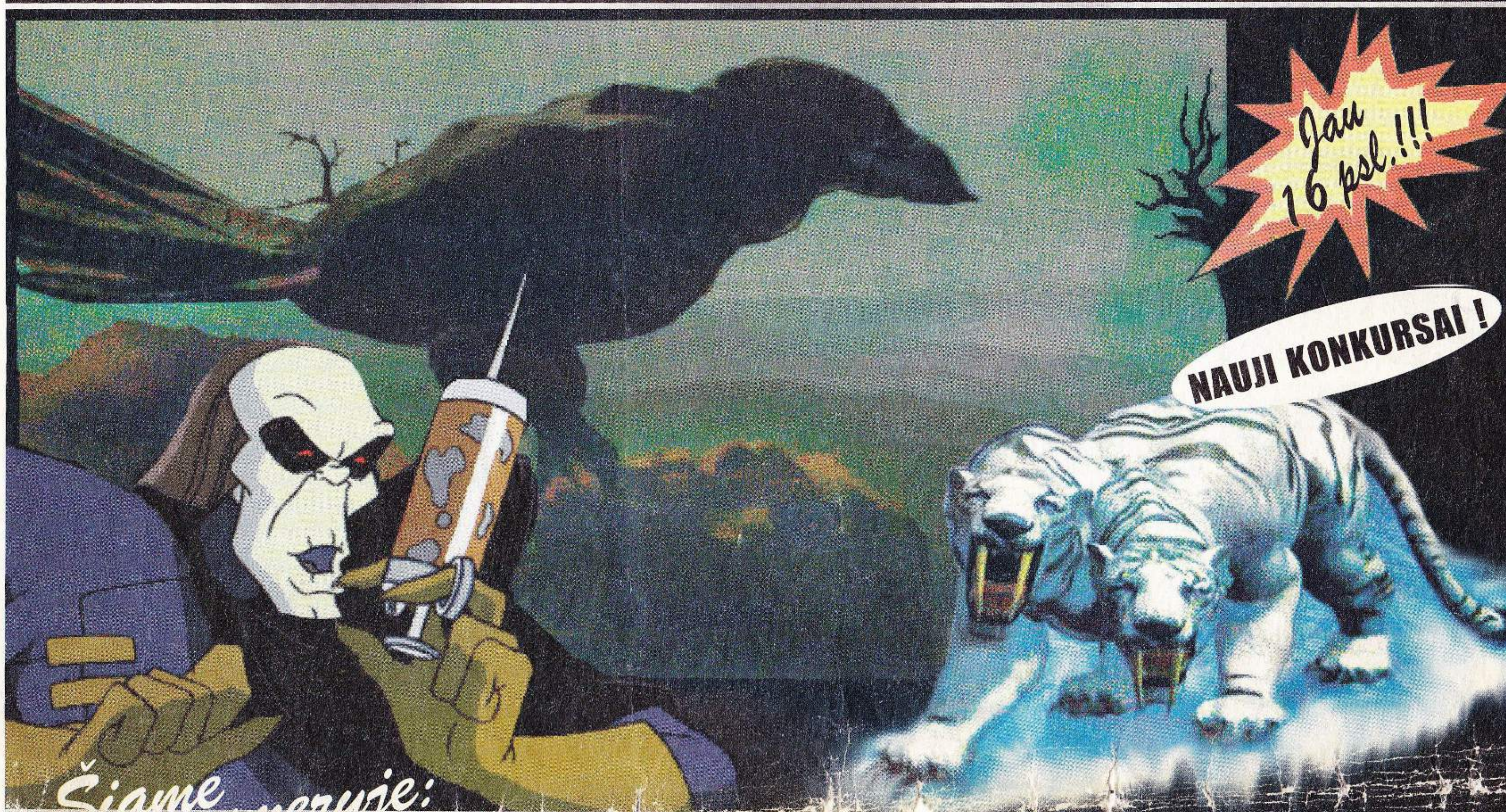


Pirmasis Lietuvoje!!!

