet pirmą kartą gyvenime gavau susikauti dvikovoje (duel) prieš god'ą.

**KZ:** Gal atsimeni jos rezultata?

**DazEfx:** Regis, 8:2.

**KZ:** Kai žaidei QUAKE 1, ar priklausei kokiam nors klanui? (klanas — tai žaidėjų komanda; jos pavadinimas dažniausiai rašomas laužiniuose arba paprastuose skliausteliuose, pvz: /OG/DazEfx. — Aut. past.).

**DazEfx:** Taip, priklausiau klanui [qsin]. Jame dar buvo OXIO, Dzior-

gas, ss, qemm, scratchy. Po to, kai atsirado daug QUAKE 2 žaidėjų, įsteigėm [OG] — "Original Gangsters" (paprastai klano pavadinimas bûna kelių raidžių kokių nors žodžių trumpinys. — Aut. past.).

**KZ:** Ar tau pavyko tapti geriausiu QUAKE 1 žaidėju?

**DazEfx:** Deja, ne. Buvau vienas iš 3 geriausių, gal net pats geriausias — tuomet mes visi trys maždaug vienodai žaidëme.

**KZ:** O kai tik pasirodė QUAKE 2 demo versija, iškart puolei ją žaisti?

**DazEfx:** Ne. QUAKE 2 pradėjau žaisti 1998-ųjų vasaros pradžioje.

**KZ:** Iš karto su pele?

**DazEfx:** Be abejo! Neįsivaizduoju 3D šaudykłės be pelës!!!

**KZ:** Ar iš karto įsteigëte kokį nors klaną?

**DazEfx:** Na, aš dar nebuvau pradëjęs žaisti QUAKE 2, o jau priklausiau klanui [sqc].

**KZ:** Tai Tu jau pažinojai kitus žaidėjus, ir jie Tave pakietė? Ar pats pasiūlė?

**DazEfx:** Tiesiog aš pats dalyvavau steigiant ši klaną.

**KZ:** Tai buvo tavo vienintelis QUA-

**KE 2 klanas?**

**DazEfx:** Taip, tai mano vienintelis QUAKE 2 klanas, ir aš neketinu jo keisti, nes Jame — SUPAHLAST žmonės.

**KZ:** Gali išvardyti jo dabartinius narius?

**DazEfx:** Aš, Loptar, qemm, scratchy, Zzz, ScoutX, Kanape, JJJ ir Rain (dabar jis išvykes mokytis į užsienį).

**KZ:** Kokiamame pačiamame pirmame QUAKE 2 turnyre dalyvavai?

**DazEfx:** Regis, jis vyko birželio 20 dieną. Užėmė pirmą vietą. Finale prieš Dziorgam laimėjau 30:0.

**KZ:** Kas užėmė kitas prizines vietas?

**DazEfx:** Antras buvo Dziorgas, trečias — CCCP. OXIO iškrito per atranką.

Kitas turnyras vyko Klaipėdoj lapkičio pabaigoje — ten irgi užėmė pirmą vietą. Finale OXIO sukirtau 10:1. Trečias buvo CCCP.

**KZ:** Kaip Tau tai pavyko? Gal turi kokią ypatingą paslaptį? Kiek valandų per dieną žaidi?

**DazEfx:** Žaidžiu kasdien maždaug po valandą, daugiausia — "Internete". Su botais apskritai nesirungiu — tiesiog neįdomu.

**KZ:** "Internete" daugiausia žaidi masiniuose ar dvikovų serveriuose? (Masiniuose serveriuose žaidžia išskirt daug žaidėjų ir skaičiuojami kiekvieno jų taškai (frags), gauna-mi nušovus varžovą, o dvikovose kaunasi tik du žaidėjai. — Aut. past.)

**DazEfx:** Dažniausiai varžausi dviko-vose, quake.inet.lt:27950 serveryje (norint prisijungti prie šio serverio, reikia paleisti QUAKE 2 ir konsolėje įrašyti: connect quake.inet.lt:27950. — Aut. past.).

**KZ:** Daugeliui žmonių įdomu, su kokių PC žaidžia Lietuvos čempionas?

**DazEfx:** CPU Intel

CELERON 300A, 64 RAM, video S3 Virge 2Mb, Diamond Monster Voodoo1 greitintuvas, pelė — Logitech MouseMAN wheel, Daewoo monitorius.

**KZ:** O kurie, Tavo manymu, Lietuvos klanai pajėgiausi?

**DazEfx:** Jų nėra daug. Manau, rimčiausieji: [sqc], <I>, [T.N.T.] ir [ZOO].

**KZ:** Tu, geriausias Lietuvos quakeris, tikriausiai turi savo QUAKE 2 draugą — t.y. besistengiančią Tau prilygti — ratą, kuris vadinas paprastu, bet solidžiu žodžiu "elitas". Gal išvardytum, Tavo manymu, šešis pajėgiausių Lietuvos QUAKE 2 žaidėjus?

**DazEfx:** OXIO, Dziorgas, \$ bunny, CCCP, o į 6 vietą pretenduoja penki quakeriai: Kriptas, Nova, Doberman, Dedart, Commander.

**KZ:** Vienas iš elitinių quakerių — Nova — sako, kad į elitą pradedančiam žaidėjui, vadinamajam lameriui, patekti neįmanoma. Ką Tu apie tai manai?

**DazEfx:** Taip, aš su Nova visiškai sutinku.

**KZ:** Gal gali pagrįsti savo nuomonę?

**DazEfx:** Na, taip yra todėl, kad visi elitiniai quakeriai turi daug daugiau patirties už lamerius.

**KZ:** Na, o ką pasakysi apie QUAKE

3? Negi ir jam pasirodžius neatrisi ras jokių galimybių?

**DazEfx:** Ten bus SUPAH BLAST. Be abejo, QUAKE 3 bus daugiau galimybių, nes pats žaidimas bus geriau subalansuotas. Manau, tai bus "Id Software" kūrybos viršūnė. QUAKE 1 nebuvo visiškai stabilus, QUAKE 2 — kur kas geresnis, o QUAKE 3 turėtų būti nepriekaištingas.

**KZ:** Dar sklando gandai, kad ketetas elitinių quakerių, pasirodžius QUAKE 3, pasitrauks iš QUAKE. O kaip elgsies Tu?

**DazEfx:** Tikrai ketinu likti. Nebent parduočiau PC ir nusipirkčiau automobilį.

**KZ:** Na, ir pabaigai — ko palinkėtum lameriams?

**DazEfx:** FATHER FRAGS BEST! J.

Manau, truputį susipažinote su geriausiu Lietuvos quakeriu. Kas norėtų išbandyti jėgas dvikovoje su DazEfx, malonai kviečiame į quake.inet.lt:27950 serverį. Arba dar paprastesnis būdas — nueikite į IRC kanalą #quake ir susitarkite su juo pačiu, kada ir iš kurio serverio norėtumėte gauti "malkų parsivežt".

Sékmės BEFRAGINANT!!!

kalbėjosi Tomas Paplauskas  
(DEMON)

NINTENDO 64 Panasonic SUPER NINTENDO SEGA SATURN

**KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ SALONAS, NUOMA,  
KEITIMAS, PARDAVIMAS,  
REMONTAS**

SEGA  
SONY  
VIDEO CD  
PC CD ROM

Pateikus šį kuponą  
50% - nuolaida žaidžiant  
5% - nuolaida visiems pirkiniams

Kaunas, Savanorių pr. 375, tel. (8\*286) 3 88 89  
(Kalniečių prekybos centras Ia.)  
Vytauto pr. 71, tel. 29 32 70  
(Baltijos viešbutis 2a.-210 kab.)

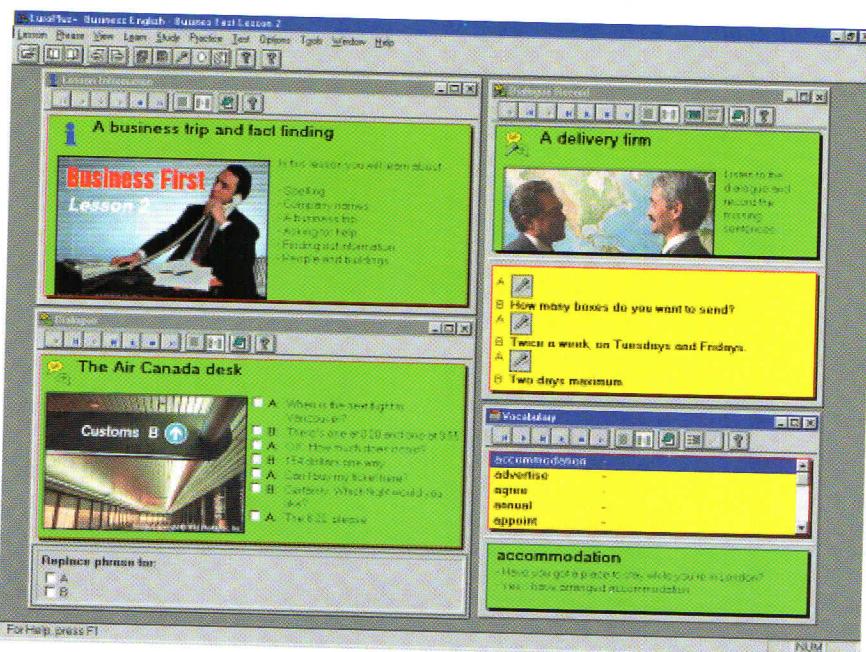
Baitukas  
Kompiuterinių žaidimų ir programos

# Europa — Jūsų kompiuteryje.

Arvydas Balčius  
UAB "Ogmios & Optimus"  
Tel. (3702) 777 237

Prieš pat Šv. Kalėdas UAB "Ogmios & Optimus" pradėjo platinti užsienio kalbų mokomasių programas, kurios buvo demonstruojamos InfoBalt parodoje ir susilaikė ne mažo susidomėjimo. Tai anglų, vokiečių, prancūzų ir ispanų interaktyvaus mokymo programos EuroPlus+, anglų verslo kalbos mokymo programa Business English ir daugiakalbė mokymo programa jaunesniojo (5-9m.) amžiaus vaikams Lingua Land. Visos šios programos yra sukurtos Lenkijos firmoje Young Digital Poland (YDP), kuri dirba multimedia programų srityje nuo 1990 m. ir yra didžiausias tokio tipo programų gamintojas Lenkijoje. Pastaruoju metu YDP jau turėjo prekybos kanalus tokiose Europos šalyse kaip Vokietija, Prancūzija, Šveicarija, Suomija, Olandija, Portugalija, o dabar šios firmos produkcija ateina ir į Lietuvą. Firma kuria įvairių sričių multimedia programinę įrangą — mokymo, pasilinksmimimo, kultūros, enciklopedijų bei žinyne, tačiau pagrindiniai produktai yra kalbų mokymo programos. Būdama didžiausia kalbų mokymo programinės įrangos gamintoja Lenkijoje, YDP siūlo aukščiausios kokybės ir efektyvumo programas suaugusiems ir vaikams, nes bendradarbiauja su garsiausiaisiai įvairių kalbų mokymo priemonių kūrėjais — Heinemann Publishers iš Oksfordo, Harper Collins, Hexaglot ir Diesterweg iš Vokietijos, SM Ediciones iš Ispanijos, CLE International iš Prancūzijos ir eile kitų. Svarbiausias YDP gaminys — interaktyvi mokymo programa EuroPlus+, kuria naudojantis galima išmokti aukščiau paminėtas keturias pagrindines užsienio kalbas. Pirmasis ir svarbiausias produktas, anglų kalbos mokymo programa, paremta Oksfordo Heinemann Flying Colours metodika, yra sėkmingai pardavinėjamas visoje Europoje — per paskutinius 2 metus parduota virš 50.000 kopijų. Paskatinta sėkmės, YDP užbaigė kurti naują anglų kalbos mokymo programos versiją — EuroPlus+ Reward — kuri surieba išnaudoti šiuolaikinės technikos ir Interneto galimybes, leisdama sukurti virtualias mokymo klases ir sudarydama galimybes mokinį ir mokytojų tarpusavio bendravimui.

Skirtingai nuo panašių programų, EuroPlus+, kaip teigia jos kūrėjai, nėra dar vienas multimedia žaisliukas. Tai sprendimas



tiems, kurie yra nusiteikę rimtam mokymuisi ir nori per trumpą laiką pasiekti kuo geresnių rezultatų. Mokymo kursas susideda iš trijų lygių — pradinukas, patyręs ir profesionalas. Išimtis — ispanų kalba, kurios yra tik du lygiai. Vienas lygis telpa į vieną kompaktinį diską ir apima 150 valandų intensyvaus mokymosi. Visos trys dalys — 450 akademinių valandų. Vartotojas gali pasirinkti tą lygi, kuris atitinka jo žinias. Vieno atskiro lygio kaina — 250 Lt, trijų — 500 Lt. (Kainos be PVM). O štai kaip skiria EuroPlus+ nuo kitų panašių kalbų mokymo sistemų:

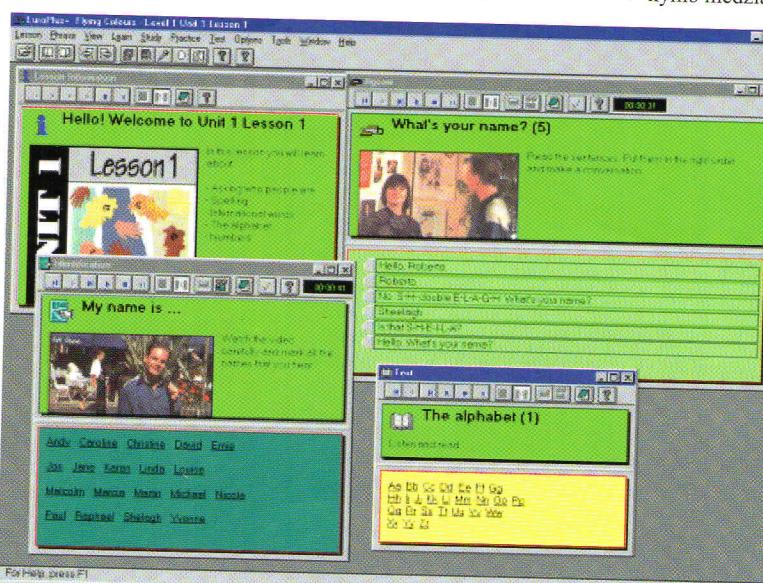
- \* Turtinga kalbinė medžiaga — 450 valandų kursas;
- \* Efektyvūs metodai kursui administruoti;
- \* 12 veiklos tipų ir kalbinių testų, darančių mokymo procesą pa-trauklį;
- \* Didelis žodžių, sakinių, dialogų, socialinių situacijų, gramatinės paaškinimų pasirinkimas;
- \* Galimybė išrašyti savo balsu ir palyginti ji su atitinkamais mode-liais;
- \* Trumpi video filmai, įvairiai kasdienės veiklos aspektais, padedantys mokymo procese;
- \* Šimtai spalvingų paveikslėlių ir fotografijų iliustruojantys mo-kymo medžiagą;

\* Papildomas priemonės, praplečiančios daugiafunkcinio multimedia mokymo galimybes.

EuroPlus+ siūlo platų pasirinkimą įvairiausių pratiimų, padedančių geriau išsiavinti mokymo medžiagą:

- \* Lentelė — užpildyti trūkstamus lentelės ele-mentus;
- \* Pasirinkimas — pasirinkti teisingą atsakymą iš kelių galimų;
- \* Užpildymas — užpildyti tarpus tekste;
- \* Ryšys — sujungti atitinkančius elementus iš dviejų sąrašų;
- \* Dialogas — galimybė išrašyti savo kalbą, pa-keisti ja vieno iš dialogo dalyvių kalbą;
- \* Diktantas — parašyti žodžius, garsu diktuoja-mus programos;
- \* Dialogo įterpimas — užpildyti nebaigtą dialogą;
- \* Dialogo išrašymas — išrašyti trūkstamas dialo-go dalis;

(nukelta į 29 psl.)



(atkelta iš 22 psl.)

- \* Identifikavimas — atžymėti tekste reikiamus elementus;
- \* Galvosūkis — sudėti teksto paragrafus reikiama tvarka;
- \* Piešinėlių žymėjimas — užpildyti nebaigtą piešinėlio žymėjimą;
- \* Kalbinė informacija — nauju gramatiniių konstrukcijų išaiškinimas;
- \* Rūšiavimas — sudėlioti žodžius reikiama tvarka;
- \* Paveikslėlis — iliustracijos su paaškinančiu tekstu ir garsu;
- \* Frazė — konkretios pamokos svarbiausių frazių grupavimas;
- \* Frazės užrašymas — galimybė įrašyti siūlomą frazių sąrašą;
- \* Klausimas — atsakyti eilę klausimų;
- \* Tekstas — pateikti ilgesnį tekstą bei pratinus;
- \* Žodynės — kiekviena pamoka turi savo žodyną.

Be to, EuroPlus+ yra šios papildomos priemonės, kai kurios iš jų randamos tik anglų kalbos mokymo programe:

- \* Audio žodynės — čia yra visas kurso žodynės, kartu su garsiniu įrašu ir žodžių panaudojimo pavyzdžiais;
- \* Netaisyklingos formos — netaisyklingų veiksmažodžių formų sąrašas, kartu su garsiniu tarimu ir panaudojimo pavyzdžiais;
- \* Paieška — galimybė visame kurse susirasti reikiama temą, kalbinį ar gramatinį aspektą;
- \* Tarimo mokytojas — programa, mokanti taisyklingos anglisko alfabeto taries;
- \* Garso įrašas — programa, mokanti taisyklingos tarties šiuolaičinių akustinių metodų pagalba. Jūsų įrašytą kalba yra palygintama su standartiniais modeliais.

Kalbant apie bet kurią mokymo programą, būtina paminėti, kad programos kokybė priklauso visų pirma nuo mokymo metodikos, sudarančios kompiuterinės programos pagrindą, ir tik po to nuo šios metodikos programinės realizacijos. Yra tekė matyti programą, susidedančią iš 12 kompaktinių diskų ir apimančią virš 1000 valandų kursą, teko matyti ir 96 kompaktinių diskų rinkinį, kurio kurso trukmė apie 3000 valandų ir kaina virš 2000 dolerių... Tad renkantis programą, reikėtų rinktis ne kompaktinių diskų ar mokymo valandų skaičių, bet būtent metodiką — kaip greitai Jūs galite pasiekti norimą užsienio kalbos mokėjimo lygi, nes laikas — tai pinigai. EuroPlus+ anglų kalbos metodika — Flying Colours, parašyta Judy Garton-Sprenger ir Simon Greenall , išleista Oksfordo Heinemann Publishers. Beje, autoriai pasauliye yra gerai žinomi, o Simon Greenall net vadinamas "mokytojų mokytoju" (teacher of the teachers). Ši metodika pasauliye yra gerai žinoma ir plačiai naudojama. Mokantis kalbos sudaromos palankios galimybės susipažinti su įvairiausiais užsienio šalių realaus gyvenimo ir kultūros aspektais. Mokymasis, naudojantis Flying Colours metodika, yra tikras malonumas ir intelektualinis nuotykiškas.

Kaip atskiras programinis produktas yra platinama ir anglų verslo kalbos mokomoji programa Business English (1 CD — 250 Lt be PVM). Programa sukurta pagal Colin Benn ir Paul Dummett Business First bei pagal Simon Greenall Business Targets. Abi šios metodikos išleistos Heinemann Publishers, Oksforde. Ši programa skirta tiems, kurie nori pagerinti savo profesines žinias bei išplėsti savo anglų kalbos žinojimą verslo ir ekonomikos srityse. Programa apima platų verslo temų ratą — asmeninius prisistatymas, firmos pristatymas, darbo aprašymas, finansai ir apskaita, nauju produktų marketingas, reklama ir prekyba, derybos, užsienio komandiruotės, gamybos procesas, korespondencija, pokalbiai telefonu ir daug daug kitų... Du zuikiai vienu šūviu — čia patobulinosite ne tik kalbos žinias, bet įgysite ir papildomų žinių iš auksčiau išvardintų temų.

Atkreipiame dėmesį į programos reikalavimus technikai ir sisteminėi programinei įrangai:

IBM tipo kompiuteris su 386 (!!!) ir geresniu procesoriumi, Windows 3.xx, Windows95/98, Windows NT operacinė sistema, 4 MB RAM (rekomenduojami 8), 10 MB vietos kietame diske, VGA ar SVGA grafinis adapteris (rekomenduojamas SVGA su 256 spalvomis), Microsoft Windows sunderinama garso plokštė, dvigubo greičio CD-ROM įrenginys ir "pelė". Kaip matote, EuroPlus+ yra jau labai "nereikli". Kada kiti šiuolaikiniai programiniai produktai ryte ryja megabaitus ir megahercus, būtinai reikalauja Pentium'o, EuroPlus+ yra tikrai puikus radinys mokymo įstaigoms

su skurdžia technine baze, mokymuisi namuose bei neblogas būdas organizacijoms panaudoti 386 bei 486 kompiuterius, kuriuos "ignoruoja" netgi šiuolaikinės raštinės programos. Tai leidžia nedidelių papildomų investicijų pagalba (CD-ROM, garso plokštė) sukurti nebrangias darbo vietas užsienio kalbų mokymuisi.

Kalbant apie kitą kalbą — vokiečių, prancūzų ir ispanų — mokymo programas, reikia dar kartą paminėti, kad jos yra sukurtos remiantis garsiausiomis atitinkamų kalbų mokymo metodikomis, todėl užtikrina greitą ir efektyvų žinių įsisavinimą. Vienodas visų programų darbo principas bei vartotojo interfeisas garantuoja, kad išmoke su EuroPlus+ pagalba vieną kalbą, neturėsite problemų ir mokantis kitą. O ar reikia ar nereikia mokėti kitą, be anglų, užsienio kalbą, pagalvokite patys ir įsivaizduokite save komandiruotėje Prancūzijoje, kur Jūsų esami ar būsimi verslo partneriai Jums nesuprantant aptarinėja įvairius Jus liečiančius klausimus (nuolaidos, atsiskaitymai ir t.t.). Mokėdami savo verslo partnerių gimtosios šalies kalbą, jūs ne tik kad išvengsite panašių situacijų, bet ir Jūsų prestižas gerokai šoktelés aukštyn...

Lyginant su kitomis Lietuvoje platinamomis kalbų mokymo programomis, reikėtų paminėti šiuos EuroPlus+ privalusus — efektyvi metodika, sudaranti mokymo programos pagrindą, turtinga mokomoji medžiaga, nedideli reikalavimai technikai ir sisteminėi įrangai. Nesunku nuo vienos kalbos pereiti prie kitos, kai dangi mokymo programos yra beveik identiškos. Visiems pažįstamas "langų" stiliaus interfeisas ir darbas su patogiu meniu primeno kitas, žinomas Windows programas, todėl pradedančiam yra tikrai patogus, ypač jeigu jis jau turi kompiuterinių įgūdžių. Nedidelė ir programinės įrangos kaina — kam mokėti kitur virš 2000 litų už pilną anglų kalbos mokymo programas komplekta, jei už tą pacią kainą UAB "Ogmios & Optimus" galite įsigyti visų keturių kalbų — anglų, vokiečių, prancūzų, ispanų — pilnus komplektus ir dar verslo anglų kalbos programą? Trūkumas gali būti tas, kad programos nėra lietuaniuotos, tačiau, kaip rodo partitirs, net ir nemokantys angliskai skėmingai dirba su Word ir Excel. Antra vertus, programų lietuaniavimo sąnaudos, atsižvelgiant į piratavimo mastus Lietuvoje, gali ir neatsipirkti, tačiau UAB "Ogmios & Optimus" neatmeta galimybų pradėti lietuaniavimo darbus. Tikimasi, kad naujosios anglų ir kitų kalbų mokymo programų versijos Lietuvoje bus platinamos jau lietuaniuotos. Tuo tikslu jau buvo daromos konsultacijos su žinomais Lietuvos specialistais, dirbančiais kalbų srityje, ir jie mato neblogas šios programos perspektyvas. Tačiau lietuviško meniu, žodynė ar komentarų nebuvinimas tikrai nedidelė problema ir juo labiau ne esminis trūkumas ar kliūtis įsigyti šį produktą, nebent preferencijos įstatymas čia turės įtakos. Programa kol kas dar nėra aprobuota Švietimo ministerijoje, tačiau kur kas yra svarbiu, kad ją teigiamai įvertintų vartotojai, o ne ministerijos klerkai, tad šia kryptimi ir yra dirbama pirmoje eilėje.

Simboliskas ir šios programos pavadinimas — EuroPlus+. Kol mes patys dar nenuėjome į Europą, tegul ji ateis pas mus, bent jau mūsų kompiuteriuose. Tad tebūnie kompiuteris ir Europa Plus.