KIBER ZONOS

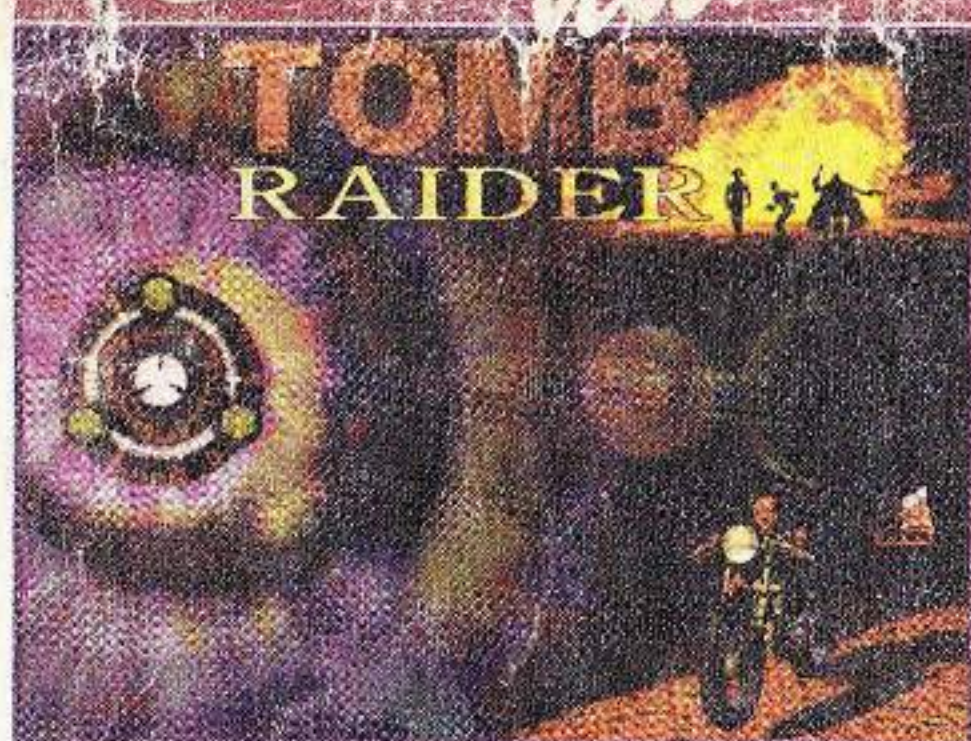
1997 liepa
Nr.7
Kaina 2,50Lt

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS NE VIEN KOMPIUTERIŲ ŽAIDIMŲ MĖGĖJAMS



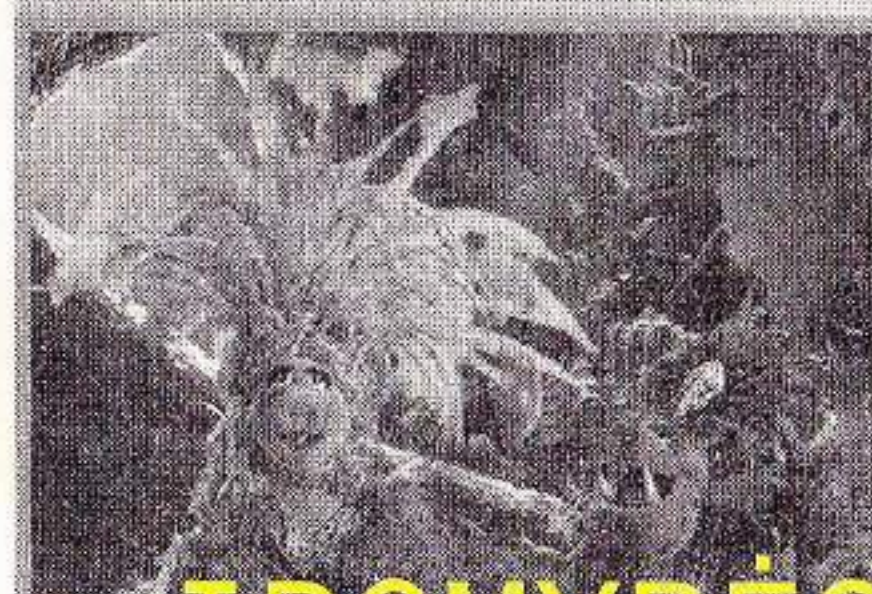
**Dau
16 psl.!!!**
NAUJI KONKURSAI!

Šiame numeryje:



PRADEDANTIEMS

PAGALBOS TARNYBA



ĮDOMYBĖS



NAUJIENOS

SKELBIMAI

**NAUJOS
STRATEGIJOS**

Tomb Raider

(pradžia „KIBER ZONOS“ Nr.4)

NATLA'S MINES

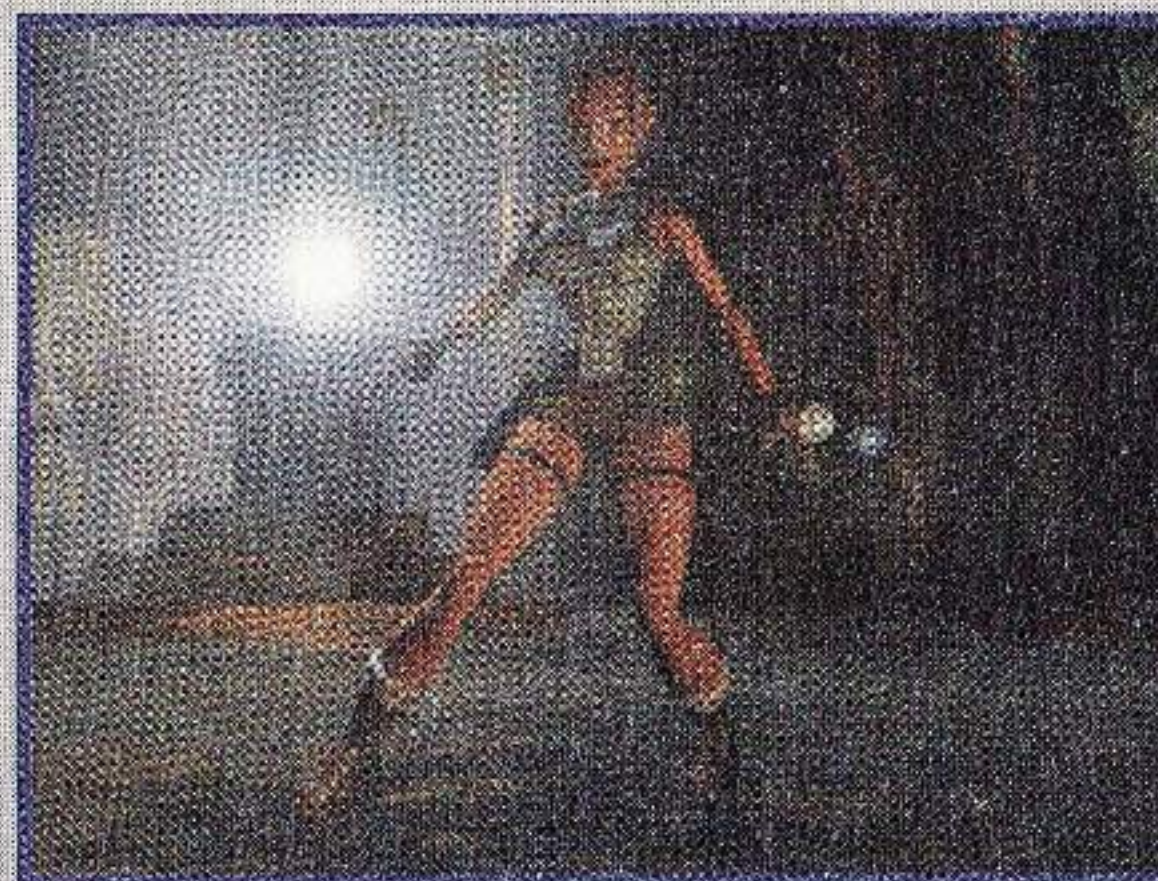
Ši lygį Lara pradeda po vandeniu ir be visų savo ginklų.

Įplaukite po kriokliu ir išlipkite už jo. Eikite tuneliu ir paspauskite kairėje esantį jungiklį. Grįžkite į prielauką ir įeikite į tunelį. Suraskite akmens bloką, ištraukite jį ir paspauskite jungiklį.

Grįžkite į praėjimą už krioklio, užlipkite ant jo ir užšokite ant atitvertos platformos. Eikite tuneliu iki kambario su dideliu namu ir paimkite vaistinėlę. Eikite į kitą kambarį ir pritraukite bloką taip, kad jis būtų tiesiai po skylė lubose. Nuo jo peršokite ant namuko stogo. Įkritę vidun suraskite ir paspauskite jungiklį. Grįžkite prie namuko ir begiais eikite prie medinių durų, kurios, Jums priartėjus, atsidarys.

Dabar Jūsų laukia gana sunki akimirka. Jums įėjus, dešinėje pradės riedėti akmuo. Bėkite į priekį šokinėdami

per užvaras, prieš paskutinį užvarą užšokite ant pakilimo dešinėje ir įšokite į praėjimą. Paimkite saugiklį, praeikite pro riedančius akmenis ir grįžkite prie valtės. Nuo valtės peršokite prie dėžių, o už jų rasite praėjimą. Įėję pamatysite daug dėžių su užrašu NATLA. Pirmą dėžę patraukite



vieną kartą į save ir nustumkite į kairę. Už jos esančią dėžę patraukite du kartus į save ir nustumkite į dešinę. Paspauskite ten esantį jungiklį.

Grįžkite į prielauką ir įeikite į tunelį šalia gražto. Suraskite ir išstumkite bloką, tada galėsite patekti į kitą kambarį. Užlipkite ant bloko, įlipkite pro skylę ir paspauskite jungiklį. Paimkite amuniciją ir šokite žemyn, kitame kambaryje paimkite saugiklį ir sugrįžkite į prielauką. Vėl eikite prie dviejų namukų, įeikite į kairinį praėjimą ir keliaukite tuneliu iki išsišakojimo. Sukite į kairę ir paspauskite konvejerio jungiklį.

Radę trečiąjį saugiklį eikite į kambarį su kabančiu namu. Panaudoję saugiklius, įeikite į namą, paimkite pistoletus, užlipkite ant stogo ir įšokite į tunelį.

Tik įėję šoktelėkit aukštyn ir rasite praėjimą. Įeikite pro duris, prieikite prie slaito krašto, apsisukite ir slyskite žemyn. Dar nepasiekę dugno įsikabinkite į kraštą ir išlipkite iš duobės. Dabar liuko dangtis laikysis tvirtai. Nuo jo užlipkite į kitą praėjimą, paspauskite jungiklį ir grįžkite į prielauką. Vėl eikite į kambarį, kuriame paėmėte antrąjį saugiklį. Dabar galite užmušti įkyrųjį tipą ir paimti magnumus. Tada įsibėgėkite ir šokite link jungiklio. Jums pasiseks užsikabinti už žemiau jo esančio krašto. Paleiskite jį, užsikabinkite už plyšio sienoje ir traukite juo į dešinę. Eikite tuneliu iki kambario su lava ir, šokinėdami nuo vieno akmens stulpo ant kito dešinėje sienoje, suraskite tunelį. Kirskite jį ir greitai išstumkite bloką, kol

(nukelta į 3 psl.)



THE CITY OF LOST CHILDREN



TEMA: nuotyčiai;
GAMINTOJAS: PSYGNOSIS;
KOMPIUTERIAI: PC, SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN.

Prancūzų kompanijos labai retai lepina mus kompiuterių žaidimais. O tarp jau esamų žaidimų patys geriausi yra nuotykiniai. Prisiminkime kad ir „LITTLE BIG ADVENTURE“. Prie šio žaidimo norisi grįžti vėl ir vėl. Dabar supažindinsime Jus su nauju kompanijos PSYGNOSIS žaidimu „THE CITY OF LOST CHILDREN“.