## "Laimėk kompiuterį tik už 45 Lt."

**KIBERZONA+PC ZONE=PRO FUTURO PC**

**Kompiuterių laimėjo Dominykas Malinauskas (Vilnius);**

***Kompiuterinius žaidimus laimėjo: Evaldas Paulauskas (Mažeikių), Dovydas Stepanavičius (Trakai), Aurelijus Barysas (Kaunas), Edmundas Brodkis (Klaipėda), Mindaugas Kergė (Panevėžys), Robertas Kaminskas (Mažeikių), Darius Lukošius (Tauragė), Aleksandr Cariov (Vilnius), Kostas Koreika (Kaunas), Aivaras Lionys (Šilutės raj.), Paulius Miasojedovas (Kaunas), Linas Matukynas (Naujoji Akmenė), Kestas Armalis (Klaipėda), Robertas Macevičius (Kaunas), Audrius Uldinskas (Vilkaviškis), Lukas Jocius (Šiauliai), Darius Žukauskas (Kaunas), Saulius Daraška (Šiauliai), Gediminas Skvernys (Kaunas), Mantas Stankevičius (Kaunas), Aivaras Bražas (Šiauliai).***

# skelbimai

**Parduodu** PC CD su žaidimais po 16 Lt:  
ACCELERATOR,  
AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME,  
CAESAR 3,  
CARMAGEDDON 2,  
DUNE 2000,  
FALLOUT 2,  
FIFA 99,  
POPULOUS: THE BEGINNING,  
HERETIC 2,  
KNIGHTS and MERCHANTS,  
NASCAR 99,  
NBA LIVE 99,  
NEED FOR SPEED 3,  
TEST DRIVE 5,  
TOMB RAIDER 3,  
WORLD LEAGUE SOCCER 99,  
TROPHY ASHING: DEEP SEA,  
DRIVER'S EDUCATION 99,  
HALF LIFE.

E-mail: [glauryna@takas.lt](mailto:glauryna@takas.lt)

Tel. (8-27) 72 26 49, Kaunas (skambinti nuo 15.00 iki 19.00).

**Parduodu** arba keičiu PC CD-ROM

DIABLO (geriausias 1997 m. RPG) — 15 Lt  
TORINS PASSAGE (kaina sutartinė)  
500 IGR (kaina sutartinė)

Tadas, e-mail: [tadasup@pub.osf.lt](mailto:tadasup@pub.osf.lt)

**Parduodu** PC CD su žaidimus po 15 Lt:

CARMAGEDDON 2,  
WARCRAFT 2,  
SCREAMER 2,  
EASTERN FRONT,  
MORTAL KOMBAT 4,  
GRAND PRIX 2,  
SHRAK FOR QUAKE.

Andrius, e-mail: [zvirblia@takas.lt](mailto:zvirblia@takas.lt)

tel. (8-27) 33 05 40, Kaunas.

Aš esu keturiolikmetis vaikinas.

Norčiai susirašinėti su 12—13 metų merginomis bei 13—15 metų vaikinomis.  
E-mail: [nero@takas.lt](mailto:nero@takas.lt)

**Parduodu**: PC CD:

FALLOUT 2,  
NFS 3,  
QUAKE 2,  
SIN,  
HALF-LIFE,  
CARMAGEDDON 2,  
WORMS 2,  
NBA LIFE'99,  
FIFA'99,  
NHL'99,  
TRESPASSER,  
DUNE 2000,  
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES,  
UNREAL,  
KLINGON – HONOUR GUARD,  
TOMB RIDER 2,  
yra ir daugiau...  
Dėl kainos susitarsime.  
Žygis,  
tel.: (8-27) 23 74 74, Kaunas.

**Parduodu** originalu COMPAQ kompiuterį:

Compaq Presario 1525;  
1,96 GB HDD;  
CYRIX GX 200 MHz;  
Sound Blaster PRO 16;  
CD-ROM 16x;  
1.44 Floppy disc;  
pelė PS/2;  
mikrofonas GENIUS;  
vidinis modemas;  
kolonėlės;  
juodas.  
Gintaras,

tel. (8-22) 47 54 75, Vilnius,  
arba Justas,  
tel. (8-22) 47 58 81, Vilnius.

**Parduodu:**

\* nauja kompiuterių SEGA MEGA DRIVE 2, originalus, japoniškas + 3 žaidimų disketės: OOZEE, LAST ACTION HERO, SCHINOBI. Pradinė kaina — 400 Lt.  
\* personalinė kompiuterių ZX-SPECTRUM, 48K, du diskusukiai (japoniškas ir rusiškas), klaviatūra, du valdymo pultai, 35 diskai (su programomis ir žaidimais), daug knygučių su programų ir žaidimų aprašymais. Pradinė kaina — 400 Lt.  
\* SEGA MASTER SYSTEM originalią disketę su žaidimu SHINOBI. Pradinė kaina — 50 Lt. Edvardas, tel. (8-21) 39 65 72, Šiauliai, arba 8-290 49 769, Kaunas.

**Pigūs** personaliniai kompiuteriai, jų taisymas, atnaujinimas Kaune.

Tel: (8-27) 26 99 61,  
e-mail: [DanasR@takas.lt](mailto:DanasR@takas.lt)

17 metų vaikinas norėtu elektroniniu paštu **susirašinėti** su merginomis.

E-mail: [Danas@takas.lt](mailto:Danas@takas.lt)

**Parduodame** PC CD-ROM. Geriausi kompiuteriniai žaidimai — tik po 18 Lt!

Tel. (8-22) 23 08 97, Vilnius (skambinti darbo dienomis nuo 10 iki 15.30).

**Parduodu** CD DAYTONA USA. Dėl kainos susitarsime. Arba galu keisti į COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES ar THEME HOSPITAL. Klaipėda, e-mail: [jogundaa@takas.lt](mailto:jogundaa@takas.lt)

**Pirkčiai:** NEED FOR SPEED 1,  
LORDS OF THE REALM 2,

MASRERS OF ORION 2.  
Tel. (8-22) 69 04 82, Vilnius,  
e-mail: [mrage@takas.lt](mailto:mrage@takas.lt)

**Irasinėjū** kompaktinius diskus Kaune. Kaina (su disku) — 15 Lt.

**Parduodu** CD:

LUCYJE IGRY DLE IBM PC#6 — 8 Lt,  
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS (su naikintuvais) — 10 Lt,  
NEED 4 SPEED 2 — 15 Lt.  
Ramūnas,  
tel. (8-27) 35 00 21.

**Parduodu** kompiuterį: Pentium-II 333MHz, 64-dimm, 8mb-vram ATI, 3dfx, woodoo 2, 17" monitorius. SONY (trinitron), 5.6 gb (seagate). Multimedia: 36xcdrom, sound blaster 32 bit + 3d sound, typhoon 260 sub woofer system, modemas 56.x (diamond with rocwell chip). Kaina — 3850 Lt.

Gražina,  
tel. (8-22) 62 39 79.

**Parduodu** PC CD po 20 Lt: FALLOUT,

NBA LIVE 97,  
NBA LIVE 98,  
FIFA 97;  
po 15 Lt: WARWIND,  
KKND,  
INTO THE VOID,  
RED ALERT,  
TIME COMMANDO.  
Mindaugas,  
tel.: (8-22) 44 06 05.

**Parduodu** Sony PlayStation žaidimus po 20 Lt (nauji CD diskai): TEST DRIVE 5,

TEST DRIVE OFF-ROAD 2,  
SMALL SOLDIERS,  
NEED FOR SPEED 3,  
ACE COMBAT 2,  
ABE'S EXODDUS ir kt.  
Galiu išsiųsti į kitus miestus.  
Tel.: (8-22) 45 77 86.

\*\*\*\*\*

**Parduodu** PC CD po 15 Lt:

STARCRAFT,  
WORMS 2,  
DEER HUNTER,  
DUNGEON KEEPER,  
PRIVATE EYE,  
THE NEVERHOOD,  
LEISURE SUIT LARRY 6 ir 7  
ROŽINĖ PANTERA: TEISĖ Į RIZIKĄ (rus. k.).  
Tel. (8-26) 31 07 49.

\*\*\*\*\*

**Parduodu** PC CD SEVEN KINGDOMS (visa versija). Kaina — 15 Lt.

Vytas,  
tel. (8-26) 31 11 50.

\*\*\*\*\*

**Parduodu** personaliniui kompiuteriui 3D MAX plokštę su akiniu (stereo vaizdams žiūrėti). Kaina — 200 Lt.

Tel. (8-27) 72 26 49, Kaunas.

\*\*\*\*\*

**Parduodu** CARMAGEDDON + CARMAGEDDON (SPLAT PACK) — tik 35 Lt.

BARRAGE — 21 Lt,  
WIPEOUT XL — 21 Lt,  
TOMB RAIDER 2 — 20 Lt,  
URBAN ASSAULT — 20 Lt,  
QUAKE 2 — 21 Lt,  
DUNE 2000 — 21 Lt,  
F-22 RAPTOR — 20 Lt,  
NEED FOR SPEED 2 — 16 Lt.

Mantas,  
tel. (8-22) 61 48 83, e-mail: [mkablys@takas.lt](mailto:mkablys@takas.lt)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** žaidimą STARCRAFT su priedu STELLAR FORCES uz 20 Lt (tik vilniečiams). E-mail: [typux@yahoo.com](mailto:typux@yahoo.com)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** kompiuterius su Pentium, Pentium2 bei Celeron procesoriais. Multimedija, grafiniai ekseleratoriai, garantinis aptarnavimas.

Tel. (8-21) 44 15 76 (skambinti nuo 15 val.).

\*\*\*\*\*

**Parduodu** 33.6 kbps modemą. Garantija — 1 metai. Kaina — 130 Lt.  
E-mail: [svladas@takas.lt](mailto:svladas@takas.lt)

\*\*\*\*\*

**Parduodu** arba keičiu PS CD:  
GRAND THEFT AUTO,  
WARCRAFT 2,  
GRAN TURISMO,  
WARHAMMER DARK OMEN,  
C&C (2CD) FIGHTING FORCE,  
DISCWORLD 2

RED ALERT (2CD),  
THEME HOSPITAL,  
TOTAL ANNIHILATION (2CD),  
NBA LIVE 98;

PC CD rinkinius: RACING (ANDRETTI RACING 98, POWER F1, INDYCAR 2...), SPORT 2 (KICK OFF 97, NHL HOCKEY 97, STRICER 96, SLAM AND JAM, ULTRA MINI GOLF 3D...), CLASSIC FOND#26 (BLOOD 3D, COMMANCE 3, REDNECK RAMPAGE, PANDEMOMIUM!, IMPERIAL GALACTICA, DARCK COLONY...), CLASSIC#31 (HEXEN 2, OUTPOST 2, WARLORDS 3, X-CAR, SHADOW WARIOR...), SUPER GAMES (DARK COLONY, IM-PERIUM GALACTICA, RA: COUNTERIKE...). Andrius,

tel. (8-22) 70 30 70, Vilnius,  
e-mail: [andrius14@hotmail.com](mailto:andrius14@hotmail.com)

**Parduodu** kompiuterių Pentium 133 Mhz,  
Hard disc 1,3 GB, RAM 16 MB, CD-ROM 8x,  
monitorius SVGA 256, Sound Blaster Pro.  
PC CD:  
FIFA SOCCER 96 — 15 Lt  
LUCI IGRY DLIA IBM PC (nr.1) — 10 Lt.  
E-mail: [Dungeon4@mailcity.com](mailto:Dungeon4@mailcity.com)

**PARDUODU** PC CD-ROM. Geriausi  
kompiuteriniai žaidimai — tik 18 Lt!  
Tel. (8-22) 23 08 97, Vilnius (skambinti darbo  
dienomis nuo 10 iki 15.30).

**Parduodu** 3D akceleratorių Apocalypse 3Dx (4  
SG RAM, Direct 3D, OpenGL spartinimas). Likę 8  
garantiniai mėnesiai. Kaina sutarinė.  
Vilnius, e-mail: [fenix@takas.lt](mailto:fenix@takas.lt)

**Keičiu arba parduodu** PC CD: \* S.I.N, NEED  
FOR SPEED 3, TEST DRIVE 5 ir kt.;  
\* CART PRECISION RACING, CHAOS  
ISLAND,  
NEVERHOOD (rus.) ir kt.;  
\* STARCRAFT; WARCRAFT II; WARCRAFT;  
DIABLO;  
\* FLIGHT SIMULATOR '98 + EXPANSION  
PACK;  
\* JEDI KNIGHT: MYSTERIES..., SPECOPS,  
FIFA'98: RTWC, F22: RAPTOR ir kt.  
Kainos — iki 20 Lt.  
Vygintas,  
tel. (8-22) 34 70 17 (po 17 val.),  
e-mail: [kunigen@takas.lt](mailto:kunigen@takas.lt)

**Parduodu** PC CD:  
INCUBATION — 20 Lt;  
COMMAND&CONQUER,  
WESTWOOD STUDIOS rinkinių (DUNE2, LANDS  
OF LORE, LEGEND OF KYRANDIA, RED ALERT  
COUNTERSTRIKE ir kt.) — 16 Lt;  
LUTCIJE IGRI DLE IBM 13 diskas — 13 Lt;  
SPORTINIAI žaidimai — 13 Lt;  
arba keičiu į RED ALERT: AFTERMATH  
(primokėsiu), COMMANDOS: BEHIND THE  
ENEMY LINES (primokėsiu).  
Saulius,  
tel. (8-22) 72 35 86, Vilnius (po 19 val.);  
e-mail: [amber@auste.elnet.lt](mailto:amber@auste.elnet.lt)

**Parduodu** suos CD:  
ARMY MEN,  
AHX-1,  
ANIMAL,  
ATOMIC BOMBERMAN,  
ARMOR COMMAND,  
BLADE RUNNER (4 CD),  
BATTLE ZONE (15 Lt, nes be viršelio),  
TOMB RAIDER 2  
F-22 RAPTOR,  
MOTORHEAD,  
MONSTER TRUCK MADNESS 2,  
VIRTUAL SPRINGFIELD,  
FORSAKEN,  
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP,  
QUAKE 2,  
QUAKE 2: THE RECKONING,  
JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2 (RUS. K.)  
(2CD),  
MAX 2,  
MEGARACE 2 (2 CD),  
SCREAMER RALLY 3,  
UNREAL,  
TEX MURPHY: OVERSEER (2 CD),  
DEATHTRAP DUNGEON,  
TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME (2CD),  
WORMS 2,  
JET FIGHTER 3,  
ULTIMATE RACE PRO,

POSTAL,  
PLANE CRAZY,  
DUNGEON KEEPER,  
PERFECT WEAPON,  
VIRTUAL COP 2,  
MS FLIGHT SIMULATOR,  
SPACE STATION SIMULATOR,  
MICROSOFT PRESENTS: NEVERHOOD,  
AGE OF EMPIRES,  
GEX,  
HELLBENDER,  
CHAOS  
ISLAND,  
CART PREPOSITION RACING,  
INTERNET GAMING ZONE 2,  
MS RETURN OF ARCADE,  
MS ENTERTAINMENT PACK: THE PUZZLE  
COLLECTION,  
FLIGHT SIMULATORS'98 3,  
IBM#36: MIB, QUAKE,...  
CRAZY COLECTIONS 12 (2 CD),  
GONKI NA MOTOCIKLACH: REDLINE  
RACER, ROUD RASH,  
MOTORACER, JET MOTO....  
3DFX GAMES: BATTLE ZONE, INTERSTATE  
NITRI PACK, INCOMING, NUDE RAIDER,  
UNREAL, MONSTER TRUCK MADNESS 2,  
INCOMING,  
INCOMING (15 LT, NES BE VIRŠELIO),  
HEAVY GEAR,  
F-15,  
SPEC OPS,  
GUTS'N'GARTERS IN DNA DANGER,  
UPRISING: JOIN OR DIE,  
CLOSE COMBAND 2: A BRIDGE TOO FAR,  
F1 RACING SIMULATION,  
TOTAL ANNIHILATION (2 CD),  
OUTWARS (2 CD),  
X-WING VS. TIE FIGHTER: BALANCE OF  
POWER,  
TOTAL ANNIHILATION: THE CORE  
CONTINGECY,  
STAR TREK: GENERATIONS (2 CD),  
LONGBOW 2 (2 CD),  
THE CURSE OF MONKEY ISLAND (2 CD),  
MECHCOMMANDER,  
CASTROL HONDA SUPERBIKE,  
MDK,  
NEED FOR SPEED 2,  
IF-22 RAPTOR (2 CD),  
MUMMY: THE TOMB OF THE FARAON,  
FLY UNLIMITED 2 (2 CD),  
DARK EARTH (2CD)  
CITY OF THE LOST CHILDREN,  
C&C:RED ALERT (2 CD),  
RIVEN (2 CD),  
SPEARHEAD,  
DARK REIGN,  
SUB CULTURE,  
F-16 AFGANISTAN,  
ROBO RUMBLE,  
POLICE QWEST: SWAT 2.  
Vieno disko kaina — 18—20 Lt.  
Simonas,  
tel. (8-22) 31 70 32 (darbo dienomis), 46 11 16  
(savaigaliais), Vilnius, e-mail:  
[simonass@hotmail.com](mailto:simonass@hotmail.com) arba

**Parduodu** TOMB RAIDER 3 — 25 Lt  
ir daug kitų naujausių žaidimų.  
Ramūnas,  
tel. (8-27) 35 00 21, Kaunas,  
e-mail: [rsav@pub.osf.lt](mailto:rsav@pub.osf.lt)

**Parduodu** 3 mėnesius nauodotą Sony Playstation  
su 2 džioistikais, iš kurų vienas — Dual-Shock.  
Kaina — 500 Lt.  
Tel. (8-22) 70 91 36 (skambinti nuo 20 val.),  
email: [dimak@aida.lt](mailto:dimak@aida.lt)

**Pirkšiu** PC CD: PANZER GENERAL, PACIFIC

GENERAL, ALLIED GENERAL (pageidautina  
pilnas versijas).

Paulius,  
tel. (8-22) 45 82 26, Vilnius.

Norėčiau **susirašinėti** elektroniu pastu.

Aišmantas,  
email: [juditaz@eunet.lt](mailto:juditaz@eunet.lt)

**Apsilankykite** mano puslapje:  
<http://expage.com/page/aismantas>

**Parduodu:**

\* PC Pentium 200, 32 RAM, 1,2 GB HDD,  
14"SVGA, CD-ROM 24x, CREATIVE SB 16,  
ATI RAGE II + 4MB, ausinės su mikrofonu.  
Kaina — 2500 Lt, galima derėtis.

Arnoldas,

tel. (8-236) 54 590, e-mail: [ArnisBel@takas.lt](mailto:ArnisBel@takas.lt)

Norėčiau **susirašinėti** (Mind@ug@s) su visais, kas  
tik panorės.

Nindaugas Narkus,  
e-mail: [minnar@cis.lt](mailto:minnar@cis.lt),

ICQ numeris: 27611827

**PARDUODU** PC CD rinkinius:

"Geriausios rusiskos strategijos rinkinys",  
"Žaidimų super hitai" (SIN, CARMAGEDON 2,  
FLY HUNTER, FATAL ABYSS, TEST DRIVE 5,  
RAINOLD TYCOON 2, CRIME KILER),  
F22 RAPTOR.

Norėčiau **susirašinėti** su visais, besidominčiais PC  
ir ne tik jais. Atsakysiu visiems, kas netingės man  
parašyti.

E-mail: [mungyn@takas.lt](mailto:mungyn@takas.lt)

Vilniuje ieškau norinčių žaisti STARCRAFT,  
WARCRAFT, DIABLO ar kt. per  
modemą.

E-mail: [skustas@usa.com](mailto:skustas@usa.com)

18. vaikinas norėtu **susirašinėti** su merginomis  
elektroninius paštus.  
E-mail: [DanasR@takas.lt](mailto:DanasR@takas.lt)

**Pirkčiau** INTEL PENTIUM 233 MMX  
procesoriu, ir 32 SDRAM. Gyvenu Vilniuje.

E-mail: [syladas@takas.lt](mailto:syladas@takas.lt)

**Parduodu** naujus PC CD: SIM CITY 3000 — 24  
Lt,

GRIM FANDAGO (2 CD) — 45 Lt,

MYTH 2 — 24 Lt,

THE SETTLERS 3 (2 CD) — 45 Lt,

CARMAGEDDON 2 — 24 Lt,

CIVILIZATION: GOLD EDITION — 24 Lt,

BEAVIS AND BUT-HEAD DO U. — 24 Lt,

WARCRAFT 2000 — 24 Lt,

MOTO RACER 2 — 24 Lt,

POPULOUS 3: THE BEGINING — 24 Lt,

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS — 24 Lt,

GANGSTERS — 24 Lt,

CAESAR 3 — 24 Lt,

HALF-LIFE — 24 Lt,

SIN — 24 Lt, ir daug kitų.

Perkant daugiau nei 1 CD, kaina — 23 Lt.

Raimis,

tel. (8-22) 72 87 61, e-mail: [robst@takas.lt](mailto:robst@takas.lt)

**Irašinėju** kompaktinius diskus. Kaina (su disku)  
— 15 Lt.

Tel.: (8-270) 56 745, e-mail: [paravili@takas.lt](mailto:paravili@takas.lt)

**Parduodu** Pentium 90, 32 ram, 1 gb hdd, 14"

Svgą, labai daug priedų.

Vaida,

tel. (8-27) 52 69 34, e-mail: [nikulinas@takas.lt](mailto:nikulinas@takas.lt)





# Pašto dėžutė

Sveiki,  
mielieji KI-

BERZONOS skai-  
tytojai. Nuo šiol "Pašto dė-  
žutės" skyrelį tvarkysiu aš (t.y.

aka DimaLT). Iš karto noriu padėkoti visiems mums rašantiems žmonėms. Paža-  
du, kad nė vienas Jūsų laiškas neliks neper-  
skaitytas. Kitas reikalas — vietas stoka. Todėl  
čia, žurnalo puslapiuose, apžvelgsiu tik tuos  
laiškus, kuriuose keliami opiausiai klausimai.

Visų pirmą porą žodelių tarsiui apie konkursus. Kol kas ryškaus "Geriausio laiško" bei "KIBERZONOS šūkio" konkursų lyderio nėra, užtat geriausias kryžiažodžių autorius, be abejo, — Edvinas Rašys iš Vilniaus. Jis mums atsiuntė tris ganetinai originalius kryžiažodžius, kurių idėjos bei atlikimo kokybę smarkiai skiriiasi nuo visų kitų. Tad jei per šį mėnesį įspūdingesnio kryžiažodžio (-iu) nėkas neatsiūs, prizas iškeliaus pas poną Edvi-  
ną. Sėkmės visiems! O dabar — apie jūsų laiškus.

- 1) Ar i KIBERZONOS konkursus galima rašyti elektroniniu paštū?
- 2) KIBERZONOS žurnalo 1998 m. 5 nr. skaičiau apie "mIRC" programą. Norėčiau sužinoti, kuriame WWW puslapyje galima ja rasti ir kiek ji kainuoja. O gal yra nemokamų?

Gediminas

- 1) Ne. Atsakymai į konkursų klausimus turi būti siunčiami kartu su atitinkamo numerio juostelėmis. Nemanau, kad galima kaip nors įsigudrinti ir atsiusti juostelių originalus (ne kopijas) elektroniniu paštū...
- 2) Programa "mIRC" yra nemokama. Daugiau apie ją sužinosite "Internete", adresu [www.mirc.co.uk](http://www.mirc.co.uk). Iš ten pat galima atsiusti ir naujausią "mIRC" versiją.

Norėčiau sužinoti, koks mėgstamiausias kompiuterinis Cyberdragono žaidimas.

Vycka

Mėgstamiausias Cyberdragono žaidimas yra QUAKE2.

Patarkite, kas geriau — pasitobulinti PC ar nusipirkti "PlayStation"? PC naudoju žaidimams ir kitiem reikalams.

SV

Visų pirmą reikia išsiaiškinti, kokio žanro žaidimai Jus domina. "PlayStation" patarciau pirkти tik tuo atveju, jei esate didelis šaudyklių mėgėjas. Visų kitų žanrų žaidimų daug geresnės yra PC platformai skirtos versijos. Be to, neaišku, kas yra tie "kiti dalykai". Jei norite programuoti, kurti muziką, kompiuterinę grafiką — rinkitės tik PC. Mano manymu, PC yra visais atžvilgiais pranašesnis. Ir dar vienas klausimas — ką būtent norite tobulinti? Bet čia jau kita tema.

Hi! Iš kur galėčiau atsiusti QUAKE botą FROGBOT?

Voverius

Ši botą rasite adresu: <ftp://ftp.edu.sollentuna.se/pub/games/quake-stuff/quakec/bots/frogbot.zip>.

Kodėl neberodoma TV laida "Cybernet"?

Cokoklis

Norėčiau sužinoti jūsų žurnalo bei TV laidos "Cybernet" www adresą.