Yra sukurta daug filmų pasakų, kur gėris visuomet nugali blogį. Tarp jų buvo viena pasaka, kurioje keli pikti burtininkai surado netikusius, veltui švaistančius laiką vaikus ir susirinko visą prarastą laiką. Žaidime „THE CITY OF LOST CHILDREN“ vyksta labai panašūs dalykai. Tiesa, piktadariys čia tik vienas – mokslininkas Krankas. Jo galybė ir klaida tokia pat didelė, kaip prarasto laiko medžiotojų. Beje, dar visai neseniai jis nebuvo piktadarius, o paprastas pilietis, vietiniame universitete skaitantis paskaitas. Tačiau įvyko kažkas baisaus ir mokslininkas prarado sugebėjimą svajoti. Bendradarbiai pradėjo pastebėti tam tikras profesoriaus keistenybes. Jis ir pats pajuto, kad kažkas ne taip. Kitas žmogus, ko gero, būtų susitaikęs su šia negalia, bet tik ne Krankas. Jis įsikuria nuošaliame dvare pradeda kurti mašiną, kuri galėtų

gražinti jam sugebėjimą svajoti. Po kiek laiko jo name vietoj baldų jau puikavosi didžiulė mašina, kurios paskirtis baiesnė už bet kokio ginklo, – ji atima iš kitų žmonių svajones. Tačiau kas gi gali tapti šio jau taip seniai nuo žmonių atsisakyusio keistuolio aukomis? Žinoma, vaikai. Juk būtent jie didžiausi svajotojai ir fantazuotojai – kaip tik tai, ko reikia. Todėl Krankas vilioja į laboratoriją vaikus, kad jie ten paliktų savo svajones. Tačiau nepamirškime, kad šiame žaidime yra dar ir kitų veikėjų. Stipruolis Uonas (ONE) šiaip jau nėra aktyvus nuotykių dalyvis. Jis labai užsiėmęs žmogus – beveik kiekvieną dieną cirko arenoje kilnoja sunkumus. Bet labai paprašytas Uonas vis dėlto gali padaryti šį tą ypatingo, sakysime, ką nors sulaužyti... Tačiau vaikščioti ir mąstyti – tai jau ne jo darbas. Mijetė – labai sumani mergaitė. Vertėtų pamatyti jos mokyklos pažymius ir kaip ji sprendžia matematikos užduotis, tuomet suprastite, kad visi Kranko paspėsti spąstai gali ją sulaukyti ne daugiau kaip 5 ar 10 minučių. Žinoma, gali kilti klausimas, kaip gi susijusi ši porėlė ir Krankas, – juk jie prieš tai niekuomet nebuvo susitikę. Viskas labai paprasta. Uono jaunesnysis broliukas Den-

ris (Denree) cirke lankydavosi dažniau, nei mokykloje. To negalėjo nepastebėti valandų valandas vaikus stebintis Krankas. Taigi Denris tapo eiline išprotėjusio mokslininko auka.

Kaip ir visi vaikai, Mijetė irgi neabejinga cirku. Ji aplankė Uoną jau po brolio dingimo ir rado jį labai susikrėtusį. Pasikalbėjusi su stipruoliu, mergaitė sužinojo, kas atsitiko ir pasiryžo surasti berniuką. Taigi, ilgai nedvejodama Mijetė susiruošė kelionėn.

Štai tokie nelinksmi įvykiai. Dabar keliais žodžiais norėtume papasakoti, kaip buvo kuriamas šis žaidimas. Iš pradžių buvo prancūzų kinematografininkų Žano-Pjero Žene (Jean-Pierre Junet) ir Marko Karo (Marc Caro) filmas. Tiesą sakant, jie aktyviai dalyvavo kuriant „THE CITY OF LOST CHILDREN“. Iš pradžių programa labai priminė visiems pažįstamą „MYST“. Tačiau dar vieno „klono“ atsiradimas ne itin patrauktų nuotykių žaidimų gerbėjus. Todėl PSYGNOSIS darbuotojai pasitengė sukurti dinamiškesnį žaidimą, kiek panašų į „ALONE IN THE DARK“. Tačiau vis dėlto šis tas panašaus į „MYST“ liko. Pavyzdžiui, itin aukšto lygio 3D grafika. Visų pirma buvo sukurti visi foniniai Kranko buveinės salių piešiniai, o vėliau – vaikų ir profesoriaus figūrėlės.

Nedidelės gelbėjimo ekspedicijos vadovė, žinoma, yra Mijetė, o visas užduotis, kur reikia panaudoti

jėga, atlieka Uonas. Kituose nuotykių žaidimuose, pavyzdžiui, kompanijos LUCAS ARTS „Full Throttle“, herojams dažnai neužtenka smegenų kai kurioms mįslėms įminti, o kompanijos SIERRA žaidime „PHANTASMAGORIA“ nusibosta ieškoti raktųdurimis atrakinti (kam tuomet reikalingos kojos ir rankos?).

„THE CITY OF LOST CHILDREN“ yra daugiau kaip 100 žaidybinių ekranų 30 skirtingų vietų. Daug laiko praleisite niūriame Kranko būste, kur apstu įvairiausių daiktų, tačiau yra ir epizodų cirke, mokykloje ar tiesiog gatvėje. Skirtingai nuo žaidimo „CYBERIA“, kur žaidėjas juda tiksliai kūrėjų sukurtą trajektoriją, „THE CITY OF LOST CHILDREN“ Jūs visiškai kontroliuojate displėjaus ekrane esančias figūras.

Jūsų laukia susitikimas su daugiau kaip 20 personažų. Žaidimo galvosūkiu vis sudėtingėja ir pabaigoje vietoje elementarių „vaikiškų“ uždavinukų, kuriuos pagrindinė herojė išsprendžia per kelias minutes, atsiranda ypač sunkių, kai tenka rimtai pasukti galvas. Kad ir keista, dėl to žaidimas netampa nuobodus.



WAR WIND

KARO

VĖJAS

Iš pradžių buvo žodis, ir tas žodis buvo WARCRAFT...

Na, o dabar, draugai, pamėginkite mintimis prikelti iš numirusių senuką WARCRAFT'ą. Kaip? Kodėl „prikelti iš numirusių“? Ogi todėl, kad ne taip seniai vargšelis pateko į Karo vėjo sūkurį, peršalo ir... Medikai skėščioja rankomis, manydami, jog tai... galas.

Tik nenuitaisykite nustebusių išraiškų – mes jau perspėjome („KIBER ZONOS“ 1 numeryje) apie naują realaus laiko (realtime) strategiją „WAR WIND“ (toliau trumpinsime „WW“). Tai ko gi laukiate? Drąsiai spauskite „F8“ ir nepamirškite šio sprendimo užtvirtinti klavišu <Enter>. Nuo šios akimirkos tenka susitaikyti su šiuo „vėju“ teks atsiveikinti. Juk gamintojai taip pat nesnaudžia...

Vos tik pamatęs „WW“, nejuociomis pradėdi trinti rankas.



Ir tai suprantama – „WW“ nesunku supainioti su „WARCRAFT 3“. Tačiau, laimei (o kai kam gal ir nelaimė), tai tik išorinis panašumas. Iš tikrųjų tarp šių dviejų žaidimų panašumų ne taip jau ir daug. Ilgai netruks, kad patyręs kraftmenas tai suvoktų (žinoma, prieš tai būtinai pabandęs šeiminkauti pagal atsibodusią schemą), ir tada neišvengiamai pasigirs kas nors panašus į „na, nieko sau!“ arba „kažkoks absurdas!“. Chacha! Jis nieko nesuprato! Jam nieko neišeina! „Kaip gi taip?.. – krapšto pakaušį susirūpinęs

žaidėjas, šypsodamasis savo paties bukimui, – kur dingio taunholai? Kaip dabar padaryti apgreitus? Argi visa tai įmanoma be limbermiltų ir bleksmitų?..

Pastaba: žmogus, manantis esąs tikras „WARCRAFT“ žinovas, truputį pasikankinęs su „WW“ ir taip pat nieko nesupratęs, pradeda balsu keikti „bjaurųjį“ žaidimą, jo kūrėjus, tų kūrėjų tėvus ir kūrėjų tėvų tėvus. (Ką gi jau čia bepridursi?)

Tikrų, susidomėjusių žaidėjų nustebeš „hmm...“ dažniausiai reiškia, kad nuo šiol prie „WW“ bus praleista ne viena



kvapą gniaužianti valanda. Ir viską supratę netrukus jau skėščiosite rankomis, prisiminę... taip,

taip, tą vargšėlį „velionį“.

Mūsų manymu, „WW“ pralenkia „WARCRAFT“ savo įvairove. Žaidimo pasaulyje gyve-



na keturios rasės, kurių kiekviena savotiškai unikali (į sąvoką „unikali“ įeina ir tai, ką priimta vadinti „specialiais“ sugebėjimais). Taigi – keturios „WW“ prieš dvi „WARCRAFT“ rases. Čia komentary, matyt, nereikia. Be to, „WW“ autoriai atsisakė mitinių personažų ir sukūrė išskirtinių herojų kvartetą.

Tha' Roon (pavadinkime juos Ta-Runais) – stiprus, pikti į gyvates panašūs sutvėrimai (kas gi per žaidimas be nedorėlių?), kuriems tikrai „ne visi namie“. Plika akimi matyti, kad jie serga didybės

manija ir visomis galimomis neurozės formomis ir dėl to visiems kitiems sutvėrimams yra tiesiog nepakenčiami.

Žodžiu, šie padarai gerokai apnuodijo visų planetos gyventojų egzistenciją.

Obblinox (Oblinoksai) – labai žaismingi trikojai drambliukai (tik neturi straublio), vaikščiojantys tiesiomis linijomis. Jie nemėgsta skriausti mažesnių, tačiau niekuomet neatsisakys jų pasaugoti. Padeda Ta-Runams laikyti įbaugintas visas kitas tautas (greičiausiai jie paprasčiausiai negali atsakyti).

Eaggra (Jagrai) – simpatiški žali vyrukai, kurių gerumas padarė jų gyvenimą išties apgailėtiną, – mat jie pluša nuo ausros iki ausros nepakenčiamiems Ta-Runams. Beje, Obblinoxai stebi, kad būtų gerai dirbama. Vargšeliai Jagrai sapnuoja save gimtuosiuose kraštuose, o visus kitus – kapinėse.

Shama' Li (Šama-Li) – tai tipiškas „gelbėjimo būrys“ (koks gi žaidimas be skautų?). Čia gerieji, kaip ir įprasta, muša bloguosius, o blogieji – geruosius. Kas laimės – didi paslaptis...