Ramūnas

Kadangi gavome nemažai panašių laiškų, noriu kartą ir visiems laikams paaškinti, kad žurnalas KIBERZONA neturi nieko bendra su TV laida "CyberNet". Todėl jei Jums rūpi, kodėl neberodoma ši laida, patarciau kreiptis į TV3 kanalo programų direkciją.

Savo www adresą rašome ant kiekvieno numero viršelio. Jeigu iki šiol nepastebėjote, stai jis: [www.kiberzona.lt](http://www.kiberzona.lt). Gan paprastas, ar ne?

Norėčiau sužinoti žaidimo WARCRAFT 2 kodus.

Darius

Ar galėtumėte nurodyti keletą "Interneto" adresų, kur galėčiau rasti personalinių kompiuterių žaidimų kodų?

Šarūnas

Greitai mūsų "Interneto" svetainėje pateiksime visus kodus, kuriuos esame spausdinę KIBERZONOJE (WARCRAFT 2 kodus ten tikrai rasite). O štai keletas "Interneto" adresų, kur galite rasti ne tik senų, bet ir tik ką pasirodžiusių žaidimų kodų: <http://www.happypuppy.com/cheats/pc.html> bei <http://www.sonic.net/gamecheats>.

Aš dažnai skaitau Jūsų žurnalą, ir norėčiau sužinoti, kur galima įsigyti nepiratiniai PC CD.

Paulius

Mes kiekviename numeryje reklamuojame firmą "Polimedija". Ji kaip tik ir prekiauja nepiratiniais CD.

Man draugas minėjo, kad prie "Interneto" galima prisijungti per kažkokį "Telekomu" paslaugą "Takas". O mokėti tada reikia tik už telefoną — nėra abonementinio mokesčio ir valandos "Internete" neapmokesdinamos. Ar tai tiesa? Jei taip, tai paaiškinkite, kur galėčiau tą "Taką" rasti.

Jurgis

Draugas Jūsų neapgavo. "Telekomas" iš tiesų teikia paslaugą "Takas". Jums nereikia mokėti jokio abonementinio mokesčio, tačiau minutė "Internete" kainuos kiek brangiau nei minutė paprasto pokalbio telefonu. Vienos minutės "Internete" piko metu kaina — maždaug 12 centų. Taip pat čia galioja planas "ilgai kabi — mažiau moki", t.y. kuo daugiau laiko praleisite "Internete", tuo mažesnė bus vienos minutės kaina. Daugiau apie šią paslaugą galima paskaityti "Internete", adresu [www.takas.lt](http://www.takas.lt), arba sužinoti paskambinus nemokamu telefonu (8-800) 20000.

Jūsų žurnalo 1998 m. pirmame numeryje buvo aprašyta žaidimo CD-MAN 2.0 failo cd-man.exe pakeitimo procedūra: surasti "FF 8F 46 02" ir pakeisti į "90 90 90 90". Atidares nurodytą failą (MS-Dos aplinkoje paspaudęs klavišą F3), nieko panašaus į "FF 8F 46 02" neradau. Ką dariau ne taip?

Vidmantas

Toks failų redagavimas vadinamas šezioliktainiu redagavimu (angl. hex editing). Tam reikia specialių programų — šezioliktainių redaktorių (angl. hex editor). Jų yra labai daug ir labai skirtingu. Aš pats naudoju seną gera programą diskedit. Vienu tokiai programą — UltraEdit — galima rasti "Internete", adresu [www.ultraedit.com](http://www.ultraedit.com). Ateityje būtinai plačiau aprašysime redagavimo procesą.

Ar "Sony PlayStation" skirtus žaidimus galima žaisti su PC?

Vidmantas

Kompaktiniai SPS ir PC diskai skirtiasi tik duomenų formatu. Visa kita yra identiška. Neseniai "Internete" radau programėlę PSEmuPro ([www.psemu.com](http://www.psemu.com)), kuri leidžia su PC žaisti žaidimus, skirtus SPS. Deja, minėta programa dar visiškai nesukurta, todėl joje yra galybė klaidų. Be to, ją galima naudoti tik turint galingą kompiuterį. Laimė, PSEmuPro yra nemokama, tad ją išméginti gali kiekvienas norintis.

Laiškus vartė DimaLT

# Konferencijos "Internete"

XX amžiaus pabaigos gyventojui senutė Žemė nebeatrodo tokia didelė ir neaprūpiama kaip mūsų protėviams. O atsiradus kompiuteriams ir ypač — "Interneto" tinklui, ji, regis, dar labiau sumažėjo. Juk dabar taip paprasta nekeiliant kojos iš namų susiekti su bet kokių šalies piliečiais: patogiai išitaisė priešais kompiuterio monitorių atsirote IRC ar kokio kito pokalbio kanalo langą ir tiesiogiai šnekatės tiek su kitos gatvės, tiek ir su kitose žemės pusėje gyvenančiais žmonėmis. Be to, "Internetas" labai palengvina bendraminčių paiešką ir bendravimą su jais. Deja, ne kiekvieno kišenė leidžia kasdien valandų valandas praleisti IRC. Tačiau yra ir kitas būdas, — beje, dar populairesnis ir pigesnis — tai paprăčiausias elektro-ninis paštas. Be abejos, jis leidžia bendrauti ne taip tiesiogiai, bet juk iš tikriųjų per kelias sekundes kartais galima pasakyti daug daugiau nei per kelias valandas.

Elektroniu paštu Lietuvoje pradėta naudotis kur kas anksčiau, nei atsirado *on-line* ryšys, anksčiau, nei "Telekomas" apmokesdino telefoninius pokalbius. Dar anuomet buvo pradėtos kurti tam tikros elektroninio pašto konferencijos, buriančios kokia nors atskira tema besidominčius žmones. Jos dar vadinamos "listais". Šios srities lyderis Lietuvoje yra Atviros Lietuvos fondas.

Vartotojas, norintis dalyvauti kokiai nors temai skirtoje konferencijoje, turi joje užregistruoti — tuomet jis gauна visus kitų tos konferencijos dalyvių rašytus laiškus, o šie gauna visus jo laiškus.

Pirmąsias savo konferencijas "Atviros Lietuvos Fontas" (ALF) įkūrė dar 1995 metais, ir nuo to laiko jų skaičius smarkiai išaugo. Dar nė viena konferencija nebuv'o panaikinta — nebent dėl pernelyg didelio dalyvių skaičiaus padalyta į kelią (taip neseniai nutiko su "skelbimais\_komp").

Neįmanoma tokios apimties straipsnelyje aprašyti ar bent suminėti visų konferencijų, nes, paskutiniaiš duomenimis, jų yra maždaug 130.

Pagrindinis konferencijų šeimininkas, be abejos, yra Atviros Lietuvos fondas. Tačiau jo darbuotojai negali patys visiškai jų kontroliuoti. Todėl kiekviena konferencija turi savo moderatorių — žmogų, atsakingų už bendrąją tvarką

(jis neleidžia keiktis, daryti kitų nusižengimų). Moderatoriumi galiapti 18 metų sulaukęs žmogus, prieš tai nepadaręs jokių nusižengimų, turintis šiokios tokios darbo su "Internetu" patirties. Taip pat pageidautina, kad moderatorius turėtų ir konferencijos temą atitinkanti išsilavinimą bei kitų moderatorių rekomendacijų. Renkant moderatorių pirmenybė teikiama tiems, kurie pasiūlo (inicijuoja) naują temą. Gali būti skelbiamas viešas konkursas moderatoriaus vietai užimti.

Taigi moderatorius privalo akylai stebeti, kad konferencijose:

a) nebūtų vartojami necenzūriniai žodžiai, siunčiami virusai, skelbiama politinė propaganda, imamas valstybės įstatymais draudžiamos veiklos;

b) būtų laikomasi tradicinių IP nuostatų: korekтиškai diskutuojama, nerašoma beprasmių laiškų (taupant kitų laiką), vartojojamos kuo trumpesnės citatos (trumpesnės už citatos komentaru), vengjama viešų asmeninių diskusijų, laikomasi visų kitų viešose vietose išprastų rašytų ir nerašytų taisyklių.

Tokie reikalavimai vadinami konferencijos taisykliemis ir daugumoje konferencijų nuolatos skelbiami dalyviams. Už nedidelius nusižengimus moderatorius įspėja. Už sisteminguą taisyklių pažeidinėjimą ir ypač už a) grupės nusižengimus vartotojai griežtai baudžiami: priklausomai nuo konkretaus nusižengimo ir jo aplinkybių, jie gali būti pašalinti arba iš vienos, arba iš visų konferencijų, arba apskritai iš ALF tinklo (tokiu atveju vartotojas nebetenkava savo pašto adresu ir jam nebeteikiamos *on-line* paslaugos). Taigi nusikaltėliai praranda "vizą" patekti į ALF konferencijų teritoriją. Žodžiu, baudžiama net už mažesnius nusižengimus, kad būtų išvengta didesnių. Naivu tikėtis, kad nusižengimų visiškai nebus: juk "Internetas" — tarsi realaus gyvenimo atspindys kartu su visomis to gyvenimo blogybėmis.

Moderatoriai irgi gali įnešti savo įnašą — tai yra pateikti konferencijos temą atitinkančią bylą, kurios tampa prieinamos visiems dalyviams. Tai gali būti įvairūs aprašymai, instrukcijos, programos ir t.t. Kai kurios ALF konferencijos skirtos disku-

sijoms, kai kurios — spręsti kokias nors problemas, dar kitos — komercijos klausimams, konsultacijoms, įvairiai informacijai.

Pavyzdžiu, labai populiarios konsultacijų ir problemų sprendimų konferencijos: "hardware", "software", "programming"... Nemažai yra pramoginių, laisvalaikio: "humoras", "kryžiažodis", "laisvalaikis", "valgai". Jaunimėlis turi "susirašinėjimo", studentai — "studentų", žvejai — "žvejų", svajokliai — "svajų", mokytojai — "mokytoju\_tinklo", programuotojai — "programming", metalistai — "music\_metal", džiazo gerbėjai — "music\_jazz", mokslinės fantastikos mėgėjai — "sf\_and\_f", gurmanai, ieškantys naujų receptų, — "valgių" konferencijas.

Nesenai išpopuliarėjo ir vadinamieji "newsleterai". Dabar kas savaitę UAB "Labas" pateikia kompiuterinių naujienų iš viso pasailio, elektroninis žurnalas "Vartiklis" anonsuoja savo straipsnius, tā pat ketina daryti ir žurnalai "Kompiuterija" bei "Naujoji Komunikacija".

Taigi konferencijų temos — pačios įvairiausios. Bet jei kartais nerastumėt jūs dominančios, galite patys iniciuoti jos kūrimą.

Šiuo metu anoniminių pašto dėžučių savininkai išleidžiami ne iš visas konferencijas, todėl jei jūs naudojatės "Hotmail" ar "Tako" paslaugomis ir norite dalyvauti ALF konferencijose, geriausia būtų iš Atviros Lietuvos fondo gauti naują pašto dėžutę. Kol kas ši paslauga nemokama, o daugiau sužinoti apie tai galite telefonu 61 14 08. Be abejos, kitų "Interneto" "provайдerų" pašto dėžutės taip pat tinka.

Na, ir pabaigai — informacija, padėsianti patekti į ALF elektroninių konferencijų pasauly. Pirma, reikia gauti visų atvirų konferencijų sąrašą. Tam siunčiate laišką adresu:

`osflistserv@osf.lt`, "subject" eilutę paliekate tučia, o pačiame laiške rašote:

`lists`

`end`

Gavę sąrašą ir išsirinkę konferenciją, siunčiate laišką tuo pačiu adresu su užrašu:

`subscribe konferencijos_vardas  
end`

Tada gausite prašymą patvirtinti, kad iš tikriųjų norite užregistruoti. Patvirtinę arba iškart būsite prijungti, arba turėsite lukterēti, kol moderatorius jus priims.

Jeigu norite pasitrukulti iš konferencijos:

`unsubscribe konferencijos_vardas  
end`

Na, štai ir viskas, ką reikia žinoti,

# "INTERNETO" KELRODĖ ŽVAIGŽDĖ

Ar teko kada pasiklysti nepažįstamame mieste? Jei neturite miesto plano, tokis klaidžiojimas gali trukti valandų valandas. Gyvenime nuolat ko nors ieškome: gatvės, reikiamas knygos, prekės, darbo... Paieška truktą be galio ilgai, jei neturėtume enciklopedijų, žinynų, žemėlapų, jei nebūtų radio, televizijos, spaudos. Tačiau naudodamiesi miesto planu netrunkame rasti gatvę, valstybinę įstaigą, muziejų. Teminių laikraščio skyriai, konkrečios radio ir televizijos laidos padeda greitai gauti reikiamas informacijos.

"Internetas" — milžiniška informacijos saugykla. Tai tarsi begalinis labirintas. Ar nebaugu jame pasiklysti? Bet juk yra patikimas pagalbininkas — paieškos sistema. Ji — "Interneto" kelrodė žvaigždė. Jums neteks gaišti laiko!

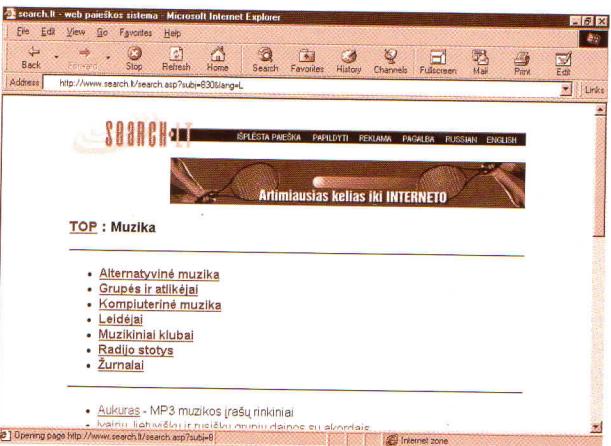
Pirmają paieškos sistemą "Yahoo" 1994 metais sukurė jauni programuotojai, tuomet dar aspirantai D.Filo ir D.Jangas. Dabar pasaulyje yra įvairių paieškos sistemų, tačiau pati pirmoji "Yahoo" — vis dar viena populiarusių. Vartotojai savo nuožiūra sprendžia, kuria paieškos sistemą rinktis, tačiau visiems svarbu, kad ji būtų ir greita, ir patogi naudotis.

## KAIP NAUDOTIS PAIEŠKOS SISTEMA

Ieškomą informaciją padės surasti žodžiai-raktai. Sakykim, jus domina šunų veislės. I paieškos langelį rašote "šuo" — ir gaunate visą informaciją apie šunis. Galima atsižvelgti į tai, kada tam tikri duomenys atsirado "Internete", ir taip rasti pačius naujausius. Varto-

tojai gali užgriuti tiešiog ištisa lavina informacijos, iš kurios bus sunku atsirinkti reikiamą medžiagą. Tokiu atveju rašote konkretesnį žodį raktą, pavyzdžiui, "veislės" arba dar konkretiau — "aviganis". Paieškos sistema atsakys į kiek-

vieną Jūsų klausimą.



## UAB "PENKI KONTINENTAI" PROJEKTAS

"Interneto" organizmas dinamiškas, nuolat pasipildantis naujais duomenimis. Taigi ir reikalavimai, keliami paieškos sistemoms, nuolat auga ir keičiasi. Senosios paieškos sistemas jau nebesugeba aprépti visos "Interneto" duomenų bazės. Užtat programuotojai kuria vis naujas, kurios galėtų kontroliuoti informacijos srautus ir pateikti vartotojui kuo tiksliausios žinias. Staiga išaukus Lietuvos "Internetui", atsirado poreikis turėti naują paieškos sistemą. Kurti naujos paieškos sistemos projektą émësi UAB "Penki kontinentai". Pasak šios firmos generalinio direktoriaus Idrako Dadašovo, Lietuvos "Internetui" trūksta klasikinės automatizuotos paieškos sistemos, be to, tik neseniai paskelbta, kad išplėsti egzistuojančią paieškos sistemų resursai. Nauja paieškos sistema kurta naudojantis naujausiomis technologijomis, atsižvelgiant į šiuolaikinius reikalavimus. Tai automatizuota informacinių resursų indeksavimo sistema. Ja naudotis patogu ir paprasta: pateikę raktinius žodžius, reikiama informacija rasite "Interneto" kataloge arba puslapiuose. Kuo taiklesnį žodį-raktą pasirinksite, tuo konkretesnés informacijos gausite.

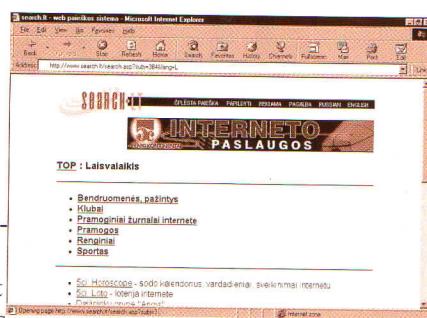
UAB "Penki kontinentai" sukurta paieškos sistema — patogus, greitai dirbantis, patikimas paieškos mechanizmas. Su ja ypač lengva orientuotis lietuviškame "Internete". Taupykite savo laiką ir pinigus! Ši sistema, kaip nė viena kita, "supranta" tris kalbas: lietuvių, anglų, ir rusų.

Susiraskite UAB "Penki kontinentai" paieškos sistemą:

<http://www.search.lt>.

Informacijos reikia visiems! Dauguma pasaulio paieškos sistemų teikia ir reklamos paslaugas. Norite, kad vartotojai, besinaudojantys mūsų paieškos sistema, pamatyti Jūsų reklamą? Kviečiame bendradarbiauti! Apslankykite adresu [www.5ci.net/](http://www.5ci.net/) Reklama bei [www.banner.lt](http://www.banner.lt) — ir sužinosite, kaip kuria ma "Interneto" reklama, kaip pasiekti didžiausio reklamos efektyvumo.

UAB "Penki kontinentai" informacijos centras



**QMS**  
lazerinis spausdintuvas  
**DeskLaser600**



600dpi rezoliucija

Tylus, lengvas ir kompaktiškas.  
Paprastas įdiegimas ir nebrangi eksploatacija.  
Idealiai tink "Interneto" puslapiai spausdinimui.

**1070Lt**  
su PVM

Vienintelis įgalotas  
QMS atstovas Lietuvoje

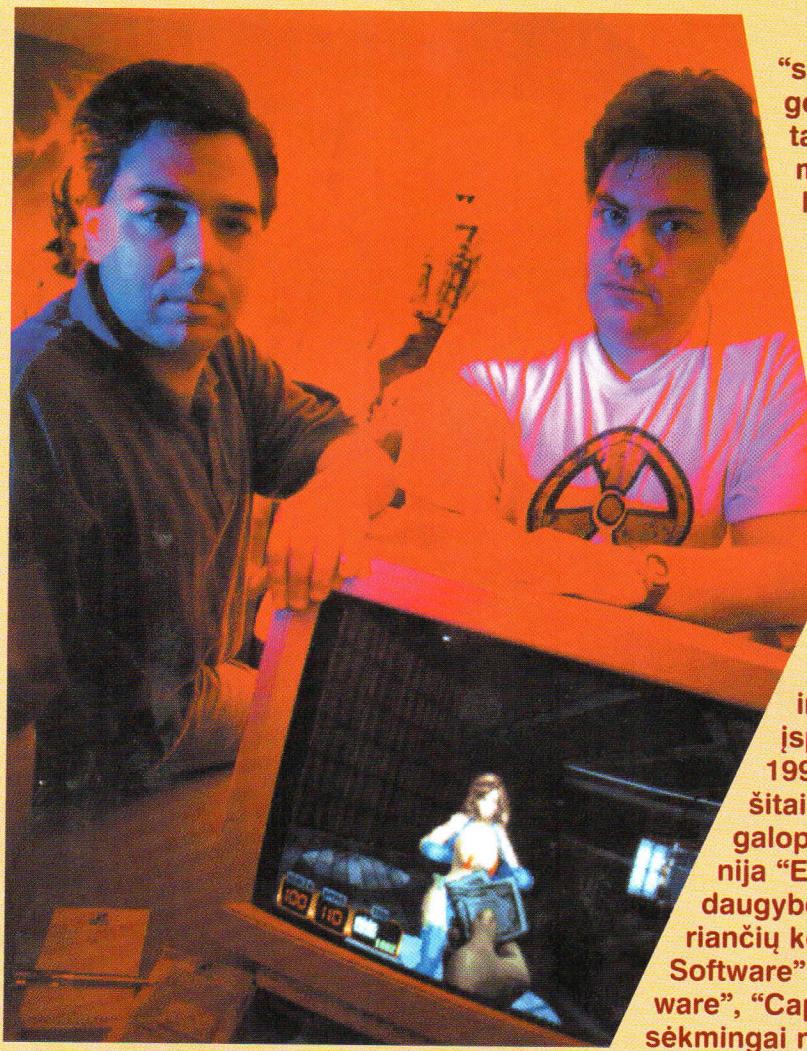
UAB "PENKI KONTINENTAI"

A.Stulginskio g. 5, 2001 Vilnius  
Tel.: 23 12 32, faksas: 226115  
El. paštas: [sales@5ci.net](mailto:sales@5ci.net)

<http://www.5ci.net/products/qms>

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





1987 metais buvo suformuotas "shareware" žaidimų rinkos "Apogee modelis". Ką tai reiškia? Ogi tam tikra žaidimo dalis, vadina-moji "shareware" versija, yra iš-leidžiama ir visame pasaulyje ivairiais būdais platinama už dy-ką, pavyzdžiu, pasitelkus "In-terneto" on-line paslaugas ("CompuServe", "America On-line" ir t.t.) ir kt. Tokią "share-ware" versiją paprastai gauna 100 iš 1000 žaidimų mėgėjų. Jei žaidėjui ji patiks, jis bū-tini perskaitys visuomet kartu pateikiamą informaciją, kaip užsisakyti visą žaidimą. Tai nepaprastai efektinga reklamos forma: žaidėjui suteikia-ma galimybę šiek tiek pažaisti ir taip susipažinti bei susidaryti įspūdį apie visą žaidimą. Net iki 1991 metų "Apogee" vienintelai šitaip reklamavo savo gaminius, kol galop jų pavyzdžiu pasekė kompa-nija "Epic MegaGames". Dabar jau daugybė kompiuterinius žaidimus ku-riancią kompaniją, tarp jų ir "Parallax Software" (DESCENT kūrėja), "id Soft-ware", "Capstone" bei tuzinas kitų, labai sėkmingai naudoja šį reklamos modelį.

# Apogee

1987 metų lapkričio 26 dieną Scottas Milleris patei-kė kompanijai "SoftDisk" pirmajį kompiuterinio žaidimo KROZ epizodą. Per kitus dvejus metus Scottas sukūrė net 7 KROZ epizodus, kurie sudaro vieną žaidimą, laikomą pagrindiniu kompanijos "Apogee" kūriniu. Garande (Teksaso valstija, JAV) išteigta kompanija "Apogee" turi 2 kūrėjų komandas, kuriose dirba 25 žmonės: menininkai, lygiu dizaineriai, progra-muotojai, muzikos specia-listai, projektų vadovai. Ši žaidimų kūrimo mašina už-sivedė dar 1987 metais, kai "Apogee" išleido žaidimo KINGDOM OF KROZ "shareware" versiją ir atrado naują kompiuterinių žaidimų pateikimo rinkai būdą.

Kompanija pirmojo pradėjo leisti "shareware" žaidimus ir išties daug dirbo, kad prasiskintų kelią į kompiu-terinių žaidimų rinkos vir-šunę.

1987 metais "Apogee", kurdama KINGDOM OF KROZ, pirmą kartą per visą PC žaidimų istoriją panau-dojo naujovę — galimybę "sukčiauti". Tai ir buvo pir-masis kodas (*cheat code*) — dabar jau visiems puikiai ži-nomas dalykas, be kurio neiš-leidžiamas praktiškai nė vie-nas šiuolaikinis kompiuterinis žaidimas. Kodai gali ne tik palengvinti, bet neretai ir paj-vairinti patį žaidimą, galbūt todėl daugelis užkietėjusių žaidėjų jau tiesiog nebegali be-jų apsieti.

Nuo 1989 metais

"Apogee" "shareware" versijas ėmė kurti ir kitų komandų leidžiama žaidimas. 1990 metais būsimosios kompanijos "id Software" nariai bei žaidimų dizainerių grupele iš "SoftDisk Inc." buvo įtikinti surizikuoti ir pa-bandytai laimę "shareware" produkcijos pasaulyje. Po

ilgų dvejo-nių, ne itin tikėdami, jog tai gali būti nors kiek pelningas projektas, jie vis dėlto iš-leido žaidimą COMMANDER KEEN. Jo "share-ware" versija pelnė be-

galinį pasisekimą. Viso to padarinys: išteigta kompanija "id SoftWare", kitaip dar vadinta "Ideas from the Deep".

1991 metų sausį kompa-nija "Apogee" išleido pirmą PC skirtą žaidimą su muzikos ir garso plokštė — jo pavadi-nimas buvo DARK AGES.

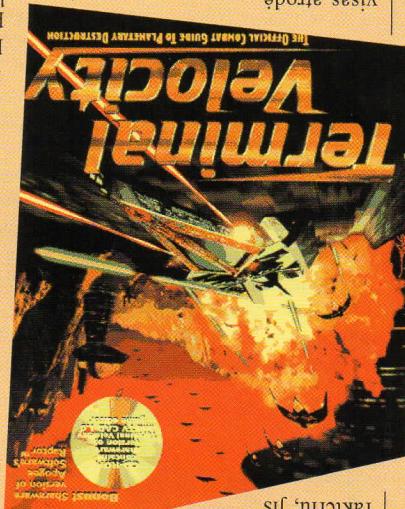
Birželio mėnesį pasauli iš-



3D, SHADOW WARRIOR — zards", kurius kuraia tikk piinbo-  
ni. Pavadinia "Piinball Wi-  
meti rugesės meneisi "Piinball  
Wizards" kartu su Australijos  
kompanija "Wildfire studios"  
išleidžia BALLOPS OF STEEL —  
net 5 lenktelių (Vieņai iuk-  
tais) pinballas. Jau tūt pageti-  
nius zaidimius. Taip pageti —  
lo (pinball) tiko kompiuteri-  
zardimis. Kurius kuraia tikk piinbo-  
dima. Balandai "3D Realms" pa-  
skelbia, jog DUKE NUKE'M  
gebe", zaidimis kurius buvo žai-  
ti viaviai. Tais jau punktasis "Apo-  
ge" gali. Tačiai žaidimis buvo žai-  
ti viaviai. Dujos OUKAKE II technolo-  
gijomis. FOREVER būs kuriama nau-  
ja žaidimai "Realms" (duotatas COM-  
MANDEK REEN). Kitų keturi: BIO  
technologijas. Kurius buvo žai-  
ti viaviai. Triamais pagal "id Software"  
menancė (naudotatas BIO  
MANDEK REEN). GOOD-  
BYE, GALAXY! Vartkis,  
BLAKE STONE: ALIENS  
OF GOLD (WOLFENS-  
TRIKE ir ROSE OF THE  
BLACK STONE: PLANET  
TEIN 3D kuriuo sistema).

TEIN 3D (naudota gerokai pa-  
tobūluma WOLFENSTEIN  
RISSE OF THE TRIAD (naudoti  
gerokai žaidimui "Realms" (duotatas  
COM-MANDEK REEN). Kitų keturi:  
BIO technologijas. Kurius buvo žai-  
ti viaviai. Triamais pagal "id Software"  
menancė (naudotatas BIO  
MANDEK REEN). GOOD-  
BYE, GALAXY! Vartkis,  
BLAKE STONE: ALIENS  
OF GOLD (WOLFENS-  
TRIKE ir ROSE OF THE  
BLACK STONE: PLANET  
TEIN 3D kuriuo sistema).

TEIN 3D kuriuo sistema, "Realms" (duotatas  
COM-MANDEK REEN). Kitų keturi:  
BIO technologijas. Kurius buvo žai-  
ti viaviai. Triamais pagal "id Software"  
menancė (naudotatas BIO  
MANDEK REEN). GOOD-  
BYE, GALAXY! Vartkis,  
BLAKE STONE: ALIENS  
OF GOLD (WOLFENS-  
TRIKE ir ROSE OF THE  
BLACK STONE: PLANET  
TEIN 3D kuriuo sistema).



3D, SHADOW WARRIOR — bei BALLS OF STREET —  
taip pat turėjo sią opcią. Pa-  
skui iki kitios kompanijos eme-  
siems išleidžia primissi savo  
alams" išleidžia primissi savo  
produkta — TERMINAL VE-  
LOCITY. Si žaidimais laime-  
desimintykli vietusnės.

1995-juį išleidžia "3D Re-  
alms" "Realms" (duotatas "Realms" —  
net 5 lenktelių (Vieņai iuk-  
tais) pinballas. Jau tūt pageti-  
nius zaidimius. Jau tūt pageti —  
lo (pinball) tiko kompiuteri-  
zardimis. Kurius kuraia tikk piinbo-  
dima. Balandai "3D Realms" pa-  
skelbia, jog DUKE NUKE'M  
gebe", zaidimis kurius buvo žai-  
ti viaviai. Tais jau punktasis "Apo-  
ge" gali. Tačiai žaidimis buvo žai-  
ti viaviai. Dujos OUKAKE II technolo-  
gijomis. FOREVER būs kuriama nau-  
ja žaidimai "Realms" (duotatas COM-  
MANDEK REEN). Kitų keturi:  
BIO technologijas. Kurius buvo žai-  
ti viaviai. Triamais pagal "id Software"  
menancė (naudotatas BIO  
MANDEK REEN). GOOD-  
BYE, GALAXY! Vartkis,

BLAKE STONE: ALIENS  
OF GOLD (WOLFENS-  
TRIKE ir ROSE OF THE  
BLACK STONE: PLANET  
TEIN 3D kuriuo sistema).

TEIN 3D (naudota gerokai pa-  
tobūluma WOLFENSTEIN  
RISSE OF THE TRIAD (naudoti  
gerokai žaidimui "Realms" (duotatas  
COM-MANDEK REEN). Kitų keturi:  
BIO technologijas. Kurius buvo žai-  
ti viaviai. Triamais pagal "id Software"  
menancė (naudotatas BIO  
MANDEK REEN). GOOD-  
BYE, GALAXY! Vartkis,

BLAKE STONE: ALIENS  
OF GOLD (WOLFENS-  
TRIKE ir ROSE OF THE  
BLACK STONE: PLANET  
TEIN 3D kuriuo sistema).

1995-juį išleidžia "3D Realms" —  
net 5 lenktelių (Vieņai iuk-  
tais) pinballas. Jau tūt pageti-  
nius zaidimius. Jau tūt pageti —  
lo (pinball) tiko kompiuteri-  
zardimis. Kurius kuraia tikk piinbo-  
dima. Balandai "3D Realms" pa-  
skelbia, jog DUKE NUKE'M  
gebe", zaidimis kurius buvo žai-  
ti viaviai. Tais jau punktasis "Apo-  
ge" gali. Tačiai žaidimis buvo žai-  
ti viaviai. Dujos OUKAKE II technolo-  
gijomis. FOREVER būs kuriama nau-  
ja žaidimai "Realms" (duotatas COM-  
MANDEK REEN). Kitų keturi:  
BIO technologijas. Kurius buvo žai-  
ti viaviai. Triamais pagal "id Software"  
menancė (naudotatas BIO  
MANDEK REEN). GOOD-  
BYE, GALAXY! Vartkis,

BLAKE STONE: ALIENS  
OF GOLD (WOLFENS-  
TRIKE ir ROSE OF THE  
BLACK STONE: PLANET  
TEIN 3D kuriuo sistema).

1995-juį išleidžia "3D Realms" —  
net 5 lenktelių (Vieņai iuk-  
tais) pinballas. Jau tūt pageti-  
nius zaidimius. Jau tūt pageti —  
lo (pinball) tiko kompiuteri-  
zardimis. Kurius kuraia tikk piinbo-  
dima. Balandai "3D Realms" pa-  
skelbia, jog DUKE NUKE'M  
gebe", zaidimis kurius buvo žai-  
ti viaviai. Tais jau punktasis "Apo-  
ge" gali. Tačiai žaidimis buvo žai-  
ti viaviai. Dujos OUKAKE II technolo-  
gijomis. FOREVER būs kuriama nau-  
ja žaidimai "Realms" (duotatas COM-  
MANDEK REEN). Kitų keturi:  
BIO technologijas. Kurius buvo žai-  
ti viaviai. Triamais pagal "id Software"  
menancė (naudotatas BIO  
MANDEK REEN). GOOD-  
BYE, GALAXY! Vartkis,

# MOTORACER II

*Electronic Arts/Delphine Software International*

P 166, 32 MB RAM, Win'95/98

Deja, kai kurių žaidimų autorai nepajégia ar tiesiog nesivargina stengdamiesi sugalvoti ką nors nauja ir paprasčiausiai pasinaudoja tuo, kas jau seniai buvo sukurtu. Tačiau juk kaip tik originalumas yra pagrindinis kompiuterinių žaidimų vertinimo kriterijus. Žinoma, lengviausia yra kaip pagrindą paimti kokį nors populiarū kūrinį, prifarsiutoti į šiuolaikinių grafikos, garsų ir muzikos efektų ir išmesti į rinką kaip naują produktą. Tokie žaidimai beveik niekuo nesiskiria vienas nuo kito. Pavyzdžiui, kone visų lenktynių žaidimų pagrindinis koziris dažniausiai tėra pavojingas ir sudėtingas kelias. Tas ypač pasakytina apie motociklų lenktynių žaidimus. Kai kompanija "Ubi Software" sukūrė žaidimą REDLINE RACER, atrodė, kad ji pasiekė motociklų lenktynių žanro viršūnę. Tačiau praeitais metais tikru nauju motociklų lenktynių modeliavimo karaliumi tapo CASTROL HONDA SUPERBIKE CHAMPIONSHIP. O per tą laiką, kol "Electronic Arts" dirbo prie MOTO RACER tėsinio, jo lygi pasiekė dar bent 3 geri žaidimai.

Taigi MOTO RACER II yra savotiškas atsakas konkurentams. Abi žaidimo dalis kūrė ta pati komanda — "Delphine Software International". Be



abejo, naujoji žaidimo versija gali pretenduoti į ypač puikių lenktynių motociklais vardą. Jas laimėti sugebėtik tie, kuriems pavykoapti geriausiaisiai visuose ankstesniuose tokio tipo žaidimuose, — mat čia teks susidurti su visais įmanomais sunkumais. Tačiau, kaip kai kurie pesimistai ir tikėjosi, vertindami pagal atskirus rodiklius, matome, jog MOTO RACER II vis dėlto nepranoksta savo konkurentų. Regis, norėta kiekybe įveikti kokybę — šiam žaidime daugiau nei bet kuriame kitame pateikta galimybių rinktis: iš viso yra net 32 įvairios trasos; motociklo vairavimą labai smarkiai veikia oro sąlygos; važiuoti galima skirtingu paros laiku; net kiek ratų reikės apsukti iki finišo, priklausys tik nuo žaidėjo valios. Galima važiuoti po vieną (laimi tas, kuris trasą įveikia per trumpiausią laiką), taip pat galima lenktyniauti su kompiuterio valdomais arba gyvais

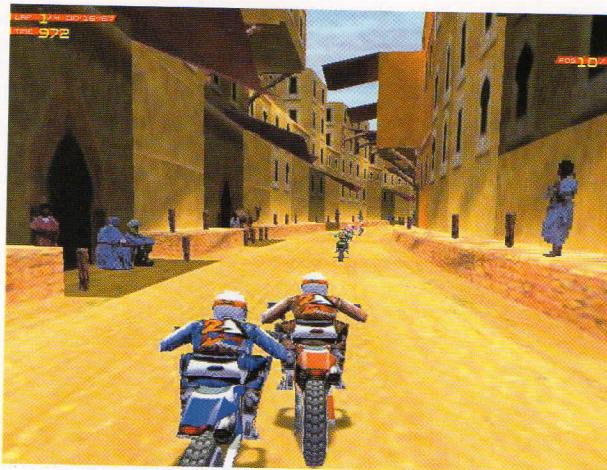
varžovais (žaisti gali 4 žaidėjai vienu kompiuteriu arba per "Internetą" ir net 8 žaidėjai — per tinklą).

MOTO RACER II autorai pasistengė įtikti visiems lenktynių gerbėjams: jie sukūrė du visiškai skirtinges žaidimus — arkadą ir lenktynių imitatoriu. Jei pasirinksite arkadą, motociklu lėksite kur kas greičiau, nes tada jis daug lengviau valdyti. Lenktynių imitatorius sukurta labai tikroviškai, taigi būkite atsargūs, pernelyg dideliu greičiu lenkdami posūkius, nes lengvai galite pargriūti. Tačiau įvertinę visus žaidimo pranašumus bei trūkumus, galime drąsiai teigti, jog arkados žanro gerbėjai bus visiškai patenkinti, o štai imitatorius — ne itin vykš: žaidėjui pateikta per mažai galimybių susikurti ištis gerą motociklą. Deja, palyginus MOTOR RACER II su CASTROL HONDA SUPERBIKE CHAMPIONSHIP, matyt, jog MOTO RACER II tikrai nėra nepriekaištingas.

Be to, dėl mėginimo sujungti kelis žanrus nukentėjo važiavimo greitis (kaip gero greičio etaloną galima paminėti žaidimą SUPERBIKE), nėra įvairiausiu triukų (kurių gausu, pavyzdžiu, MOTOCROSS). Lenktyniauti paprastais ir sportiniais motociklais reikia visiškai kitokių iğūdžių. Deja, MOTO RACER II skirtumas tarp arkados ir lenktynių imitatoriaus per mažas.

Ko gero, pats sėkmingesnias kompanijos "Electronic Arts" sprendimas buvo trasų redaktoriaus sukūrimas. Trimačių trasų interfeisas pakankamai geras ir paprastas. Įmanoma susikurti ištis puikių tiek lenktyniems gatvėmis, tiek sportinių trasų. Jas galima išsaugoti, o vėliau per "Internetą" su kompanijos "Electronic Arts" servisu pasiusti kitiems žaidėjams. Tai gana retas dalykas tokio tipo žaidimuose.





Beje, dar vienas MOTO RACER II pranašumas — ypatingas laisvės jausmas. Čia nebus nereikalingų apribojimų kaip žaidime MOTOCROSS, galėsite važiuoti, kur išigeidė. Ir galop norisi paminėti neblogą humorą bei įvairius svaiginančius triukus.

### Grafika

Nors MOTO RACER II grafika daug geresnė nei daugelio kitų žaidimų, tačiau toli gražu ne tobula. Lenktynininkai ir kraštovaizdis grūdėti bei plokšti, tekstūros — dažnai blogai parinktos. Gaila, bet šis žaidimas pernelyg primena savo pirmtaką, kurio grafika toli gražu neatitinka šiuolaikinių



standartų. MOTO RACER II grožiu neprilygsta net REDLINE RACER, o tikroviškumu — MOTOCROSS. Čia nėra nė vieno atspindžio, blizgesio efekto ar dinamiško apšvietimo. Praktiškai nematyti, kad čia naudojamas trimatis greitintuvas.

### Interfeisas

Valdymas galimas ir klaviatūra, ir džoistiku. Beje, labai keista, kad nėra įtaisyto vairo. Meniu ganetinai geros kokybės, bet vis dėlto ne toks išpūdingas kaip kituose kompanijos "Electronic Arts" žaidimuose. Nepatogu išraišinti rezultatus į rekordų lentelę.

### Žaidimo eiga

Suprantama, iš esmės šio žaidimo negalima pavadinti prastu, tačiau jis nėra

toks pagaulus kaip kiti. Nors motociklai gan greiti, tačiau jų važiavimas neprilygsta žaibiškiems REDLINE RACER skrydžiams. Norėtusi bent vienos trasos, kur būtų patogu šokinėti arba atliki kitokius triukus kaip žaidime MOTOCROSS. Nors trasų čia labai daug, deja, dažnai jas supa vienodi peizažai. Ir apskritai žaidime trūksta aplinkos vaizdų įvairovės.

### Garsas

Variklių riaumojimas, diktoriaus greitakalbė, avarijų, susidūrimų triukšmas — vis tie patys išprasti lenktynių garsai. Bet čia nėra naujo, jau daugelyje žaidimų išprasto trimačio garso.

### Muzika

Nors muzika ir labai geras kokybės, ji vis tiek labai greitai pabesta. Tiesą sakant, gal būtu geriau, jei muzika skambėtų tik išjungus meniu, o pradėjus žaisti — nutiltų. Juolab kad ji ne visada dera prie veiksmo ir dažnai nervina.

### Intelektas ir sudėtingumas

Čia yra trys sudėtingumo lygias, tačiau nė vieno — naujokams, nors šiaip



jau įprasta, kad žaidime būtų bent kelios lengvos trasos, skirtos pradedantiesiems. Kompiuteriniai priešininkai labai energingi ir nuolat už nugara jaučiate jų šnopavimą. Vienintelis trūkumas — šių varžovų elgesys pernelyg tikslus, todėl neatrodė, kad lenktyniautumėte su gyvais žmonėmis, — regis, varžotės su labai gerai viską apskaičiuojančiomis mašinomis.

### Bendra charakteristika

"Electronic Arts" — garsi kompanija, kurianti labai gerus lenktynių imitorius. THE NEED FOR SPEED III — visais atžvilgiais geriausias lenktynių automobiliais žaidimas. Ir tai, kad MOTO RACER II neįstengta žengti koja kojon su kitais tokio tipo žaidimais, buvo nemalonus netikėtumas.

**KNYGOS** ...**ŽALIEMS®**

leškokite knygynuose kompiuterijos knygų ...**ŽALIEMS®**:

WORD 97 OFFICE 97 INTERNETAS ACCESS 97 CORELDRAW 8 AUTOCAD 14 WINDOWS NT WINDOWS 98

*Geriau nežinoti negu žinoti per mažai*

<http://www1.omnitel.net/smaltija> el. paštas: [smaltija@kaunas.omnitel.net](mailto:smaltija@kaunas.omnitel.net)

# S.C.A.R.S.

*Ubi Soft / Vivid Image*

## P166, 16MB, Win'95/98, 3D greitintuvas

Isaugusioje arkadinių lenktynių rinkoje galima aptikti dviejų tipų žaidimų: vienuose ginklai naudojami, tačiau įmanoma laimėti ir be jų, o kituose ginkluotę — būtina. Pavyzdžiu, DETHKARZ bei MAD TRAX pergalę įmanoma pasiekti ir taikiu būdu, o ROLLCAGE bei EXCESSINE SPEED be šaudynių neišsiversite. Tieki vienus, tiek kitus malonu žaisti, tik šiek tiek skiriasi jų strategija. S.C.A.R.S. — žaidime, kurį čia trumpai apžvelgsime, — ginklai reikalingi kaip oras. O lenktyniavusie ne tikrovėskomis mašinomis, bet itin įdomiais automobiliais, kurių ne vien išvaizda primena tam tikrus gyvūnus (liūtą, mamutą, raganosi, ryklį, maldininę, skorpioną, kobrą bei pantera), bet jie turi ir atitinkamų šiemis padarams būdingų stiprių bei silpnųjų savybių. Kita vertus, kad ir kurį iš šių technikos stebuklų pasirinksite, žaidimo stilius pernelyg nesiskirs.

Veiksmas vyksta 3000 metais. Valdžią vireso žemėje užgrobė 9 superkompiuteriai, nes šiu mašinų intelektas seniai pranoko jų kūrėjų — žmonių intelektą. Kompiuteriai taip ištobulejo, jog net igavo sugerbėjimą jausti, tad netrukus juos apninka nuoboduly. Taigi supermašinos nusprendė prasibaškyti — surengti lenktynes. Tačiau ne bet kokias — tam jos sukūrė ypatingus, grësminges gyvūnus primenančius automobilius. Žodžiu, jūsų laukia tikrai neiprastos lenktynės. Tiesą sakant, jau yra nemažai žaidimų su nerealia, net kraupoka grafika, bet šiuo atžvilgiu nė vienas iš jų nepriyglsta S.C.A.R.S.

Nepaisant banaloko siužeto bei keistoko gyvūnų rinkinio, šis žaidimas turi ir gerųj pusų. Čia yra 9 skirtinges trasos. Savo nužiūra žaidėjas gali kaitalioti oro sąlygas, paros laiką — nuo to priklausys ir apšvietimas. Sutemos būtinai reikės įsiungti automobilių projektorius. Varžytis keturių rūšių įvairaus sunkumo pirmenybėse, kurių pavadinimai: "anglis", "krıştolas", "deimantas" bei "zenitas". Per lengvesnes turėsite progos pasitreniruoti ir pasirengti sudėtingesniems išbandymams.

Jūsų automobiliai turės įvairių efektinų ginklų. Vienu metu bus įrengti du ginkluotės tipai ir, priklausomai nuo aplinkybių, galėsite įsiungti vieną arba kitą. Bus 9 rūšių atakuojamųjų ir apsauginių ginklų. Vienas iš veiksmingiausių — uždelsto veikimo bombo. Numetate ją už savęs ir laukiate, kol koks nors nelaimėlis ant jos užlēks.

Ginkluotė čia išties tobulesnė nei daugelyje kitų arkadinių lenktynių: didesnis ginklų pasirinkimas, jie labai įvairūs, įdomūs ir yra geresnės kokybės.

Puiku tai, kad S.C.A.R.S. žaidime nėra ilgū tiesiųjų, vadinas, nedaug šansų ilgą lai-

ką būti priešininko akiratyje. Visose trasose lenktynininkų laukia daugybė posūkių, taigi lengviau išsisukti ir pasislėpti nuo varžovo kulkų. Tiesa, greičio mėgėjams gal teks kiek nusivilti. Žodžiu, žaidžiant S.C.A.R.S. svarbesni ne tiek vairavimo, kiek šaudymo įgūdziai — kuo taikliau šaudote, tuo daugiau šansų turite laimeti.

S.C.A.R.S. galės žaisti ir PlayStation, ir PC savininkai. Šiaip žaidimas atrodo gan patraukliai, nors vaizdas ir nėra toks detalus kaip geriausiai PC žaidimų — pagal vaizdo kokybę jis primena MARIO KART.

Iš esmės S.C.A.R.S. atrodo neblogai, vis dėlto čia yra keletas labai erzinančių dalykų. Pirma, naujokas negali pasirinkti daugelio trasų bei automobilių — jie prieinami tik sunkesnių lygių žaidėjams. Kraštovaizdis sukurtais nepriekaištingai gražiai, tačiau automobiliams trūksta greičio. Ir itin kliūva tai, jog, net turint tokia gausybę ginklų, vis dėlto neįmanoma visiškai sunaikinti priešo automobilio — jis tik kurį laiką būna tarsi paralyžiuotas.

### Grafika

S.C.A.R.S. spalvos ir panoramos tiesiog akina. Be galio puikiai atrodo kriokliai. Mašonu, kad daugelis S.C.A.R.S. kraštovaizdžių sukurtais naudojant D3D ir Glide, bet gaila, kad vis dėlto neišnaudotos visos šiuolaikių video greitintuvų galimybės. Trumpai tariant, grafika nebloga, nors ir neprilygsta žaidimui DETHKARZ.

### Interfeisas

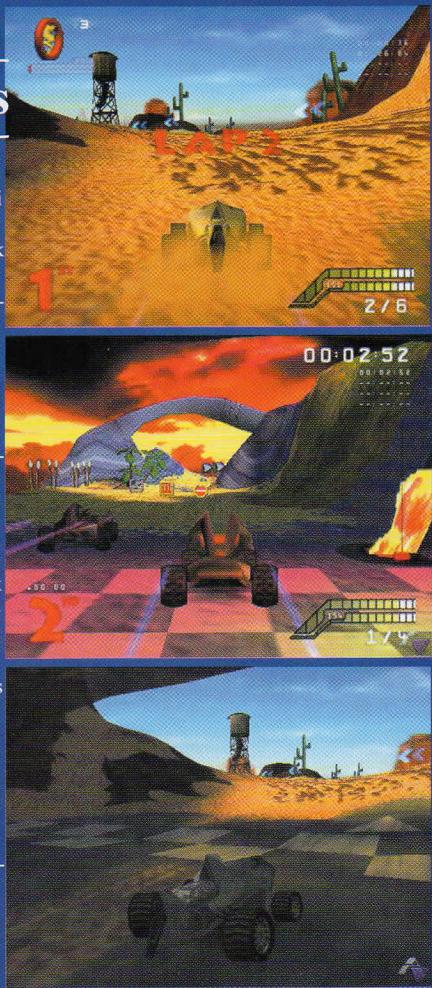
S.C.A.R.S. patogiausia valdyti vairalaizde. Stebina faktas, kad nėra specifinio valdymo vairo. Sukurtas atgalinio ryšio įrenginys, tačiau su juo susiję efektai labai neryškūs. S.C.A.R.S. menu kiek prastesnis nei daugelio kitų šio žanro žaidimų — dažnokai sunku rasti reikiama komandą. Be to, pernelyg menkai galima reguliuoti garsą bei vaizdą.

### Žaidimo eiga

Puiku, kad lenktyniaudamas nuolatos jausti smarkią itampą — taigi išitrauki ir žaidi iki visiško išsekimo. Per vieną sekundę kartais reikia priimti net kelis lemiamus sprędimus. Dažnokai teks nuskrieti nuo trasos ar iširštėti į sieną, bet jeigu nepriekaištingai valdysite ginklą — pergalė vis tiek bus jūsų rankose. Būtina labai gera orientacija ir reakcija.