Tad kuris kurį nugalės? Siūlome pradėti aiškintis šį klausimą. Pasirinkite kurią norite rasę ir – pirmyn į pergalę! Beje, tikrai nesitikėkite viską stebėti iš šalies. Reikalas tas, kad žaidžiantysis tampa vienu iš „WW“ herojų. Jis dalyvauja visose savo paties sukurtoje operacijoje. Ir tai, deja, gali labai liūdnei baigtis. Jei „žaidėjas“, neduok Dieve, užmuš priešai arba suės laukiniai gyvūnai, tai kartu su juo žūsi ir visas reikalas. Taigi įsikiškite į trobelę, užtraukite užuolaidėles ir į bet kokį beldimą atsakykite: „Nieko nėra namie“. Jei netoliese nėra jokios trobelės, pasistatykite ją! Tai daroma taip pat kaip ir „WARCRAFT'e“. Imame darbininką, rodome jam kas, kur ir kaip, o po to laukiame. Tik bėda ta, kad kartais tarp visų kitų labai sunku rasti darbininką. Kaip tyčia

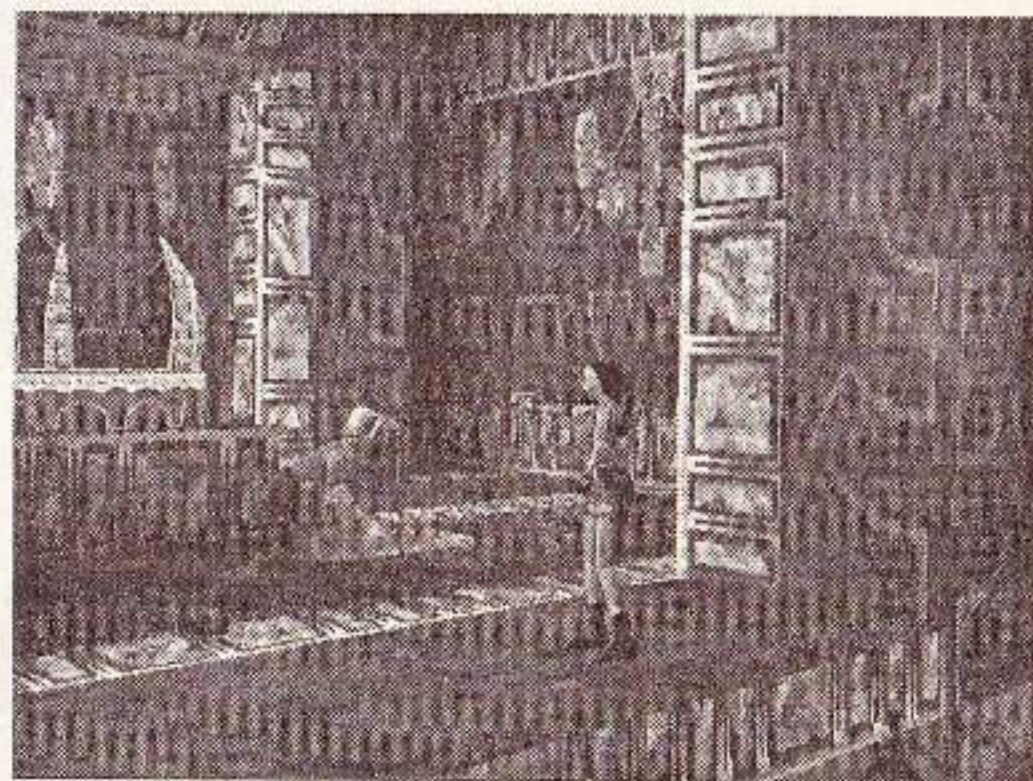
(nukelta į 6 puslapį)



(atkelta iš 1 psl.)

neatriedėjo akmuo. Užlipkite pro angą lubose į kitą kambarį ir tuneliu nueikite iki bėgių. Paimkite šautuvą ir tuo pačiu keliu grįžkite prie stulpų lavoje. Nueikite jais iki tunelio dešinėje ir juo žingsniuokite iki kambario su TNT. Vieną iš dėžių nutempkite į kitą kambarį ir nuo jos išsokite į tunelį. Juo pateksite prie jungiklio ir paspauskite jį. Grįžkite į kambarį, kur palikote dėžę su TNT, ir eikite į kairėje atsirusį praėjimą. Čia nušaukite vyruką ant riedlentės ir pasiimkite savo UZI automatą. Eikite į kitą kambarį, praeikite pro riedančius akmenis ir užlipkite į dar vieną kambarį. Užlipkite ant žemo stulpo, nuo jo peršokite ant aukštesniojo ir užsokite ant išsikišimo. Padarę kelis šuoliukus į kairę, užlipkite į dešinėje esantį kambarį. 2 kartus pastumkite bloką ir įeikite į kitą kambarį. Dabar pastumkite 2 kartus bloką ir nušokite į apačioje esantį kambarį.

Pašaukite bloką, užlipkite atgal į viršų ir nušokite kitoje bloko pusėje. Pastumkite bloką ir rasite jungiklį. Paspauskite jį ir keliaukite iki laiptų apačioje esančio bloko. Pastumkite jį, paspauskite prie durų esantį jungiklį ir grįžkite laiptais į viršų. Nušokite į grindyse esančią angą, eikite pro duris. Sutikssite dar vieną priešą. Nušaukite jį, paimkite šautuvą ir užlipkite ant platformos virš durų į piramidę. Platformomis užlipkite į patį viršų ir peršokite ant kairiosios sienos. Slyskite žemyn ir ieškokite tunelio. Eikite į jį ir paspauskite jungiklį. Grįžkite prie ausrinių durų. Už jų rasite raktus nuo Piramidės. Eikite į piramidę ir pereisite į kitą lygį.