### Garsas

Garsos efektai nėra labai išpuodingi. Be abejō, girdėsi kulkų zvimbės, specifinis cvaktelėjimas, kai jos pataiko į mašinos kėbulą, kulkosvaidžio tratėjimas, taip pat sulaiksite trupučio sveikinimo šūksnių, jei



pavyks laimeti lenktynes. Regis, autorai ši kart daugiau dėmesio skyrė muzikai. Nėra 3D garso.

### Muzika

Muzika tiesiog kaitina kraują. Ji puikiai pabildo žaidimą, palaiko įtampą, tačiau nėra pernelyg rimta.

### Intelektas ir sudėtingumas

Yra 4 sunkumo lygiai. Nė viename iš jų nereikės daug laiko gaišti, kol išmoksites valdyti automobilį. Dirbtinis priešininkų intelektas ganetinai aukštas — jiems puikiai sekasi išvengti jūsų atakų ir triuškinti jus bei kitus varžovus. Be to, kompiuterio valdomi automobiliai nevienodai pajėgūs — rungtynės dėl to atrodo tikrovėskėsnės.

### Bendra charakteristika

S.C.A.R.S. — tarytum nebylius priekaištas kitiem žaidimams, kuriuose pakanka tik neblogai šaudyti. Žaidimas įdomus, bet visiškai nepretenduoja į tikrovės lenktynių imitatorių vardą. Žodžiu, jeigu norite palenkty-nauti nuostabiomis futuristinėmis mašinomis ir apsiginklavę iki dantų triuškinti kitus varžovus, — šis žaidimas tikrai jums patiks.



### Kada gimė pirmoji idėja sukurti DOOM?

Idėja atsirado po to, kai baigėme SPEAR OF DESTINY projektą, — t.y. 1992 metų rugsėjo aštuonioliktą dieną. Mes

pasiėmėme trumpas atostogas ir pradėjome svarstyti, kokį žaidimą kursime toliau. Jam planavome panaudoti naują grafinį variklį. 1992 metų birželį

baigę WOLFENSTEIN 3D, mes visi išvažiavome į Disneilendą, o paskui iškart buvo pradėtas kurti SPEAR OF DESTINY. Karmakas tėsė savo darbus prie naujojo grafinio variklio, tuo tarpu kita komandos dalis dirbo prie SOD. Su naujuoju varikliu galėjome kurti išgaubtus paviršius, todėl mes jį panaudojome žaidimui SHADOW CASTER. Tai buvo tarsi naujojo variklio išbandymas prieš pradedant

DOOM projektą.

Iš pradžių mes buvome sumanę kurti žaidimą pagal ALIENS licenciją ir net buvome pradėję derybas, tačiau paskutinę akimirką susilaikėme nuo pirkinio, nes norėjome patys visiškai kontroliuoti meninį žaidimo siužetą. Su licencija tai būtų neįmanoma — žaidimas turėtų remties filmo siužetu. Džonas Karmakas paprasčiausiai pasakė:

“O kodėl gi mes patys negaličume sugalvoti ko nors našaus, tik “svetimus” pakeisti, pavyzdžiu, pragaro išpēromis?” Tokio kūrinėlio poveikis būtų iš esmės toks pat — žaidėjui išsiskirtų ne mažiau adrenalino. Šiam sprendimui įtakos turėjo paskutinis mūsų žaistas žaidimas — stalo RPG DUNGEONS & DRAGONS. Mums nepavyko: demonai užgrobė visą planetą ir sunaikino pasaulį.

### Kas sugalvojo pavadinimą DOOM?

Džonas Karmakas.

*Ar iš pat pradžių planavote tam tikrą scenarijų, ar tai turėjo būti tiesiog technologijos žaidimas, kur svarbiausia — “užmušk viską, kas juda, ir išsikapstyk iš ten gyvas”?*

Tomas Xallas dar 1992 metų lapkritį sukurė DOOM “bibliją” — pirmąjį žaidimo siužetą. Po to jis pasidarė daugybę užrašų apie tai, kaip turi atrodyti visas pasauly, nusipieš personažų eskizus, pirmiui jų šaržus. Taigi mes nuo pat pirmos žaidimo kūrimo stadijos vadovavomės tam tikru scenarijumi.

### Pati pirminė DOOM ver-

# DOOM 5 metai

## Interviu su Džonu Romero

sija atrodė gana kukliai ir buvo ganėtinai plokščia (nesimatė dangaus skliauto, daugiaaukščių pastatų). Kaip ir kodėl vėliau visa tai atsirado?

Kai mes pradėjome projektuoti DOOM žemėlapius, dar nebuvome toli pažengę nuo WOLFENSTEIN 3D kvadratinį blokų ir primityvaus lygiu apšvietimo. Taigi iš pradžių atlikome naujo grafinio variklio galimybių testavimą ir tik po to prasidėjo tikrasis darbas su lygiais. Alfa DOOM versijoje žemėlapiai panėšėjo į buvusių žaidime WOLF3D, ir tik išleidus vėlesnę beta DOOM versiją, visi išvydo, kaip smarkiai mes pasistumėjome į priekį.

*Kur dingę DOOM anonsų metu žadėti efektai: sienose kulkų paliktos žymės, aiškiai matomos monstrų žaizdos (beje, visa tai išvydome tik QUAKE 2)?*

Technologija tik visai nesenai taip ištobulėjo, kad tapo įmanoma kurti tokius efektus. Juk patys matote, kiek sugaišome laiko, kad mūsų pažadai virstų tikrove. Visam tam reikia kur kas daugiau atminties. Tik per pastaruosius metus atminties plokščių kainos taip nukrito, kad dabar jau galima tikėtis, jog žaidėjai jos turės pakankamai mūsų patobulintiemis žaidimams.

*Kas atsitiko su lygių jungimo sistema — juk vienoje iš alfa versijų buvo galimybė grįžti į anksčiau praeitus lygius?*

Mums teko žaidimą padaryti linijinių, nes grįžmai į jau praeitus lygius galėjo jį labai apsunkinti. Be to, šai idėjai išgyvendinti būtų prireikę pernelyg daug laiko, kurio mes neturėjome.

*Oficialiaiame anonese buvo artefaktų, kurių neaptikome galutinėje žaidimo versijoje (Demonic Dagger, Skull Chest ir kt.). Kada buvo nuspręsta jų atsisakyti ir kodėl?*

Maždaug 1993-ųjų birželį, kai mes truputį pakeltėme žaidimo konцепciją, ir pagrindinė užduotis tapo sunaikinti visas pragaro išperas ir išlikti gyvam. Taigi mes atsisakėme taškų rinkimo ir papildomų gyvybių (tuomet pasidarė neberekaltingi ir tam tikri objektai, teikę papildomų taškų bei gyvybių).

*Koks yra, Jūsų manymu, FPS raktų vaidmuo? Ar tokio tipo žaidimuose svarbios darinėjamos durys ir panašūs mechanizmai?*

Dabar aš manau, kad raktai FPS stiliums žaidimuose labai svarbūs — jie leidžia labiau išsiausti į žaidimo aplinką bei lengviau kontroliuoti pasauly. DOOM deathmatch modifikacijoje žaidėjas nuolatos naudojasi raktu, kad atidarytų ir uždarytų duris, skiriančias jį nuo priešininko, — tai labai reikšmingas elementas. Pavyzdžiu, QUAKE durys atsiveria pačios, kai prie jų prisiliečiate, tačiau panorėje uždaryti jų negalite.

Ivairių užrakinimų mechanizmai, be abejo, taip pat reikalin-



gi, bet jų vis mažėja, nes dizaineriai uolatos randa įdomesnių būdų, kaip žaidėjui apkartinti gyvenimą — pavyzdžiui, surukia painesnius ir sudėtingesnius lygių žemėlapius.

**Daugelis sako, kad DOOM 2 yra geriausiai subalansuotas iš visų death-match tipo žaidimų. Jūs nustebintas? Ką visų pirma su-kūrėte — deathmatch ar ginkluotę?**

Kurdami deathmatch, apie ginklų balansą negalvojome; buvo sumanyta, kad ginklai kuo toliau, tuo bus galingesni, be to ginkluotė buvo planuojama vieno žaidėjo režimui. Manėme tą pačią ginkluotę panaudoti ir deathmatch, ir mums pasisekė, nes tinkamai subalansavome ją vieno žaidėjo režimui. Ką aš manau apie teiginį, jog DOOM 2 — visų laikų geriausias deathmatch žaidimas? Prisipažistu, jog mane šiek tiek stebina tai, kad DOOM, nepaisant jo amžiaus, vis dar toks populiarus...

#### Kokių ginklų buvo atsisakyta?

Peilio, kuolo, kulkosvaidžio, Griovėjo Tam-siojo grobiko ir dar kelių — mat jie neigiamai veikė žaidimo balansą.

**Iš pradžių DOOM buvo numatytas kaip FPS stiliums su daugybe RPG elementų žaidimas. Ankstyvųjų beta versijų nuotraukose matoma pėstininko šalmo vidinė pusė, taip pat ginklų būklės indikatoriai, minižemėlapis, inventorius (Heart of Lothar, Captain's Hand ir kt.)**

Jūs klystate. DOOM iš pat pradžių buvo suplanuotas kaip 3D veiksmo žaidimas. Mes tik norėjome padaryti sudėtingesnį būklės indikatorių, kuris turėjo atrodyti kaip šalmas. Bet tai užėmė per daug vie-tos ekrane. Heart ir Hand buvo tiesiog kitokios formos raktai durims.

**Kodėl i finalinę versiją nepateko aukšta rezoliucija ir Hi-color?**

Šis sprendimas buvo priimtas dėl techninių kliūčių. Tuo metu Hi-color režimas su skirtingomis grafinėmis plokštėmis labai skirtingai veikė. Lygiai ta pati problema iškilo ir su aukštos rezoliucijos režimu.

**Ko Jūs tikėjote po to, kai savo serveriuose pateikete darbinį DOOM kodą? Ar villys pasiteisino?**

Aš tikėjausi, kad pasirodys akseleruota versija. Taip pat galvojau apie naujus objektus bei ginklus, kurie galėjo lengvai atsirasti žaidime. Aš labai džiauguosi, kad publikavome kodą savo serveriuose, — tai padėjo žmonėms

suprasti, kaip žaisti DOOM.

**Iš pradžių DOOM buvo kelios gyvybės. Kodėl to atsisakyta?**

Norėjome, kad žaidėjas labiau saugotų savo vienintelę gyvybę.

**Ką veikė jūrų pėstininkai, kurie žaidė kortomis alfa versijoje? Ar jie tapo he-rojais pasekėjais?**

Ne. Mes neplanavome, kad jie sekėtų paskui žaidėjų. Šiaip jau jie turėjo žūti, kai iš jų kambarį išiverš demonų ordos. Mes jų išvis atsisakėme, nes būtų prireikę specialaus programinio kodo, be to, mes tiesiog pritrūkome laiko.

**Kodėl buvo pakeisti BFG parametrai? Aštuoni milijardai ugnies kamuolių anonsuose atrodė kietai!**

8 000 000 000 ugnies kamuolių buvo panašūs į kalėdinės liepsnelės, be to, labai sulėtindavo veiksma žaidžiant su 386/33 PC tipo procesoriais, nes ekrane atsirasdavo pernelyg daug šviesulių. Kita vertus, tai be galo priminė PLAZMAGUN.

#### Kada gimė ULTIMATE DOOM idėja?

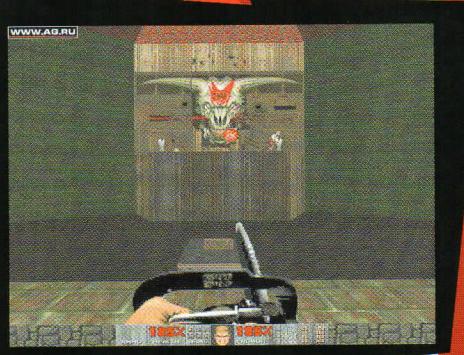
Viename susirinkime svarstėme, kada išleisti visą DOOM versiją, ir tuomet nusprendėme pavadinti ją ULTIMATE DOOM — tokiu būdu tikėjomės paakinti pirkėjų išsigytį žaidimą su papildomu epizodu. Tiems, kurie jau turėjo visą DOOM versiją, mes sukūrėme žaidimo patobulinimą, kuris modifikavo paprastą DOOM į ULTIMATE DOOM.

**Kodėl DOOM 2 serijoje nepateikama informacija, per kokį trumpiausią laiko tarpo įmanoma įveikti atskirus lygius? Juk taip buvo DOOM 1, ir žaidėjai turėjo stimulą sumušti rekordą. Beje, o kas nustatė tą laiką žaidime DOOM 1?**

Aš tiesiog neturėjau laiko išrašyti tokio tipo rekordų į DOOM 2 — žaidime pernelyg daug lygių, o kuriamas jis buvo vos 8 mėnesius. Šį rekordą nustatydavau be galo paprastai: tiesiog pradėdavau lygi, visu greičiu bėgdavau tiesiai prie išėjimo, pažiūredavau į laikrodį, suapvalindavau ir dėl visa pikta pridėdavau dar 30 sekundžių.

**Kas sugalvojo žaidimo pabaigą su triušiu?**

Pabaigą sumanė Kevinas Kloudas, taip pat jo idėja buvo parodyti panoraminių sudegusio miesto griuvėsių vaizdą.





Profesorius Džonas Ronaldas Ruelas Tolkinas. Šiam vardu reklamos ne-reikia. Milijonai žmonių visame pasaulyje skaito ir žavisi Tolkino kūryba. Fantasy žanro pradininkas, jis iki šiol lieka nepralenkiamas, o jo darbai vis dar verčiami ir leidžiami dešimtmis jvairiausiu kalbu.

Seniai, dar 8-ojo dešimtmečio pradžioje, Rusijoje pasirodė pirmasis jo svarbiausio ir sekmingiausio kūrinio — "Žiedų valdovo" vertimas, kurį galėjome perskaityti ir mes, lietuviniai. Tai ilga, kvapą gniaužianti istorija apie mažą, tačiau labai drąsų padarelių hobitą, apie stebuklingąjį Tamsos valdovo Saurono žiedą ir apie devynių Sergėtojų geraširdiskumą bei savitarpio pagalbą keliaujant į juodąją šalį — Mordorą. Nuo šios knygos, jei jau pradėjai, nejmanoma atsiplėsti, kai kurie skaitytojai praryja ją per dvi parą. O perskaite daugelis trokšta tēsinio. Be galio trokšta. Taip šia tema atsirado žaidimų — tik ne kompiuterinių, o realių, kurie buvo pavadinti vaidmenų žaidimais. Pirmasis ir įspūdingiausias iš jų — HZ ("Hobitu žaidynės") — pasirodė, regis, 1990-aisiais. Be to, Rusijoje įsikūrė daugybė Tolkino gerbėjų klubų bei bendrijų. Deja mes, Lietuvos gyventojai, neturime galimybės pamatyti, kas ten vyksta.

Ir štai pagaliau išeitis rasta — Tolkino pasakų pasaulyje galės pabuvoti visi norintieji. "Yosemite Entertainment" ēmési kurti kompiuterinį žaidimą pagal "Žiedų valdovą". Tai bus didžulis *on-line* žaidimas, kurį galės žaisti dešimt tūkstančių žmonių vienu metu.

## Taigi jūsų dėmesiui pateikiame FAQ (*frequently asked questions*), arba Dažniausiai užduodamus klausimus.

Jis — Fagiras, garsusis Annuminaso išminčius, apdovanotas ypatinga, paprastiems mirtingiesiems nebūdinga aiškiaregyste, kasdien akylai stebi Evendimo ežerų vandenį, o kasvakar eina į dulkętą senovės Arčedaino karalių biblioteką ir ten gilinasi į regėtus vaizdus, kad suprastų praeities paslapčią ir atskleistų ateities įvykius.

Kartais jam klausimų pateikiama klajokliai, kurie ateina pas jį, kad sužinotų jiems rūpimą tiesą. Štai kai kurie jo atsakymai.

— Kas tai yra Viduržemis?

Viduržemis — tai prof. Dž.R.R. Tolino knygų "Hobitas", "Žiedų valdovas" ir kt. pasaulis. "Yosemite Entertainment" kuria gyvą, pulsuančią šio pasailio interpretaciją didžiuolių žaidimu "Internete", kad tūkstančiai žaidėjų galėtų mėgautis jo grožiu bei pažojaus.

— Kada galësime žaisti šį žaidimą?

Manoma, kad beta testavimas bus pradëtas trečią š.m. ketvirtį.

— Kiek žaidėjų galės žaisti vienu metu?

Šiame pasaulyje iškart galės būti 10 tūkst. žmonių.

— Ar tai bus vienas ištisas pasaulus, ar daug skirtingu?

Papildomos Viduržemio pasailio kopijos bus sukurtos kiek-vienam iš 10 tūkst. žaidėjų.

— Ar bus individualiam žaidėjui skirta žaidimo versija?

Ne. VIDURŽEMIS sukurtas kaip vienas multižaidimas žaisti "Internete".

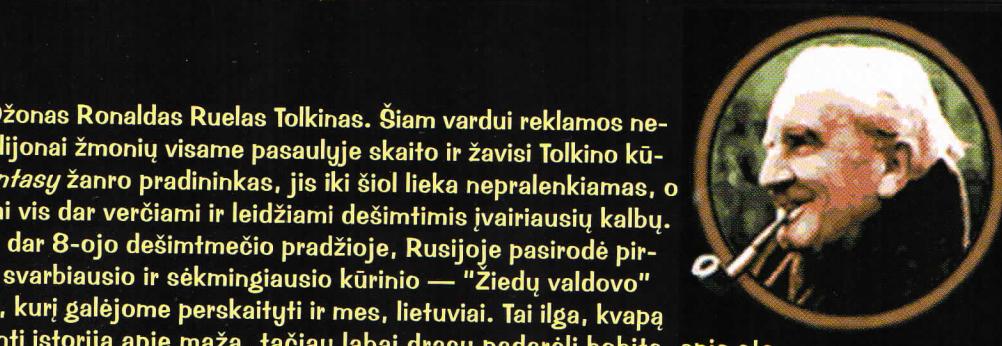
— Kokio kompiuterio reikės norint jį žaisti?

Numatomi tokie minimalūs reikalavimai: 300 MHz Pentium 2 procesorius su Direct 3D greitintuvu, 32 MB RAM ir 500 MB laisvos vietos kietajame diske. Gali būti, kad jie keisis.

— Ar bus reikalinga 3D vaizdo korta?

Taip. Kiekvienas Direct 3D greitintuvas turi garantuoti geros kokybės žaidimą.

— Ar šis žaidimas bus žaidžiamas tik "Internete"?



Taip. Kompiuteris turės būti prijungtas prie "Interneto".

— Kiek kainuos šis žaidimas?

Viskas iki galio dar nenuspresta. Šiuo metu vertinama finansų politika — būtina išsitikinti, ar planas realus.

— Kokia bus vaizdo perspektyva? Viską matysime veikėjo akimis ar iš šalies?

Iš šalies virš veikėjo galvos.

— Kurios žaidimo dalys bus 3D? Kurios 2D?

Žaidimo varikliukas — poligoninis 3D. Visas kraštovaizdis kuriamas iš poligonų su šešliaisiais ir šviesos efektais.

— Kiek reikės beta testavimui? Kada tai vyks? Tai bus atviras ar uždaras testavimas?

Dar nenuspresta.

— Kada galësime išvysti kokiu noris tikru būsimojo žaidimo nuotraukų?

Tikru? O, dabar jau greitai!

— Kokio dydžio bus Viduržemis?

Viduržemį sudarys maždaug 20 tūkst. "kambarių". Kiekvieno jų dydis — 3200x3200 pikselių, apytiksliai 20 ekrano.

— Kaip bus keliaujama?

Bus galima keliauti raitomis arba pėšiomis. Nebus jokios teleportacijos arba gržimo burtažodžio, nes tai neatitinka Tolkino kūrybos tradicijų.

— Kiek trukės kelionė pėšiomis iš Širo į Rivendelą?

Maždaug pusvalandį, jeigu keliausite tiesiai ir niekas jums nesutrukdy. Norint kirsti visą kontinentą teks užtruktui daugiau nei valandą.

— Ar žaidėjai turės kokios nors nuosavybės?

Kiekvienas pradėjės žaisti turės po nuosavą namą toje vietoje, kur gyvena jo rasė. Žinoma, bus galima persikelti į kitą miestą. Be to, gildijos galės pirkti ar parduoti kai kuriuos pastatus.

— Ar galima puošti savo būstą?

Taip. Savo naminose galima pasistatyti naujų baldų, perustumdyti juos. Bus namams skirtų modernizacijų, kurios leis, pavyzdžiu, pristatyti daugiau kambarių.

— Kokiu idomesniu veiksmu galės atlikti herojai?

Ruošti valgi, užkeikinėti, daryti alchemijos bandymus, gydyti.

— Ar bus galima turėti gyvulius?

Taip. Galima laikyti naminį gyvūnų (pvz., kačių, šunų) arba



prisijaukinti laukinių.

— *Ką galėtumėte papasakoti apie siužeta?*

Mūsų Viduržemyje tekės Ketrtoios Epochos kartu gyvenimas, po Karo dėl Žiedo. Nors šiaip jau Viduržemyje nuo Žiedų Valdovo žlugimo viešpatavo tinka, burtininkas Gendalfas nuolatos pri-mindavo vakarų gyventojams: "Gali ateiti kitas blogis; ne pats Sau-ronas, bet jo tarnas".

Laisvuosis žmones vis pasiekia gandai apie armijas, buriamas prieš juos, apie vėl pasirodžiusius orkus. Tačiau su šiais piktais gandais taip pat ateina išminta pagalba to, kuris neįsišadėjo Viduržemio. Taigi Viduržemio žaidėjai patys ras nuotykių, iškeliauč iš savo komfortabiliosios gimtinės.

— *Kodėl būtent Ketrtoios Epochos?*

Pasirinkta Ketrtoji Eposa dėl to, kad būtų kur plėtoti pasakojimu besiremiantis kūrybines idėjas, taip pat kad veiksmas nepriestaraut Tolokino kūrybai.

— *Ar ten keisis oro sąlygos?*

Taip. Laukite ir lietus, ir sniego, ir rūko, kurie sunkins jums kelionę.

— *Kaip galima modifikuoti savo personažą?*

Gali įpraktiškai iš esmės modifikuoti savo personažus. Iš daugybės galvų, veidų, akių, nosių, smakrų, lūpu galėsite susikurti tokį, koks norėsite. Taip pat bus itin platus drabužių, ginklų, šarvų assortimentas. Be to, drabužius galima nusidažyti bet kokia spalva.

— *Ar ten bus gildijų? Kaip jos veiks?*

Viduržemyje bus gildijų, tačiau jų veiklos sistema dar iki galo nesukurta.

— *Kaip bendrausime su kitais žaidėjais?*

Viduržemyje bus įmontuota IRC pokalbių sistema. Galėsite susižiūrėti ir pasikalbėti su individais arba žmonių grupėmis, kad ir kurioje pasaulio dalyje jie tuo metu būtu. Be to, bus daugybė bendrų "gossip kanalų", kuriais galėsite naudotis gildijos arba kitis žaidėjai kokioms nors išskirtinėms diskusijoms.

— *Jei personaža užmuša, kas su juo nutinka?*

Jis miršta amžiams — tiesiog nustoja egzistuoti. Taip galėsite nutikti labai retai. Užmušto personažo valdos irgi dings. Žaidėjai galės tam tikrais būdais užmušinti kitus žaidėjus, tačiau už tokį neįtikėtiną elgesį jų laukia siaubinga bauda.

— *Kaip bus su NPC — kas jie tokie, kur jie bus, ar galima juos samdyti?*

Bus daugybė NPC, o jų intelektas priklausys nuo suis jais bendraujančių žaidėjų. NPC svyruos nuo vietinių lyderių, iš kurių galite gauti informacijos ar ko kito vertingo, iki gedingų galvažudžių, kurie telaukia lengvų aukų. Pokalbiai su NPC naudingi ir malonūs. Kai kurie NPC bus tiesiog samdiniai, tačiau daugelis jų turės įsitikinti, kad jūsų tikslai nepipki, o reputacija — nepriekaištinga, kad sutikti jums tarnauti.

— *Ar bus naudojamos klavišų kombinacijos (makrosai)?*

Bus makrosų, kurie leis jums pasirinkti klavišus kokiems nors dažniems veiksmams. Tačiau žaidime negalimi makrosai toms užduotims, kurias ivykdižius išgyjama daugiau pa-tirties arba gerėja išgūdžiai.