Tomb Raider

ATLANTIS

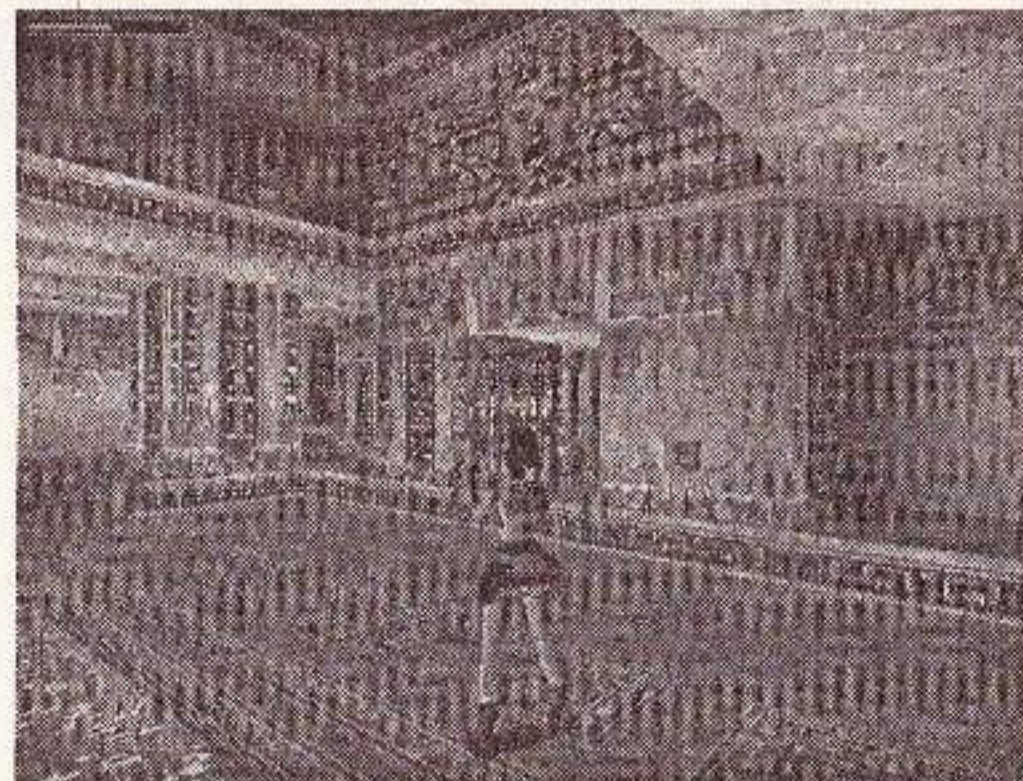
Šiame lygyje reikia surasti ir nužudyti Laros antrininką – demoną ir surasti altorių su amuletu. Iš karto paimkite nuo žemės du pistoletus. Įeikite į raudoną salę ir užmuškite 3 raudonus zombius. Prieš Jus yra 3 durys: kairėje, dešinėje ie tiesiai. Eikite į kairiasias duris (jos atsidaro automatiškai) ir kilkite aukštytyn. Antrame lygyje yra (kampuose) 2 uždarytos durys ir vienas jungiklis. Paspauskite



lungiklį – atsidarys vienos durys. Eikite

pro jas ir vėl paspauskite jungiklį – atsidarys antros durys apačioje. Įeikite ir užmuškite skraidantį demoną.

Nusileiskite nuo krašto, vedančio į kambarį (atsileisti) ir tuoj pat paspausti Ctrl. Pateksite į žemiau esantį koridorių. Bėkite koridoriais ir kriskite į skilę. Atsidursite ant kitos platformos Ugniame kambaryje. Įeikite į praėjimą. Prieikite prie lieptelio krašto ir šokite ant dešinės sienos. Įsikibkite už plyšio. Kriskite žemyn ir užsikibinkite už praėjimo krašto. Eikite į koridorių ir paspauskite jungiklį – atsidarys durys ant lieptelio. Grįžkite prie durų ir įeikite į jas. Bėkite koridoriais ir šokite į ežerą. Po vandeniui paspauskite jungiklį – atsidarys durys