— *Ar tai RPG, ar klasikinė sistema?*

Žaidime taikoma hibridinė RPG (išrinkti geriausi RPG elementai) ir klasikinė sistema. Priklausomai nuo personažo rasės ir pasirinktos profesijos, nustatomas Mokėjimo, Saikingumo ir Susilaikymo lygis. Mokėjimas reiškia, kad personažas išgyja kokių nors išgūdžių greitai ir galop pasiekia aukšciausio sugerbėjimo. Saikingumas reiškia, kad išgūdžiai išgyjami lėtai, o Susilaikimas — kad šis išgūdis išvis neįkandamas.

— *Ar galima tapti ypač galingu — tokiu kaip*

**Gendalfas?**

Ner patyrę žaidėjai Viduržemyje negalės tapti antžmogiai ar pusdieviai. Jie turės daug daugiau gabumų ir daugiau šansų puikiai atliglioti užduotį, bet jie negalės kautis su priešininkais ar imti juos į nelaisvę, visiškai nebūgstaudami dėl savo pačių gyvybės.

— *Kokių rasių atstovais galima tapti?*  
Hobitu, žmonių, elfų ir nykštukų.

— *Kokios galimos profesijos?*

Jūsų personažas gali tapti Kariu, Reindžeriu, Bardu, Vagimi, Gydytoju, Kalviu, Barbaru, Plėšiku, Keretoju, Burtininku, Žudiku, Alchemiku arba Mokslininku. Be abejo, kai kurios profesijos netikėti kai kurių rasių atstovams.

— *Kokių išgūdžių galima išgyti?*

O, Viduržemyje galima tobulinti labai įvairius išgūdžius: nuo akrobatikos iki alchemijos paslapčių įvaldymo. Jaunas hobitas, žmogus, elfas ar nykštukas turės daugybę gabumų, kad galėtų pasirinkti specializaciją. Žinoma, kai kurie bus labiau linke muštis, tuo tarpu kiti — gaminti valgi, pažinti žoles ir kt. Žaidėjai patys galės nusiskaldinti kardus, šarvus ir kitus daiktus. Mokėjimas kalbėti kitų rasių kalbomis bus labai naudingas. Kai kuriems žaidėjams labai padės tam tikri magijos išgūdžiai. Laikui bégant sužinosite vis daugiau smulkmenų.

— *Kaip tobulinti personažo išgūdžius?*

Čia nenaudojama tipiška RPG sistema išgūdžiamos tobulinti. Nėra bendro lygio, kurį pasiekiate surinkę tam tikrą išgūdžių tašką sumą.

Kiekvienas išgūdžio lygis auga su praktika. Pasiekus naują kokinio nėra išgūdžio įvaldymo lygi atsi-sivers naujų galimybių ir toliau galėsite mokytis ir didinti sugerbėjimus.

Kad išgytumėte tam tikrų ypatų sugerbė-jimų (sugerbėjimai — tai specifinis galutinis mokėjimo ir žinojimo rezultatas), jūs jau turite būti pasiekęs tam tikrą mokėjimo lygi ir toliau pasimokyti pas tam tikrą NPC (arba gildijoje). NPC už tai gali pareikalauti atlikti kokią nors užduotį arba sumokėti auksu.

Galima bus gerinti sveikatą ir pan. Labiau įvaldė kovos su karda-s meną tapsite stipresni ir vikresni.

— *Kas tai yra "Middle-earth.com"?*

"Middle-earth.com" — tai mūsiškio Viduržemio pasaulio atlasas. Jis sukurta kaip vadovas keliautojui iš kitos žemės. Ten pateikiama visa informacija apie visus kiekvienam tinkle esančius dalykus.

— *Ar galima teikti papildymus "Middle-earth.com"?*

Kol kas ne, bet vėliau, matyt, bus galima. Planuojama leisti žaidėjams teikti savo pasiūlymus ir netgi esminius papildymus "Middle-earth.com" atlasui. Tai bus tada, kai prasidės beta testavimas ir bus pradėtas žaidimas. Ir manoma, kad "Middle-earth.com" bus naudojamas kaip forums nuolatos augančioms bendrijoms.

— *Ar dar bus žemėlapiai?*

Taip, laikui bégant bus surukta daugiau žemėlapiai.

— *Kur būtų galima rasti Viduržemio nuotraukų?*

Viskam savas laikas, mielas drauge!



# BALDUR'S GATE

Sveiki, "Kiberzonos" skaitytojai. Metai tik prasidėjo, o mes jau sulaukėme puikaus žaidimo, kurį išleido firma "Interplay" su keletu savo padalinių. Šimtų darbuotojų dvejų metų darbas, sutalpintas į 5 kompaktinius diskus nenuvils net ir išrankiausio kompiuterinių žaidimų mėgėjo. Ko gero, ne vienas atsidus: "Ar negalėjo toji "Interplay" išleisti žaidimo, užimančio nors pora kompaktinių diskų mažiau?" Deja, ne. BALDUR'S GATE — kaip tik taip vadinas šis naujausias RPG žanro kūrinys — tikrai turėtu pateisinti žaidėjų viltis bei lūkesčius ir pretenduoti į aukščiausias žaidimų reitingų vietas.

Virš 50 žaidimo laukų, kuriuose kiekvienu sudaro apie 60 skirtinę vaizdų, šimtai profesionaliai igarsintų personažų, daugybė unikalų, nesikartojančių objektų, pateiktų 16-24-32 bitų grafika, įdomus ir intriguojantis siužetas — štai kas jūsų laukia, jei nuspresite įsigyti BALDUR'S GATE. Jūsų pasirinkimui — šeši valdomi personažai, kuriuos vienu ar kitu momentu galite keisti, virš 60 gerai igarsintų ir animuotų priešų, virš 20 trumpų, bet ko-kybiškų animacinių intarpų, dinamiški šviesos efektai, tikrovės dienos ir nakties kaita. Sniegas, lietus su žibais, rūkas ir prieplanda, garų kamuolių, nuo sausros suskeldėjusi žemė, paukščių čiulbėjimas, erelių klyksmas, krioklių šniokštumas, jūros ošimas — ir visa tai esamuoju laiku...

Kiekvienas, net ir menkiausias, daiktas nupieštas tikrovėskai ir gyvai, muzika dera prie įvykių. Šventykloje išgirsite

malonias bažnytinės giesmes, vaikščiodami po miestą — laimingų vaikų, žaidžiančių su šunimis, juoką. Žodžiu, visame BALDUR'S GATE pasaulyje, be muzikos, jus lydës papildomi garsai, tiesiogiai susiję su tos vietovés ypatumais.

Svarbesni žaidimo veikėjai, tarp jų ir prešininkai, igarsinti įvairių aktorių. Visko neįmanoma nupasakoti žodžiai, tačiau būkite tikri, jog išvysite vietų ir peizažą, kurie ilgai neišdirbs iš jūsų atminties.

Ir dar vienas netiketas dalykas — visa tai nereikalauja ypatingos kompiuterinės technikos. BALDUR'S GATE autorai rekomenduoja Pentium 120, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 240 MB kietame diske bei 2 MB video atminties.

Šiame straipsnyje kiek plačiau apžvelgsim BALDUR'S GATE pranašumus bei trūkumus, palyginsime jį su kitais to pat žanro žaidimais, pasidalinsime taktinėmis gudrybėmis bei pateiksime keletą išpūdingiausių žaidimo epizodų.

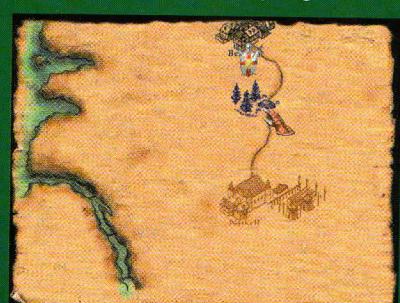
Na ką, pasirengę? Tada važiuojam... Pradékime nuo žaidimo kūrėjų pokštų, kurių yra visokių — ir geresių, ir prastesnių. "Interplay" turėjo savo nuomonę šiuo požiūriu, kurią ir iigyvendino. Visų pirmą jie sugalvojo personažų patirties tašką limitą: jie negali surinkti daugiau nei 89 000 taškų. Personažai šią ribą pasiekia maždaug 7 lygyje. Paklausite, kodel maždaug? Atsakymas paprastas: vagis 89 000 taškų surinko 8 lygyje, o kai kurių

kitų profesijų astovai — 7 ar 6. Šitas sumanytas kiek nutilia, ypač turint omeny, jog bus tokiai herojų, kurie visus

įmanomus patirties taškus turės jau penktą žaidimo dalyje, tad paprasčiausiai apmaudu, kad toliau tobuleti neįmanoma. Kūrėjai tai paaškino, neva tolesnis personažų tobulejimas pakentų žaidimo dinamiškumui ir sudėtingumui — itin stiprūs herojai pernelyg lengvai laimėtų kovas. Na, gal ir taip: nuo 4 dalies pabaigos iki pat žaidimo pabaigos susirémimų negausa, tačiau jie bus palyginti sunkūs — kartais net nepavyks iškart pasiekti pergalę ir teks bandyti keletą kartų. Tačiau ir tai — kūrėjų kaltė: tai jų antrasis pokštasis. Štai, pavyzdžiui, tokia situacija: vyksta įnirtingas susirémimas, jėgos išsekusios, ir vienas iš jūsų pamėgtų herojų žūsta. Jūs, negalėdamas susitaikyti su tokia netektimu, imate iš naujo žaisti nuo paskutinės žaidimo išsisaugojimo vietas, tikėdamiesi lemtinajį mūšį sužaisti sekmingiau. Tačiau štai jums staigmenėlė: jūsų laukia tie patys priešai, tik šiekart jūs DVIGUBAI daugiau! Be komentarų... Na, žinoma, viskam yra ribos: vis dėlto paskutinių dalių ypač stiprūs priešai jau nebedys kaip grybai po lietaus. Visiškai suprantama, kad žaidimo negalima išsau-goti mūšio metu. Beje, per visą žaidimą jūsų personažai gali nugalabti iki 2500 priešskai nusiteikusiu būtybių. Na, monstrais jas pavadinti būtų per riebus: šis pavadinimas ne itin tinka simpatikoms, nors ir piktoms sirenoms bei driadiams.

O štai koks dar neregėtas negirdėtas kuriozas įvyko žaidiant BALDUR'S GATE. Pagrindinių personažų pasirinkimo be galio teigiamą, kuris visada asocijuojasi su gėrimu, kilnumu ir pan., — t.y.

Paladina, litaudyje žinomą kaip Fighterio ir Clerico hibrīdą. Na vieną kartą, jis galbūt kiek persistengę ir nudobę ne visiškai blogą žmogelį, bet nejaugi už tai būtina tokia gėdinga bausmė — pavadinti pagrindinių personažų FALLEN PALADIN! Išvertus tai reiškia "žlugęs Paladinas". Juk vis dėlto jis stengési pasauli gelbėti... Nebepadėjo nei aukoja-mi šventykloje, nei pagrindinio



priešo sunaikinimas. Nenorom persasi gili kūrėjų mintis: "Jei kartą suklydai — vi-sam gyvenimui nešlovę užsitraukei".

Na, kad jau nukrypom prie liūdniesnių temų, ko gero, pats laikas būtų paminti ir tikrus žaidimo trūkumus. Labiausiai BALDUR'S GATE pasigedom įvairėmis ginkluotės. Kalvės ir smulkės, kur galima išsigyti šarvų bei ginklų, pustuštės, beveik nėra daiktų su magiškais atributais ir per visą žaidimą prekių assortimentas nė kiek nepagausėja. Tuo tarpu pardavėjai skundžiasi, kad atėjo sunkūs laikai ir verslas labai sunkiai eina. Tik kad nėra ko iš jų pirkti, nebent galima apsiūpinti strėlėmis. Šią įvairovę iš tiesų stebina: pradedant paprastomis strėlėmis ir baigiant detonuojančiomis, su gausybe magišku raštū — deja, jų kainos stipriai "kandžiojasi". Be to, visai laik vien pigių strėlių pirkti irgi negalima — ir čia egzistuoja tam tikras limitas, verčiantis taupyti kur kas brangesnėmis ir tobulesnėmis. O juk kaip tik įvairiausių ginklų bei magiškų daiktų gausa tiesiog būtina RPG žanro žaidimams, kaip tik teikia jiems ypatingo žavesio. Kas gali prilygti jausmu, kai nusiperki kokį puikų ginklą, kurį tuo pat ir išbandai kovose su priešais? Nežavi ir tas faktas, kad per visą žaidimą tegali rasti vos penkerias poras batų, tris apsiaustus, tris diržus, o šalmų apskritai skirti tik pasipuošti. Taip pat gaila, kad negalima vienam herojui uždėti dviem apsauginių reliktų. Todėl norint BALDUR'S GATE išsigyti tobulesnių ginklų ir šarvų, teks vykdyti nereikšmingas misijas, leistis į požemius, privatizuoti juos ir susirinkti stiprių žuvusių priešų ginklus.

Ką gí, apie trūkumus pakaks. Laikas pakalbėti apie malonesnius dalykus ir paminti, kuo gi labiausiai išsiškirkia šis žaidimas, kokios smulkmenos teikia jam ypatingo žavesio ir kas Jame naujo, nematyto.

Kievienas iš personažų, kuriuos jūs galite vienu ar kitu metu priskirti prie išrinktųjų, turi savo biografiją, apie kiek vieną žaidimo elementą (tai gali būti brangakmenis, magiškas raštas arba ginklas) gausite išsamios informacijos. Žaidime gausu elementarios statistikos. Jūs bet kuriuo metu galite sužinoti, kiek kiekvienas herojas surinko patirties, kiek laiko jis su jumis keliavo, koks jo mėgstamiausias ginklas ar magiškas užkeikimas, kokį stipriausiai priešininką kiekvienam pavyko nukauti, kiek prieš nukovė kiekvienas atskirai ir koks jų indėlis, lygiant su kitaip personažais. Jeigu žaidime pateikiama informacija yra svarbi, ji įrašoma į yadinamąjį užrašų knygelę, kurioje pažymima data, laikas ir sutrumpintai svarbios informacijos esmė. Jūs visuomet galite labai naudingai ja pasinaudoti.

Žemėlapis — nuostabus, tokio dar niekur neteko matyti. Informatyvumas — taip pat vienas iš BALDUR'S GATE pranašumų, lyginant jį su kitaip pastarai siais metais išleistais RPG žanro žaidimais. Nebent šiokią tokią konkurenčiją galėtų sudaryti MIGHT & MAGIC VI, kuris, reikia pripažinti, lenkia pastarajį kovinių priemonių įvairove.

Įvairūs personažai turi jiems vieniems būdingų profesinių sugebėjimų, pavyzdžiu, vagis moka slėptis šešelyje ir laukti ten patogaus momento. Kaip tik dėl to jis labiausiai tinka skauto vaidmeniui, kai reikia tirti nežinomus plotus. Kitas išskirtinis vagies sugebėjimas visiems

aiškus: tai mokėjimas vogti ir, reikia pasakyti, jis tai daro labai profesionaliai. Nė šuo nesulos, o jis jau pasiglemš kieno nors pinigine, apšvarins parduotuvę — vis dėlto apčiuopiamą naudu.

Be to, vagis geriausiai moka pančiotis iš spastų, kurių šiam žaidime netruksta. Jūs patys nuspresite, kuriuos vagies įgūdžius tobulinti. Itin pravers jo mokėjimas atrakinti bet kokius užraktus — galėsite atidaryti visas duris, skrynius ir pan. Kaip tik dėl to vagies nieku gyvu neišsiversite. Kad reikiamu momentu jis tikrai sekmingai susityvarkyt su užduotimi, BALDUR'S GATE autorai sukūrė "Potion of Master Thievery", kuris tam tikram laikui sustiprina specifinius herojaus gabumus. Be abejio, vagiliaudami pasipildysite savo apytuštės kišenes, tačiau nederėtų pamiršti, jog šis verslas vis dėlto pavojingas. Jeigu jus užklups vagiant ar krapštant svetimą spyną, galite turėti didelius nemalonumus. Visų pirmą, tai atsilieps personažo reputacijai — šuniu ant uodegos nueis visos jūsų pastangos kuriant gerą įvairzdį: mat BALDUR'S GATE geras vardas yra itin svarbus.

Kiti žaidimo personažai taip pat gali pasigirti vienokiais ar kitokiais specifiniais gabumais. Tarkim, gelbėtojui (*Ranger*) kuo toliau, tuo lengviau seksis jaukinti laukinius gyvūnus. Būtinai pasinaudokite šia nepaprasta jo savybe, nes, pavyzdžiu, vilkai arba meškos galiapti puikiais pagalbininkais susirēmus su priešu. Dar įdomesnis druidų sugebėjimas susikurti savo antrininką žverį. Tai taip pat gali būti vilkas ar lokys — aršus kovotojas. Tačiau lazda visuomet turi du galus: jeigu šis žveris antrininkas bus sužeistas — tai pajus ir pats druidas. (Tiesą sakant, gaila, kad autoriams nešovė mintis sukurti, sakykim, žudikę žiurkė arba zuikį — tai turėtų būti įdomus vaizdelis...)

Vis dėlto BALDUR'S GATE nestokos staigmenų. Viena iš jų — sapnai: pagrindinis herojuς kartais, ypač po kokio nors ypatingesnio įvykio, sapnuos labai vaizdingus spalvotus sapnus, netgi košmarus, o padubės išgūti naujų sugebėjimų. Mūsiškis Paladinas netiketai pradėdavo gydyti žaidždas, susilpnindavo nuodų povelkį ir pan.

Malonai nustebino dar viena naujovė. Pasirodo, jūs



galite tapti ir samdytu žudiku (žinoma, už padorū užmokesti), ir kurio nors kito žudiko auka. Įsivaizduokite: užėinate į smulkę malonai atspūsti ir išlenkti bokalą alaus arba ko nors stiprenio — ir tuo pat prisistato "padavėjas" su ryžtingais ketinimais į tą bokalą pripilti jūsų krauso. Be abejio, jūs labai pasipilkinate — ir tuo ipsilieskiai kova. Tuo tarpu aplinkiniai kuo ramiausiai spokso ir net nebando aškintis, ko atėjūnai tarpusavyje nepasidalijo. Visa tai labai primena senus filmus apie laukinius Vakarus. Įveik išsiokėjį, iškratote jo kišenes ir tarp įvairių gėrybių aptinkate kontraktą: už jūsų "nesveiko krauso nuleidimą" suderata padori skambančiu sumelė. Žinoma, ten pat randate ir užsakovo parašą — štai jums ir naujas galvosūkis. Beje, laikui bėgant paaikėja įdomus dalykas: kuo toliau, tuo didesnė suma siūloma už jūsų galvą! O ši žodynų užsakovai — aršiausi jūsų priešai, su kuriais galop teks susiremti žaidimo pabaigoje. Be to, tai ganėtinai pasitintys tipai, o turėdami tokias apvalias sumeles tie suvilioja net magus, su kuriais juokai iš tiesų menki.

Parengė Rolandas Šimkevičius

# TOMB RAIDER 3

Eidos Interactive

P166, 16Mb RAM, 7MB HDD, 4x CD-ROM.  
Rekomenduotina: P200, 32MB RAM, 7MB  
HDD, 8x CD-ROM.

apgyvendintuose lapuočių miškuose. Kietoji mergina keliaus netikėčiausiais būdais — ant milžiniškos gyvatės šliuož mišku, visureigiuropšis per uolas ir kt.

Kiekviename lygyje bus juntamas savitas stilius, suktkite skirtinę prieš.

Beje, TOMB RAIDER 3 lygai bus nebe tokie linijiniai kaip ankstesnė serijose: įveikės pirmus keturis, kur veiksmas vyksta Indijoje, žaidėjas galės pats rinktis tolimesnį lygi. Jų bus trys: "Area 51", "London" bei "South Pacific". Tačiau vis dėlto jų sunkumas siek tiek priklausys nuo to, kuria tvarka žaisite žaidimą.

Keliavimo priemonių īvairovė — nuo jau minėtos gyvatės, visureigio iki valties, kanojos bei kalnakasių vežimėlio — suteikia žaidimui naujos jėgos ir leidžia išsivaduoti iš "šok ir bék" stiliaus.

Deja, pati žaidimo eiga nežada tiek naujovių. Dėl to atrodo, jog TOMB RAIDER 3 tėra naujujų TOMB RAIDER 2 misijų rinkinys, o ne savarankiškas žaidimas. Žaidimo valdymas liko toks pat, o naujujų judesių skaičius tesieks skaitmenį "2" — vaikščiojimas žasle bei sprintavimas.

Kad ir kaip ten būtų, žai-

dimas vis tiek labai greitai pasiglemš visą jūsų dėmesį — šiuo atžvilgiu jis nesiskirs nuo ankstesnių serijų.

Tam talkins ir garsas — jis vis taip pat puikiai dera prie visos žaidimo atmosferos: miška pagyvins paukščių čiulbesys, o gatves pripildys miesto gaudesys.

Tiesą sakant, apie retą žaidimą kalbant galima suminėti tiek pranašumų. TOMB RAIDER 3, be jokios abejonių, vertas savo žymiojo pavadinimo, ir šio žaidimo gerbėjai sutinka jį su ovačiomis. Vis dėlto, kad išleistų TOMB RAIDER 4, "Eidos" turės sugalvoti tikrai ką nors iš esmės naujo.

#### Pranašumai:

\* labai rekomenduojama ankstesnių versijų gerbėjams;

\* nuostabus 3D apipavidalinimas bei nepakartojamas īgarsinimas;

\* įdomūs nuotykiai;

\* īvairios, tiesiog nuostabios keliavimo priemonės.

#### Trūkumai:

\* siek kiek per "kietas" naujokams;

\* per mažai naujovių, lyginant su TOMB RAIDER 2.

naujos gyvybės visam kompiuterinių veiksmo žaidimų žanru.

Prabėgo nei daug, nei mažai — beveik treji metai, ir štai pasirodė trečioji TOMB RAIDER dalis. Žaidimo stilius iš esmės nepakitus, užtard grafika dar labiau pagerėjo, o Laros Croft formas dar labiau suapvalėjo. Autorius ir vėl galima pagirti už nuostabų darbą — jie puikiai išnaudojo naujausias 3D technologijų galimybes, kad nukeltų žaidėjų į nematytas egzotiskas šalis. Viso žaidimo tekstūra atlakta nepriekaištingai, viskas atrodo itin tikroviškai.

Lara Croft (o su ja ir jūs) lankysis dar īvairesnėse ir keistesnėse vietovėse, — pavyzdžiui, senovės actekų

1996 metais pasirodės originalusis TOMB RAIDER nebuvo šiaip sau eilinis žaidimas. Kaip tik jis išgarsino bei įtvirtino žaidimų rinkoje tuomet nesenai įsteigta kompaniją "Eidos". Be to, galima teigti, jog jis pradėjo naują 3D žaidimų erą. TOMB

RAIDER b u o p u i k u s 3dfx galimybės pavyzdys, įkvėpes



# CENTIPEDE

*Hasbro Interactive/Leaping Lizard Software*

P133, 16Mb RAM, Win'95/98



Idomu, ar daug atsirastų tokių žaidėjų, kurie pastebėjo, jog pastaruoju metu praktiskai nebuvu leidžiamas arkadinių veiksmo žaidimų? Parodutuvių lentynas pasiekė nemažai arkadinų lenktynių bei pinball'ų, taip pat turinčių nemenką paklausa, tačiau šaudynių gerbėjai liko nuvilti.

Ir štai mus pasiekė džiugis žinia: kompanija "Hasbro" rengiasi išleisti seno, devintajame dešimtmetyje kurto "Atari" kompiuteriui, žaidimo 3D versiją. Ak, tik ne-skubėkite moti ranka: atseit, nors daugelis senų žaidimų buvo tikrai neblogi, tačiau nė vienas iš jų negalėjo visiškai užvaldyti žaidėjo vaizduotės...

Tiesa sakant, kompanija "Hasbro" jau anksčiau yra mėginusi perkurti kelis senus žaidimus (FROGGEK bei H. E. D. Z.), bet, atvrai kalbant, didelio išpuolio jie nepaliko. Taigi galiama pamanyti, jog ir ši kartą nėra ko daug tikėtis.

Na, bet nesistenkime užbėgti įvykiams už akių...

Visų pirma pasakyti, kad CENTIPEDE galima žaisti 2 būdais: kaip paprastą arkadą ir kaip nuotykinį žaidimą. Pasirinkę arkadinių variantą, išvysite kiek patobulintą dvimačio, kadaise "Atari" kompiuteriui kurto žaidimo versiją... Jeigu tai jūsų netenkina — nerkitė stačia galvą į rizikinį gajį nuotykių pasauli.

O tai jau

visiškai kas kita! Nė nepajusite, kaip jus itrauks virtualioji realybė. Ją kurti kompanijai "Hasbro" padėjo "Leaping Lizard Software". Rezultatas — tiesiog pri-bloškiantis. Žaidimas bus visiškai trimatis. Jūs pateksite į įvairių įvairiausių vabzdžių knibždėlyną, kuri galima palyginti nebent su filmais "Ants" bei "Vabalogyvenimas". Dabar ir jūs gyvensite tokį — tai yra vabalas — gyvenimą, juolab kad vaizdą matysite jo akimis, o ne iš šalies. Kaip tik ši perspektiva daro žaidimą be galo įdomu bei sudėtingą: sumažėjus regėjimo laukui, nežinosite, kas vyksta už jūsų. Dėl to visąlaik juoste įtampa — nuolat nerimausiate, ar tik kas nors netyko už nugaras.

Vabalai iš tiesų gali pulti iš bet kurios pusės. Keliausite ne vien plokščiu paviršiumi — teks kirsti upes, ropštis į uolas ir pan. Nė viena išgirta realaus laiko strategija negali prilygti arkadai.

Pats žaidimo siužetas nėra painius. Maždaug kas 100 metų begales šarvuotų padarų iš žemės gelmių ima ropštis į paviršių, pasiryžę užkarauti pasauli. Jiems vadovauja Karališkasis šimtakojis. Atremti šias periodines atakas buvo sukurtas dirbtinis Šaulys, kurį valdyti išrinktas Vallis Gudminzas — senis, visiškai nepanašus į didvyri. Jis ir bus jūsų herojas. O tikslą pasiekti jums nebus labai lengva. Turėsite atlkti begales įvairiausių misijų — pradedant mažiukų žmogeliukų gelbėjimu ir baigiant mano apsauga.

Reikia pasakyti, kad CENTIPEDE scenarius kiek šluboja, tačiau arkada iai tai nėra labai svarbu. Stebins žaidimo kraštovaizdžių bei

padarų įvairovę. Klajosite po 5 pasaulius ir daugiau nei 30 lygių. Sunkiausia bus paskutinėjame pasaulyje — rūšiojo Šimtakoju karaliaus valdose. Priešininkai — be galo skirtingi: tai ir šimtakojai, ir bluos, ir vorai, ir skorpionai, ir žiogai, ir t.t. Visi jie skirtingai juda ir skirtingai puola. Pa-vydzšiu, skorpionai i — labai nuodingi ir itin sumanūs.

Laimė, kad ir jūs nesate toks jau bejėgis, be to, ilgainiui tobulinsite įgūdžius ir dar stiprėsite. Maitinsites 18 skirtinį būdų. Tai ne tik maistas: maitindamiesi vienokiui būdu kelsite intelekto lygi, kitokiu — greičiau pagysite ir pan.

CENTIPEDE jūsų varžovas gali būti kompiuteris arba gyvas priešininkas — ši žaidimą galima žaisti per vietinį tinklą, "Internete" arba paprasčiausiai padalyti ekraną į dvi dalis.

## Grafika

Žaidimo grafika — nuostabi ir puikiai dera prie bendros atmosferos. Būtinas 3D greitintuvas: su juo žaidimas bus daug geresnės kokybės ir patraukliau atrodys. Ižanga sukurta tikrai tobulai ir labai aiškiai išdėsto žaidėjui visą žaidimo esmę. Kai kurie specialeji efektais tiesiog pribloškia. Figūroms pavaizduoti naudojama labai daug trikampių.

## Interfeisas

Nepriekaištingas. Kur kas geresnis nei kitų šio žanro žaidimų. CENTIPEDE galima valdyti klaviatūra, pele arba vairalazde (ji čia tinkamiausia). Meniu ekranai labai gražūs ir paprasti. Išsaugoti žaidimą galima bet kuriuo metu, taigi ir žaisti galėsite pradeti nuo tos vienos, ties kuria baigėte.

## Žaidimo procesas

Vienu metu gali tekti kautis su daugybe įvairiausių priešų: kapoti šimtakojus, atremti skorpionų atakas ir saugotis vorų... Ilgainiui išmokssite įvairių taktinių gudrybių, kaip užimti



patogią padėti ir ramiai sunaikinti priešą. Tokie dalykai labai svarbūs arkadinio tipo žaidimuose.

## Garsas

Žaidimo garsas kiek duslokas. Žinoma, yra šiočių tokių ypatingosių efektų, tačiau ne tiek, kiek norėtusi.

## Muzika

Abiejouose CENTIPEDE žaidimuose — ir senajame, ir dabartinėje jo versijoje — skamba ta pati muzika. Šiaip jau netruksta optimistiškai nuteikiančių melodijų. Garso takeliai — labai geros kokybės.

## Intelektas

Šiame žaidime nėra įvairių sunkumo lygių. Jis visas ganėtinai sudėtingas ir naujokams net gali pasirodyti neįkandamas ("Hasbro" kiek persistengė...). Dažnai reikia tiesiog žaibiškos reakcijos. Dirbtinis intelektas galėjo būti ir geresnis. Dauguma puolimų pernelyg vienodi, sukurti pagal vienodą scenarijų.

## Bendra charakteristika

CENTIPEDE — labai graži tikrų tikriausiai arkada, pranokusi daugelio žaidėjų lūkesčius. Jei visi devintuojo dešimtmecio žaidimai būtų taip puikiai reanimuoti, dauguma jų taptų tikrais šelevrais.



# DETHKARZ

*GT Interactive/Beam Software/Melbourne House*

**P166 su 3D greitintuvu, 16 MB RAM, Win'95/98**

Kai koks nors pažistamas atvažiuoja nauju automobiliu, dažnai žiūrime, ar estetiškai jis atrodo. Pirkdami automobilį, taip pat kreipiamės ne tik į jo techninę būklę bei kainą, bet ir į išvaizdą. Juk kiekvienam svarbu, kad jo transporto priemonė ne tik puikiai važiuotų, bet būtų ir daili pažiūrėti. To paties norimę ir žaidams kompiuterinius žaidimus. Kad ir kaip tikroviskai būtų sumodeliuotas automobilio judėjimas, jei jis atrodo nepatraukliai, nemalonu ilgai į jį spokso.

DETHKARZ kūrėjai iš Australijos tikrai pasistengė iškitti estetams. Šio žaidimo futuristiniai (veiksmas vyksta XXV amžiuje) automobiliai pamalonins žaidėjui akį. Be abejo, kūrėjai išgyvendino visas savo fantazijas. Grafinis žaidimo vaizdas primena klasikinį WIPEOUT XL. Tačiau iš esmės DETHKARZ negalima lyginti su jokiu kitu žaidimu — toks jis originalus. Jam pasirodžius,

nublanko net kompanijos "Electronic Arts" naujas kūrinyς NEED FOR SPEED II.

DETHKARZ trasos — naujas itin puikios grafikos pavyzdys. Veiksmas gali vykti 4 skirtingose aplinkose: Miesto metro, Didžiuosiuose šaltiniuose, Ašigalyje ir Raudonojoje planete, — kurios turi po 12 trasų. Čia, kaip ir daugumoje lenktynių žaidimų, prieš pradedant važiuoti kuria nors iš trasų, galima nustatyti nuo 6 iki 8 įvairių parametrų. Papildomų trasų kurti neplanuojama, nors pastaruoju metu tai gan madinga.

Žaidėjams pateikiama 12 labai nepanašių, visapusiškai puikių automobilių.

Ypač džiugina galimybė rungtis su 19 pajegių varžovų (daugumoje žaidimų jų būna tik 6—10). Kaip ir kituose pažiūrose gaminiuose, DETHKARZ galima pasirinkti lenktynių tipą: pirmenybes, arkadą, varžybas laikui arba kombinuotą žaidimo būdą.

Per treniruotes galite lenktyniauti su automobiliu "vaiduokliu", kuris

demonstruoja geriausią įmanomą pasiekti laiką. Be to, galima žaisti per modemą, per nuosekliai sujungtus por-

tus, o per tinklą gali žaisti net 8 žaidėjai.

Kuriant DETHKARZ, visiškai nesistengta modeliuoti tikrų lenktynių. Tai grynu gryniausia arkaada, kur tikrovišumas visiškai nebūtinas. Tai kova dėl pergalės, į kuria veda du keliai: taikus arba lydimas kulkų zvimbėlio.

Iš tiesų puiku, kai vieną žaidimą galima žaisti trimis skirtingais būdais. Tai tikrai didelis DETHKARZ pranašumas. Neapsakomas jaudulys apima lenktyniaujant apsiginklavus iki ausų ir stengiantis neat sidurti prieš taikiklyje. Skirtingai nuo S.C.A.R.S., kur priešininką galima nukauti vienu vieninteliu šūviu, čia teks nemažai pasistengti, kad įveiktumėt konkurentus. Bet kai tai galop pavyks — pamatysite automobilį, apgaubtą aitrių dūmų kamuolių. Iš pat pradžiu naudosite du pagrindinius ginklus: lazerinę patranką bei kur kas galingesnę plazminę patranką.

Įveikę daugiau trasų gausite torpedų, šiluminį raketą, kurios pačios suranda taikinį, ir plastikinių bombų.

Apsisaugoti galima

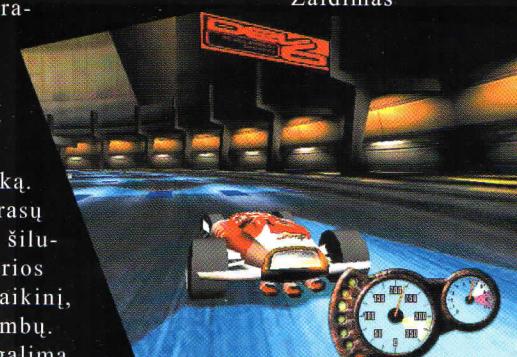
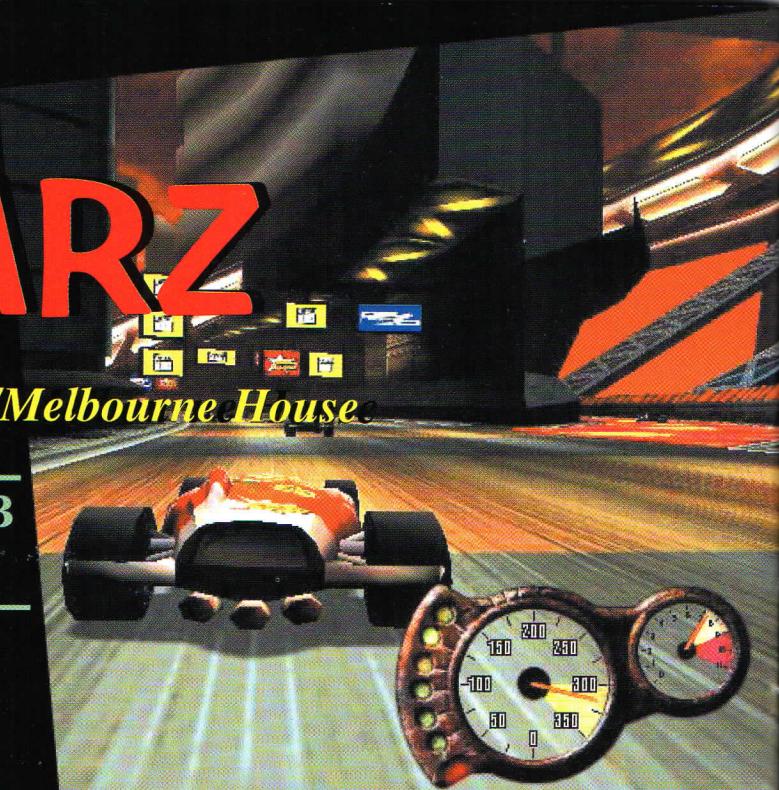
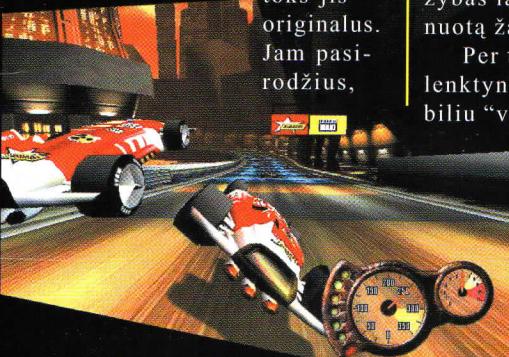
priešnuodžiais, išvengti žūties padės radarai, taip pat sugebėjimas greitai taisyti gedimus. Visa tai leidžia DETHKARZ drąsiai konkuruo- ti su kitais arkadinių lenktynių žaidimais.

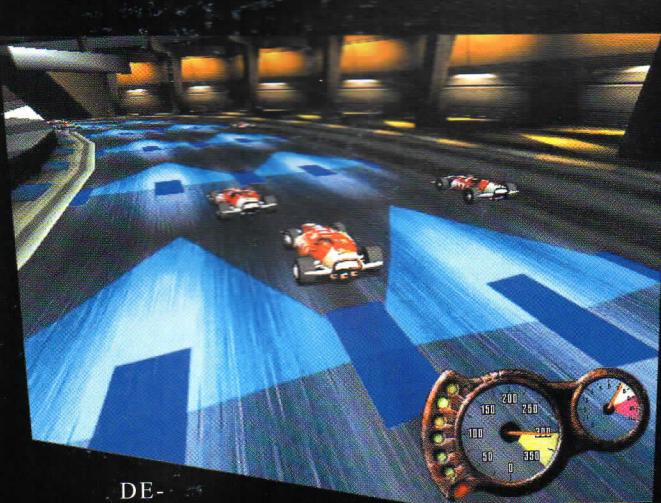
Beje, DEATHKARZ yra vienintelis žaidimas, kur vairas tiesiog būtinas, norint pasiekti pergalę. Jei pamēginsite atsisakyti vairo, tuoju pat iškils nemažai problemų valdant automobilį. Beveik visą trasą juosia sienos arba kalvos. Todėl jei nukrypsite nuo kurso, galite sulaukti tragediškos baigties. Jei nau dositės klaviatūra, vairo lazde arba, dar blogiau, džioistiku (jis netinka lenktynių žaidimams), iš anksto pasirenkite sunukumams.

## Grafika

Grafika pritaikyta 3Dfx greitintuvams.

Žaidimas





DETHKARZ labiausiai tinka *Voodoo 2* grafiniam procesoriui. Sviros efektai, sprogimai ir kai kurie kiti efektais — geriausi, kokius kada nors teko matyti. Dūmų kamuoliai, au-



tomobilių judėjimas, žižirbos, ginklų ar skeveldrų padaryta žala automobiliams — visa tai atrodo labai tikroviškai. Puikiai atlikta lenktynių įrašų peržiūra, nors negalėsite keisti kameros kampo.

#### Interfeisas

DETHKARZ galima žaisti naudojantis klaviatūra, džoistiku, vairo lazdė arba vairu, kuris, kaip jau minėjome, tam labiausiai tinka. Ko gero, tai — didžiausias žaidimo trūkumas, nes daugelis žaidėjų vairo neturi.

Meniu sistema tinkamai apipavidalinta ir labai kruopščiai suprojektuota. Štai, pavyzdžiui, galite nustatyti begales grafikos parametru tiesiog žaidimo metu. Labai gerai sukurta žaidimo ekrana —

lengvai pasiekiamą visa reikalingą informaciją.

#### Žaidimo eiga

Sunku aprašyti pojūtį, kuris apima žaidžiant šį žaidimą. Visi veiksmai labai tolygūs — vienai kaip žaidime MOTORHEAD. Traisoje jaučiatės be galio laisvai, ir tai padeda įveikti visus sunkumus. Galima atakuoti priešininką, bėgti nuo jo, — žodžiu, nuobodulys ne-apnioks.

#### Garsas

Garsas, ko gero,

pati silpniausia žaidimo dalis. Variklio gaudesys įspūdingas, tačiau visa kita skamba vienodai ir dusliai. Nors garsas kurtas su 3D, tačiau tikrai taip neatrodo.

#### Muzika

Žaidime skamba standartiniai, tačiau puikiai parinkti techno stiliaus motyvai. Čia nuolatos juntamas keistas pulsuantis, sunkiai suvokiamas taktas. Visos melodijos dera prie futuristinės žaidimo nuotaikos.

#### Intelektas ir sudėtingumas

Šis žaidimas — ne sunkiam skrandžiu ar nesveikai širdžiai: nors yra 3 sunkumo lygiai, vi-

suose juose reikalinga staigi reakcija. Pergalę pasieksite sunaikinę arba aplenkę visus priešininkus.

Dirbtinis intelektas pakankamai aukštasis.

#### Bendra charakteristika

Jei pageidaujate raiju lenktynių ir trokštate vien mėgautis greičiu, verčiau rinkitės MOTORHEAD arba NFS III. Tačiau jei esate ištroškę aštrių pojūcių — DETHKARZ jums tiks. Be to, tai ir puikus reginys akims. Arkadą mėgėjai ypač ivertins DETHKARZ.

Drįstame teigti, kad DETHKARZ tūrėtų būti pirmas kandidatas būtiniausią pirkinių sąraše.

**“UAB PAS BROLIUS”**  
perkant Sony PlayStation kompiuterį — **5%** nuolaida

*Galioja iki KIBERZONOS Nr.9 išleidimo*

**Pateikę šį kuponą  
30 min.  
galėsite žaisti  
nemokamai**

**“TAUPA”**

**UAB “Pas brolius”  
Kaunas, V. Krėvės pr. 14b  
(parduočiuvėje “TAUPA”)  
galioja iki KIBERZONOS Nr.9 išleidimo**

Krėvės pr.



# Bestiary

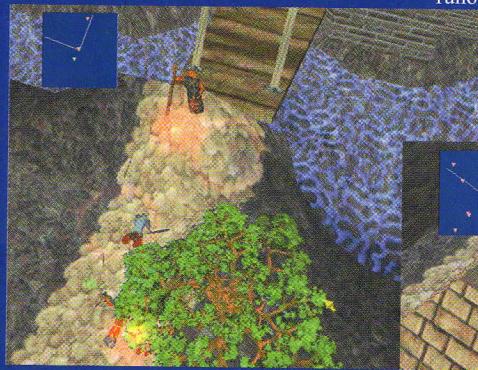


Ei, netrukus mes visi galėsime apsilankytí zoologijos sode, tiksliau žvėryne (**BESTIARY**). Tai bus naujas realiojo laiko strateginis (*RTS — Real Time Strategy*) žaidimas su kuriais ne kuriais RPG elementais. Čia rasime visus geriausius tokiu hitu kaip **WARCRAFT** bei **WARHAMMER** bruozus ir šiuokių tokiu šiuolaikinių blizgučių (3D pasaulis, visiška virtualios kameros kontrolė, dinamiškas apšvietimas ir t.t.).

BESTIARY veiksmas vyksta fantastiškame mažstančiu gyvūnų pasaulyje, kuriame pešasi dviejų pagrindinių rūsių — kačių bei pelių — astovai, o visi kiti žvėry (kurmiai, begemotai, iguanos, nuodingi drambliai ir begalė kitų) arba simpatizuoją kuriai nors iš jų, arba išlaiko neutralitetą. Kiekviena rūšis pasižymi unikalia elgsena (juk negali begemotai skraidyti, o bebrai — medžiuose gyventi), tam tikrais sugebėjimais, laikosi savos ideologijos ir netgi yra įvaldė magiją...

Taigi, anot senos Zimbabvės legen-

dos, kosminėje stotyje "Alfa" buvo vykdomas žvérių sužmoginimo eksperimentas, kad žmonės tokiu būdu gautų pigios darbo jėgos. Tačiau kai apie jį iššniukštinėjo spauda, buvo nuspresta projektą nutraukti, o visus jo pėdsakus sunaikinti. Todėl tuos labai protingus



žvériukščius sugrūdo į erdvėlaičių ir išsiuntė į visatos tolybes. Tarsi koks Nojaus laivas jis atskraidino beveik visų rūšių gyvūnų poras į planetą, kurioje gyvenimo sąlygos buvo labai panasios į Žemę, o jos atmosfera —

persunkta kažkokios senovinės magiškos energijos. Gyvūnai įsikūrė toje plane-toje, pasistatė fermų, pilį, miestų bei įvaldė senąją magiją. Vienu žodžiu, viskas labai priminė feodalinę Europą. Iš pat pradžiu žvérių civilizacija gyvavo taikiai ir ramių, tačiau netrukus pasitvirtino taisykla, kad katės negali sugyventi su pelėmis. Ilgas migracijos periodas baigėsi masiku karu tarp Kačių Imperijos ir Pelių Pasipriešinimo judėjimo. Štai nuo šios vietos ir prasideda žaidimas **BESTIARY**.

Pagrindinės žaidėjo užduotys — gan standartinės RTS žanru; sukaupti kuo daugiau jėgų, statyti pastatus, rinkti pinigus ir ugdyti magiškias galias. Visa tai turi padėti sunaikinti miauksintį arba cypsintį prieš (tai pasirinksite savo nuožiūra). Tačiau žaidime yra ir nuotykinė misija, kuriose reikia ieškoti artefaktų arba tiesiog kur nors nukeliauti, taip pat daugybė dialogų ir pan. Siužetas — linjinis, todėl kiekviena pergalė ar pralaimėjimas atsilieps tolesnei ivykių eigai. Kuo toliau, tuo daugiau žaidėjas, valdantis savo gyvūnų armiją, igauna jėgos, auga jo autoritetas kitų žvérių akyse (visai kaip daktaro Aiskaudos). Didelis dėmesys skirtamas magijai (kone būtinas RPG elementas). Žaidime egzistuoja kelios skirtinos magijos mokyklos: baltosios, juodosios, druidų ir šamanų. Be kariuų užkeikimų, yra dar ir nuotykinio tipo burtų. Patyrę magai turi vardus, jų sugebėjimai gali būti nevienodi, bet to, žaidėjas pats galiapti vienu iš jų.

BESTIARY reikės įveikti nuo 12 iki 80 lygių — priklausomai nuo žaidimo stiliaus ir atskirų misijų pabaigos. Ilgiausiai žaidžiama, jei siekiama Imperatoriškosios pelių ar kačių klano karūnos. Po kelių misijų žaidėjas gauna galimybę pats rinktis tolimesnį kovos planą, todėl ilgas ir sunkus kelias į triuškinantį triumfą niekada nesikartos.



# MYTH 2: SOULBLIGHTER



Yra tokius žaidimų, kurie, tik pasirodė, iškart tampa klasika. Tai novatoriški žaidimai, žadantys naujų potyrių ir užtat ilgam išliekantys žaidėjų atminty. Bet vargas tiems žaidimų kūrėjams ar leidėjams, kurie išleis tokio žaidimo tėsinį ir nepateisins jo gerbėjų lūkesčių.

Panašiai nutiko su žaidimu MYTH, kuris akimirksniu tapo klasika ir laimėjo beveik visus įmanomus apdovanojimus. Savaime suprantama, žaidimo kūrėjai nutarė pateikti dar daugiau to, kas taip patiko žaidėjams, ir išleido MYTH 2: SOULBLIGHTER. Deja, tėsinys išėjo panašesnis į priedą (*add-on*) nei į visavertį žaidimą. Vis dėlto visos naujovės bei patobulinimai (ypač dvi žaidimo redagavimo programos) daro MYTH 2 vertą ne tik naujokui, ne žaidusių pirmosios šio žaidimo dalies, bet ir užkietėjusių MYTH gerbėjų dėmesio.

Informacija tiems, kurie nieko nenuotokia apie MYTH 2: tai realijo laiko (*real-time*) strateginius žaidimus, kuriame nereikės statyti baziu ar kaupti resursų. Tai absolitus kovinis taktinis žaidimas. Su tam tikru kariu būriu jūs vykdote įvairias užduotis. Ypač kraują kaitina ir atsipažaiduoti neleidžia tai, kad jums nėr iš kur tikėtis pagalbos. Iki pat žaidimo pabaigos,

per visas misijas daugiau nė vienas gyvas padaras nestos jūsų pusėn. Tai verčia elgtis labai apdairiai, saugoti karius it sa-vo akį, juolab, kad koks nors žalias naujokėlis, kurį paaukojate šian-dien, rytoj gal būtų tapęs patyrusiu veteranu ir padėjęs išgelbėti jūsų kailį. Žaidimui patrauklumo teikia ir tai, kad viskas čia vyksta 3D aplinkoje (kamerą valdo žaidėjas), yra dinamiškas oro sąlygų ir aplin-kos modelis (prisnigus po sniegų išnyksta žmonių palikti pėsakai, pradėjus lyti užgęsta ugnis), o grafika — tiesiog pribloškianti, neįtiketina, gniaužianti kvapą, fenomenali ir t.t.

Antrajame MYTH atsirado daug naujuvių ir pakitimų. Žaisti galima ir su pele, ir su klaviatūra. Praplatėjo žaidimo greičio pasirinkimo galimybė — dabar žaidimo greitį galima keisti nuo 1/16 iki 16x. Galima iš Jungti krauju vaizdą — kad maži vaka ir perdėtai jautrios psichikos žmonės nekrūpčiotų ir nesigačiotų.

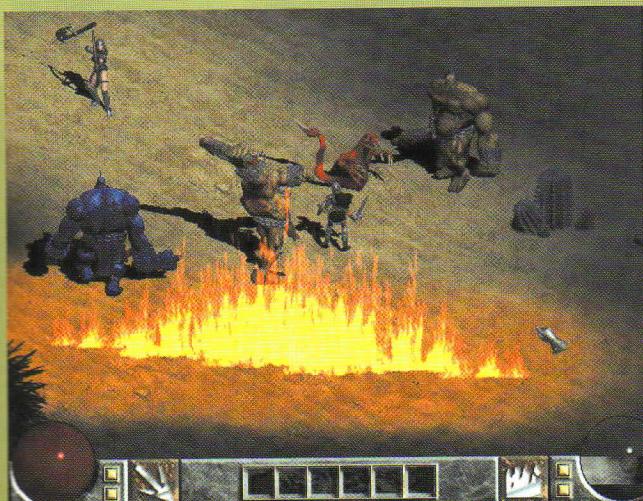
Labai patobulinta grafika: kiekvienam herojui skirta dvigubai daugiau animacinių kadru, taigi vaizdas daug plastiškesnis bei tikrovėkesnis. Be to, jis ir daug smulkesnis — detaliu yra net keturis kartus daugiau, todėl padidėjęs ir interaktyvumo su aplinkiniais objektais lygis. Jei jums nepatiko, kaip koks nors viščiukas į jus dėbtelėjo, — pribaikite jį, ir problemas nebeliks. Labai sumažėjo atvejų, kai jūsų karaiapaiko į saviškius. Vienas iš nemažų žaidimo pranašumų yra tas, kad jūsų karai patys sustoja taip, kad nesužalotų vieni kitų.

Tačiau šiame žaidime yra ir trūkumų. Vienas jų — vis dėlto per mažai sukurti naujų karių. Kita vertus, autorai pateikia karių ir žemėlapiai redaktorių. O kaip tik misijų redaktoriaus arba scenarijų generatoriaus be galo trūko pirmajoje MYTH serijoje. Vieną kartą atlikę visas misijas, galėjote atidėti žaidimą į šali, nebent ban-dytumėte žaisti per "Interneta". Tiesa, minėtomis MYTH 2 žaidimo redagavimo progra-momis tikrai nelengva išmokti naudotis. Bet "Internete" nie-kada netruksta entuziastų, pri-kepančių mums užtekinai nauju žemėlapiu.

Realijo laiko strateginių žaidimų kūrėjai pastaruoju metu dažnokai per mažai dėmesio skiria žaidimo turiniui. Tačiau MYTH 2 autorai iš tiesų pasistengė: visos 25 žaidimo misijos



sudaro vientisą, įtemptą ir labai įdomų pasakojimą. Puikiai buvo parinktas aktoriaus, igarsinusio veikėjus, balsas. Misijų sunkumo lygis kyla laipsniškai, ne taip kaip pirmojoje žaidimo serijoje. Žinoma, gaila, kad yra tik 25 misijos ir negalima žaisti priešininkų (blogiukų) pusėje. Nors visos 25 misijos yra tikrai labai patrauklios, išbaigtos ir žaisti jas — vienas malo-



# CREATURES 2

Oficiali *CREATURES 2 "Interneto"* svetainė: [www.creatures2.com](http://www.creatures2.com)  
Oficiali "CyberLife Technology's" "Interneto" svetainė: [www.cyberlife.co.uk](http://www.cyberlife.co.uk)

**Win'95/98/NT4.0, P166 4x CD-ROM, 2MB SVGA korta,  
16 MB RAM (32MB), 300MB HDD, DirectX.**



*Visiems, kuriems pabodo veiksmo, strategijos, RPG žaidimai, mes siūlytume pabandyti CREATURES 2. Būkite tikri — nieko panašaus jums iki šiol neteko matyti. Čia nereikės kovoti su jokiais priešais, neteks ieškoti jokių lobių. Šis žaidimas parodys... kiek esate jautrus, mokate kuo nors rūpintis ir mąstyti.*

*Viskas prasideda nuo kiaušinio. Iš 6 kiaušinių turite išsirinkti vieną. Jį reikės įdėti į inkubatorių. Po kelių sekundžių pasirodys rezultatas: mažas nuostabus padarėlis su didelėmis ausytėmis ir plačiomis akytėmis, vadinamas nornu. Ką tik gimusiam nornui reikia sugalvotivardą ir jį užregistruoti.*

## Nornai

Kūrėjai daugiausia dėmesio skyrė nornų dirbtiniams intelektui.

Kaip ir visų gyvūnų, nornų būna dviejų lyčių — patelių ir patinėlių. Šiaip jau šie gyvūnėliai nuolatos būna alkani ir labai mėgsta visur kaišioti savo nosytes. Nornas pareikalaus iš jūsų labai daug rūpesčio. O tai daryti ne taip ir lengva. Būtina ne tik jį reguliarai maitinti, bet ir su juo pažaisti. Maisto racionas nėra labai platus: medus, vaisiai, sūris. Bet reikia pasirūpinti, kad nornas niekad jo nepitrūktų, — antraip jis netrukus susirgs ir galop mirs. Maisto atsargų sandėlių nėra — reikės patiemis jo gauti. Pavyzdžiu, pasibaigus sūriui, jo pasigaminisite tam skirtu prietaisui. Jeigu prietrūks vaisiui, jū reikės pasodinti ir palaukti, kol užaugs ir prinoks. Jeigu jūsų augintinis nuklys į tokią vietą, kur nėra maisto, jam reikės jo atnešti.

Žaisti su mažu nornu galima labai įvairiai. Jis mėgsta ir žaisliukus: nuo papraščiausių kamuolių iki prisukamo šuniuko, mašinėlės, bokso kriaušės, saksofono. Pirmosiomis gyvenimo minutėmis nornas nemokės elgtis su šiaisiai daiktais, todėl jū reikės pamokyti. Tai labai lengva: viskas daroma su



dviem jūsų pelės mygtukais: su dešiniuoju mygtuku galite paimti žaislą ir pernešti kur norite, o kairiuoju mygtuku parodote nornui, kaip su tuo žaislu žaisti. Žaisti reikia dažnai, kad gyvūnėlis nepradėtu nuobodžiauti. Laikui bėgant pats nornas pradės imti žaislus, nešiotis ir žaisti su jais.

Ką tik gimus nornas dar nemoka gerai vaikščioti, labai greit pavargsta, eina palinkęs į priekį. Tačiau netrukus jis sutvėrėja, išmoksta bėgioti, ilgiau išbūna bėmigo, gerokai ügteli. Laikas šiame žaidime bėga labai greit — čia viskas skaiciuojama minutėmis. Išgyvenęs 2 valandas nornas jau laikomas subrendusiu, todėl visai nenuostabu, kad vieną minutę jis alkanas, o kitą — pavargęs.

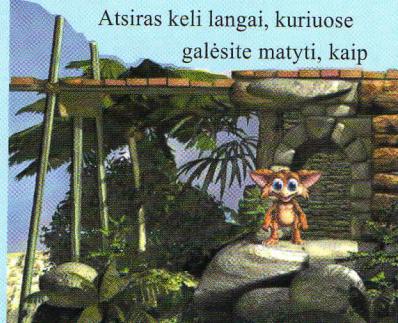
Nornas toks smalsus, jog kartais tenka jį sudrausti. Tai padaryti labai paprasta — vienu palės mygtuko spustelėjimu pliaukštėli per užpakaliuką :). Šitokia beržinė košė būtina, kai gyvūnėlis ištisies netinkamai elgiasi, — pavyzdžiu, lenda prie vandens, kiša nagus prie nuodingų augalų. Kartą nubaustas, jis jau žinos, ko nedera daryti. Taip mokote norną ir atsargumo — nedrausmingumas kartais gali ir liūdnai baigtis, tarkim, jei neklaužada ikris į vandenį, o jūs nesuskubsite jo ištraukti. Jeigu jau nutiko tokia nelaimė, nebegyvo norno kūno nereikia laidoti. Tiesiog užregistruokite jo mirti. Negyvas nornas lėtai kyla į viršų, kol galiausiai dingsta iš monitoriaus. Tokiu atveju dėkite į inkubatorių naują kiaušinį. Tik ne-pamirškite, jog jū teturite šešis.

Prisipažinsiu, kad kai tik pradėjau žaisti CREATURES 2, per pirmą valandą "nužudžiau" net du nornus.

Jeigu jūsų augintinis pasižymi gudrumu, greitai pramoksta žaisti su žaislais, nelenda ten, kur nedera, — jis būtinai nusipelno pagyrimo. Nornai labai mėgsta, kai jiems pakutenama nosytė. Jie tai gali padaryti vienas kitam, bet jeigu norite, kad jūsų gyvūnėlis žinotų, kad gerai pasielgę, paglostykite jį patys. Tai daroma su pele. Kiekvieną kartą pakutenus Norno nosi jis juokingai sukikena. Žvériukštis žinos, kad tinkamai pasielgė, ir stengsis jus kuo dažniau pradžiuginti geru elgesiu. Juk panašiai auklėjami ir šunyčiai. Tačiau patartina pernelyg nelepiinti norno gardumynais ir pagyrimais.

Kai nornas paauga, jam pradeda dygti ragiukai, jis tampa gudresnis, žino kiekvieno daikto paskirtį, nebe taip greit pavargsta, bet jam dažnai būna nuobodu, taigi reikalingas žaidimų draugas.

Sužinoti, ar nornas alkanas, ar pavargęs, ar mieguistas, ar jam nuobodu, galima labai paprastai: žaidimo metu paspauskite ikoną "Health Kit".





plaika Norno širdis, dirbu jo plaučiai. Taip pat rasite penkis stulpelius, iš kurių galėsite nuspresti, ar jūsų gyvūnėlis alkamas, ar mieguistas, ar pavergės, ar jam nuobodu, ar jį kamuojas skausmai. Jeigu gyvūnėliui ką nors skauda, reikės iš daugybės vairų išrinkti tinkamiausių ir duoti jų normui.

Su normais reikia ne tik žaisti ir juos maitinti. Juos reikia ir mokytis kalbėti. Vie- na iš mokymo priemonių — kompiuteris. Kai jį įjungiate, monitoriuje pasirodo keli paveikslėliai ir žodžiai, paaiskinantys, kas ten pavaizduota. Visus šiuos žodžius nor- nes išsidemi ir paskui pats pradeda vartoti. Tarkim, paėmės kokį vaisių, gyvūnėlis sa- ko: "eat food", o baigęs valgyti — "stop food". Tai tikrai kelia šypsena. Bet kom- piuteris negali norno išmokyti visų žodžių.

Reikia ir pačiam parašyti

Nornui koki nor žodži ir paspaus- ti "En- ter".

Nornas iš- moks jį tarti. Teko girdėti, kad žmonės labai mėgsta šiuos padarėlius mokytis keiktis :). Tačiau tai tikrai neturės teigiamos įtakos tolesniams žaidimui.

Kiekvieną minutę norno kalba vis labiau tobuleja. O už tai normas nusipelno pagyrimo — nosytės paglostymo.

Jeigu žaisti su vienu normu jums pasidarys per lengva, įdėkite į inkubatorių dar vieną kiaušinį (geriausia, jeigu tai būtų priešingos lyties astovas). Kai ir ši padarėlių užregistruosite, jūsų rūpesciai padvigubės. Normai tiesiog neleis jums atsitraukti nuo kompiutero: dabar monitoriuje visą laik lakstys du alkani neklaužados, nuolat reikalaujantys dėmesio ir maisto.

Nornu tarpusavio santykiai labai įvai- rūs: nuo peštynių iki meilės. Kai gyvūnėliai dar nepripratę vienas prie kita, tarp jų kyla daug ginčų. Tačiau nuo neapykantos iki meilės — vienas žingsnis. Išimylė- jusio nor- no el-



paspaus- ti "En- ter".

Nornas iš- moks jį tarti. Teko girdėti, kad žmonės labai mėgsta šiuos padarėlius mokytis keiktis :). Tačiau tai tikrai neturės teigiamos įtakos tolesniams žaidimui.

Kiekvieną minutę norno kalba vis labiau tobuleja. O už tai normas nusipelno pagyrimo — nosytės paglostymo.

Jeigu žaisti su vienu normu jums pasidarys per lengva, įdėkite į inkubatorių dar vieną kiaušinį (geriausia, jeigu tai būtų priešingos lyties astovas). Kai ir ši padarėlių užregistruosite, jūsų rūpesciai padvigubės. Normai tiesiog neleis jums atsitraukti nuo kompiutero: dabar monitoriuje visą laik lakstys du alkani neklaužados, nuolat reikalaujantys dėmesio ir maisto.

Nornu tarpusavio santykiai labai įvai- rūs: nuo peštynių iki meilės. Kai gyvūnėliai dar nepripratę vienas prie kita, tarp jų kyla daug ginčų. Tačiau nuo neapykantos iki meilės — vienas žingsnis. Išimylė- jusio nor- no el-



gesys pasikeičia. Jis nuolat atakuoja partnerių bučiniais, bando atkreipoti jo dėmesį žaisdamas kamuoliu ar kitu žaislu. Kai nornai subrėsta, galima galvoti ir apie ju palikuonis.

Nornai gyvena labai neilgai — apie 10 valandų. Norint, kad gyvūnas tiek išgyventų, neužtenka vien sėdėti prie kompiutero ir spoksoti į monitorių. Reikia aprūpinti norną maistu (prisodinti vaisių, pagaminti sūrio), saugoti jį nuo pavoju (vanduo, ligos). Jeigu nornas pradeda kosėti arba čiaudėti, būtina nedelsiant pasirūpinoti jo gydymu. Jie privers jus ir juoktis, ir galvoti, o gal net ašarėlę nubraukti...

### Albija

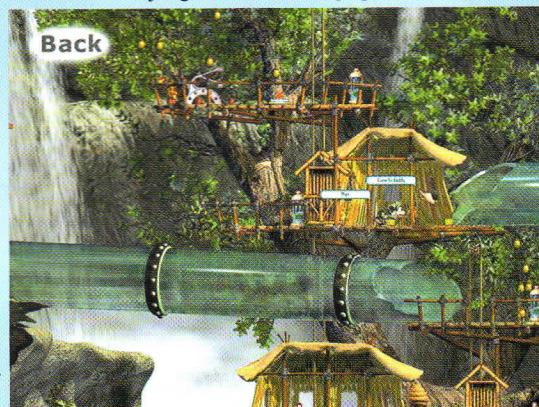
Pasaulis, kuriamo gyvena nornai, vadinais Albija.

Zaidimo autorui labai pasistengė kurdamasi jo florą ir fauną. Čia gausu specialiųjų efektų, keiciiasi oras, aplinka, metų laikai, temperatūra. Visa tai turėti įtakos gyvūnam ir augalams.

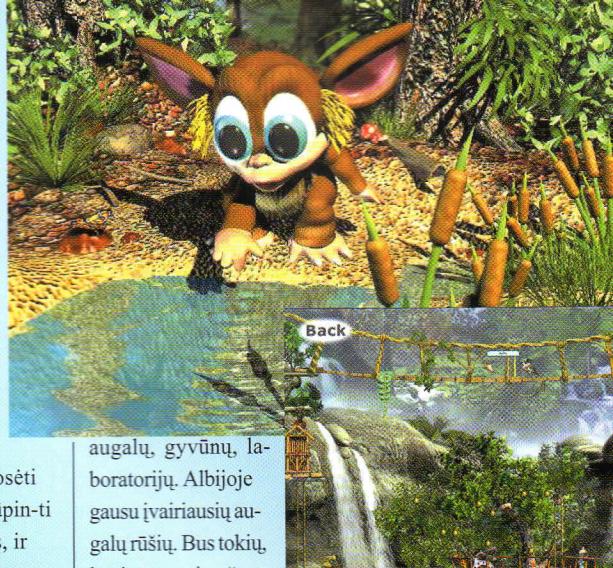
Kadaise ugnikalnio išsi- veržimas sunaikino visą pa- Sauli. Liko tik kelios požeminių laboratorijos, kuriose apsigyveno nornai. Jūs užduo- tis — rūpintis šiaisiais gyvūnais, padėti jiem pažinti pasaulį, didinti jų populiaciją.

Albija, kaip ir mūsų pasau- lis, turi savo metų laikus (va- sarą, rudenį, žiemą, pavasarį), dienas, naktis. Metai Albijoje trunka 8 valandas, taigi atskiras sezonas — 2 valandas. Šis pasaulis labai tikroviškas, panašus į mū- sų. Pavyzdžiu, žiemą pailgėja naktys, at- šala oras, užšala vanduo, sninga. Pavasa- rių dažnai lyja, ilgėja dienos, pakyla oro temperatūra. Vasara, žinoma, — šilčiausias metų laikas. Tada beveik nelyja, il- giausios dienos, aukščiausia temperatūra. Ruduo ypatingas liūtimis.

Visi gyvūnai ir augalai turi savo gyvenimo ciklą. Jūs turėsite galimybę stebeti augalų vystymąsi, oro sąlygų kaitą.



Šis pa- saulis nėra labai dide- lis. Bet jis visą valandų, nai, ne- giu dau- mes- — nauju



augalų, gyvūnų, la- boratorių. Albijoje gausu įvairiausių au- galų rūšių. Bus tokiai, kuriuos augina žmo- nės (morkos, bulvės), rasite ir reikalingų nornui gydyti. Gausu nuodingų augalų.

Gyvūnija nepasižymi didele rūšių įvairove. Yra pavojingų ir nepavojingų nor- nams gyvūnų.

Jūsų tikslas — surasti tam tikrą genų jungimo mašiną. Su ja galėsite išvaduoti

Albiją nuo piktųjų grendelų visiems lai- kams. Tą mašiną gali rasti tik kelinta nor- nų karta, bet stengtis verta.

Albijoje gyvena ir etinai. Tai darbi- ninkai, išradėjai, dirbantys laboratorijose. Bégant metams jie prarado daug savo suge- bėjimų, bet vis dar yra naudingi.

### Dirbtinis intelektas

Zaidime CREATURES 2 dirbtinis in- telektas ganėtinai aukštas. Jam skirta labai daug dėmesio. Kiekvienas normas, žaidėjo padedamas, mokosi kalbėti. Jo kalba vis labiau tobuleja, galima suprasti, ko jis nori, ir t.t. Gyvūno elgesys labai priklauso nuo jo auklėjimo, rūpimimosi juo, be to, turi įtakos jo palikuonims, mat jie Pavel- di savo protėvių bruozus.

### Grafika, muzika

CREATURES 2 grafika nuostabi. Visi gyvūnai labai tikroviškai juda. Muzika nėra itin įvairi, užtard gausu kitokių garsų.

CREATURES 2 — puikus žaidimas, vertinamas gana aukštų balų, tiesiog pri- rankantis žaidėją prie kompiutero, verčian- tis jį mąstyti.

### Sekmės žaidžiant!

Nornas

# Kitame numeryje skaitykite:

BLOOD 2

SIN

SHOGUN

ODIUM

SYSTEM SHOCK 2

SLAVE ZERO



## Klausimai

- “Blizzard” kompanijos žaidimas.
- KNIGHTS AND ...
- Vienas iš NEED FOR SPEED 3 kodų.
- DUNE 2000 su-kūrusi kompanija.
- ...
- 99
- DMA kūrinos (pirmas žodis).
- DMA kūrinos (antras žodis).
- DMA kūrinos (trečias žo-dis).
- Naujas “Sierra” kompanijos gaminys.
- CARPO-CALYPSE NOW.
- INDEPENDENCE ...
- ...DRIVE
- Su mašinomis, bet ne lenktynes.
- ... AND MERCHANTS.
- Vienos garsios žaislų firmos žaidimo pavadinimas (pirmas žodis).
- ...OF EMPIRES.
- THE CUR-SE OF MONKEY ...
- “Nival” kompanijos žaidimas.
- “Eidos” kompanijos žaidimas.
- CORRIE STRIKE ...
- “Interplay” kompanijos žaidimas.
- Vienas iš pirmųjų FPS žanro žaidimų, kuriamе vaizdo intermai pasirodo žaidimo metu.
- ... OF MIGHT AND MAGIC 2.
- WORLDLORDS 2 tėsinys.
- “Microsoft” kompanijos žaidimas ... RACER.

## Paažkinimai

Rodyklės rodo, kur prasideda žodis ir kokia kryptimi jis rašomas.  
Storos linijos rodo, kur baigiasi žodis.

- langeliai su taškeliais žymi istrižai rašomą žodį,
- lenktos storos linijos — istrižai rašomo žodžio pabaiga,
- dviejų žodžių pabaiga ir vieno pradžia.

**PC ZONE**  
PC GAMES NIRVANA  
#50 OCT 1998

**KLINGON: HONOUR GUARD**  
Star Trek meets Unreal in the ultimate 3D shoot 'em up

**HEDZ CREATURES 2**  
JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

**PLAY!**  
Our best collection:  
**CARMEN SANDIEGO**  
NEED FOR SPEED III: DICE  
KICKIN' 2: KROSSLINK  
MICROSOFT BASEBALL 3D  
EUROPEAN AIR WAR PROFESSIONAL  
SMALL SOLDIERS: SQUAD COMMAND

**WHAT'S ON THE COVER DISC?**

**KAINA**  
**45**  
**LITAI**

**PERSOINALINIS KOMPIUTERIS**  
UŽSISAKĘ NORS VIEŅA ŽURNALO "PC ZONE" NUMERI, DALYVAUJATE LOTERIOJE,  
KURIOS PRIZAS —  
PERSONOALINIS KOMPIUTERIS.

NORĒDAMI IŠIGYTI NAUJAUSIA ŽURNALO "PC ZONE" NUMERI UŽ 45 LITUS, SURAŠYKITE  
SAVO DUOMENIS IR IŠŠIŪSKITE KORTELE NURODYTU ADRESU.

**PRAŠAU IŠŠIŪSTI MAN NAUJAUSIA ŽURNALO "PC ZONE" NUMERI SU  
KOMPAKTINIUI DISKU, UŽ KURĮ SUMOKESIU 45 LITUS, ATSIIMDAMAS PĀSTE.**

**VARDAS** ..... **PAVARDE** .....

**ADRESAS** .....

**PAŠTO INDEKSAS** ....., **TELEFONAS** .....

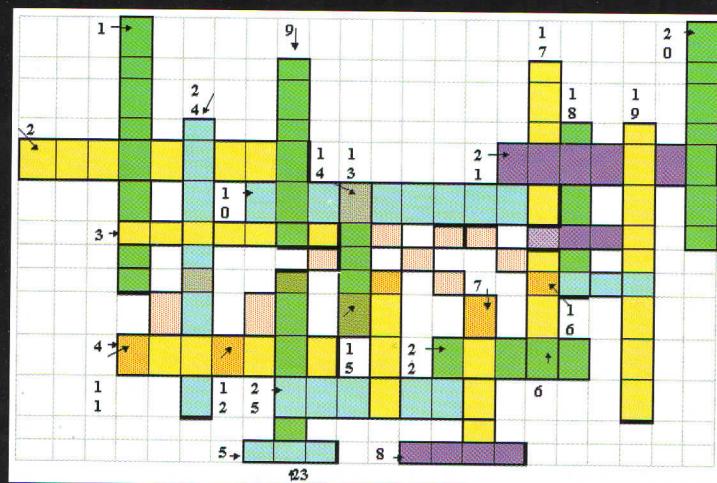
**KORTELE SIŪSKITE ADRESU:**  
UAB "POLIMEDIJA", ŠVITRIGAILO G. 8/14, 2600 VILNIUS

**BŪTINAS TĖVELIŲ SUTIKIMAS!**

**PRENUMERATA PRIIMAMA**  
UAB "POLIMEDIJA", ŠVITRIGAILO G. 8/14, VILNIUS  
TELEFONAS PASITEIRAVIMUI: (22) 23 52 02

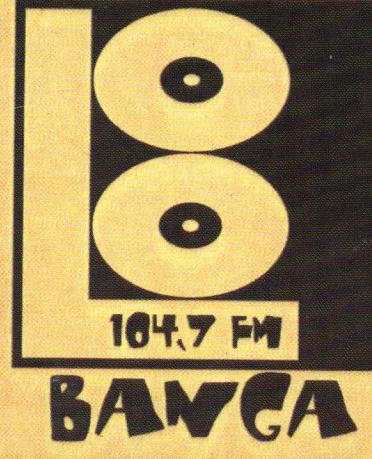
**poliMedija**

## Kryžiažodis “Kaukė”





LAISVOJI



NAUJOJI  
KOMUNIKACIJA  
Kartu su "PC MAGAZINE"

PRISTATO  
Naują ir vienintelę laidą



KIEKVIENĄ

PIRMADIENĮ  
TREČIADIENĮ  
PENKTADIENĮ

15.30



KOMPIUTERIAI

Basanavičiaus 15, Vilnius

Telefonas (22) 65 23 18

KIBERZONA

PIRMAS IR VIEŅINELIS ŽURNALAS APIE KOMPIUTERINIUS ŽAIDIIMUS