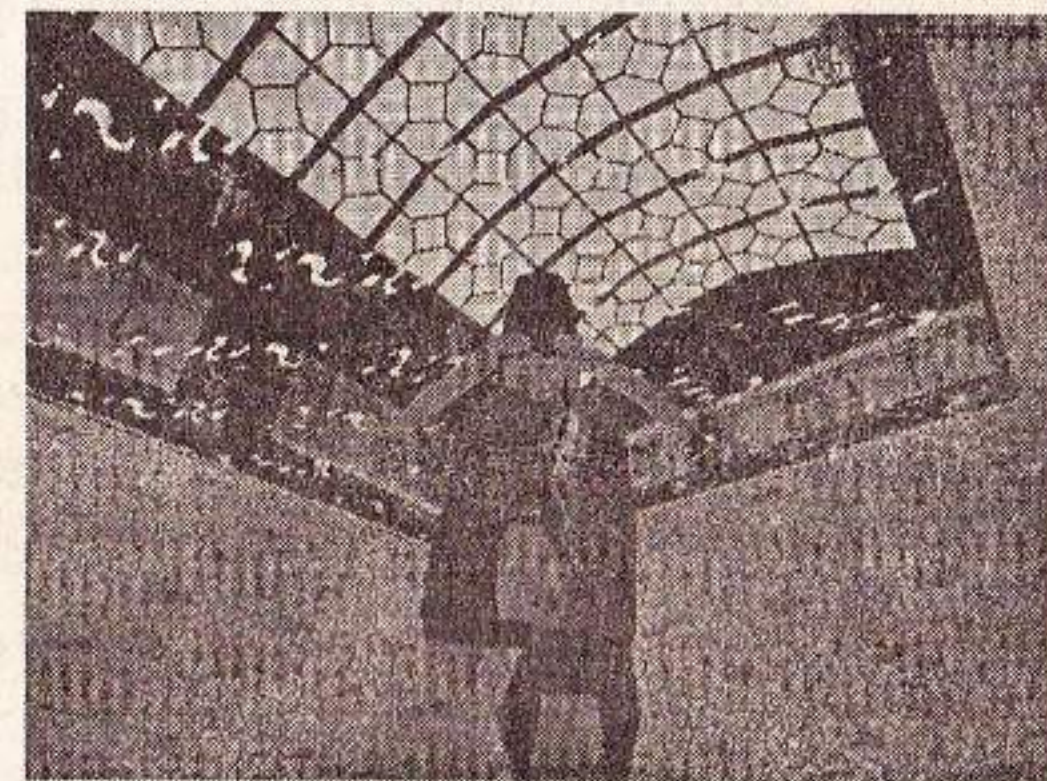


kairiajame krante. Ropškites ant kairiojo išsikišimo (vienintelis išsikišimas, ant kurio galima išlipti iš vandens), nuo jo užsiropškite ant išsikišimo aukščiau. Šokite į įdubimą ant kalnelio ir greitai šokite į kitą, kitaip Jus sutraiškys akmuo. Įdubimais keliaukite dešinėn, po to šokite prie sienos ir ridenkitės prie durų, tačiau kol kas eiti ten nereikia. Peršokite į kitą krantą. Iš ten šokite dviem kalvom dešinėn. Įeikite į kambarį ir įjunkite jungiklį – už durų atsidarys grotos. Nėrkite į baseiną (jei durys užsidare, vėl po vandeniui paspauskite jungiklį) ir keliaukite prie atsidariusių durų. Kolonomis šokinėkite iki kitos pusės ir išsokite į praėjimą. Eikite tuo praėjimu ir nerkite į vandenį. Po vandeniui paspauskite

jungiklį ir plaukite už durų. Išplaukite į viršų. Nuo platformos peršokite į viršų. Nuo platformos peršokite ant platformos dešinėje ir vėl nerkite į vandenį. Išnerkite saloje su 5 jungikliais. Paspauskite juos visus ir plaukite povandeniniu tuneliu, kuris anksčiau buvo uždarytas trimis durimis. Išlipkite į sausumą ir bėkite koridoriais iki kelio išsišakojimo: tiesiai bus raudonas koridorius, o į dešinę, paprastas. Eikite dešinėn, spauskite jungiklį ir įeikite pro duris.

Apskritas akmuo užstoja praėjimą. Pastumėkite akmeninį luitą ir pastatykite jį prieš kalnelį, kuriuo nusirideno akmuo. Išsokite į raudoną koridorių ir vėl įeikite į šį kambarį tuo pačiu keliu. Blokas užstos akmenį ir Jūs ramiai galėsite išsiti iš kambario. Peršokite ant netoli esančios platformos.

Įeikite į kambarį, nužudykite du monstrus ir peršokite į kitą krantą (reikia šokti ant raudono paviršiaus) įeikite į salę. Užsokite ant platformos iš kairės, po to ant kvadratinės platformos esančios priekyje. Nuo šios platformos šokite ant vidury kambario esančio kalnagubrio, ženkite į kitą pusę taip, kad nusiridentumėte ant nedidelės, aikštelės. Nuo šios aikštelės šokite į kitą pusę ir ant sienos paspauskite jungiklį. Peršokite ant plokštumos su akmeniu luitu. Pastumkite luitą ir eikite į vidų. Praeikite duris-spąstus ir šokite dešinėn praėjimą,



(nukelta į 6 psl.)

Kiber linksmybės

Ateina antikvarinių daiktų kolekcionierius į CD parduotuvę ir klausia:

- Ar turite antikvarinių CD?
- Deja, seniausias CD pas mus 1990 metų.
- Sakykite, kas ten per CD apatinėje lentynoje?
- Tai „piratinis“ CD.
- Puiku, osakėte, kad neturite antikvarinių! Paulius Meškerevičius iš Kauno

Ejo kartą ežiukas Sonikas mišku ir įkrito į duobę. Mėgino išlipti, tačiau niekaip negalėjo. Stovėjo, stovėjo, o po to ir tarė sau:

– Jei po penkiolikos minučių vis dar negalėsiu išlipti, eisiu namo kopėčių.

Susitinka dvi susirūpinusios jaunųjų kompiuteristų motinos ir kalbasi:

– Žinai, mano sūnus visai jau iš proto kraustosi per tą kompiuterį: pasigamino pistoleto modelį ir vaikšto visur po namus jį atkišęs, kalbėdamas vien apie kažkokius dūmus ir marsiečių atakas!..

– Taigi, tikra tiesa. Maniškiam tai dar blogiau! Praėjęs kažkokį žaidimą, jis jau trečia diena beveik nieko nevalgo, kasdien rašo laiškus kažkokiai Larai Kroft į Angliją, o naktį per miegus šaukia: "Lara, aš tave myliu!"

Nepalik manęs po to, kai mes tiek daug kartu patyrėm! Lara, man reikia tavęs!.."

...ir dar šis tas apie TOMB RAIDER...

Jūs TIKRAI PER ILGAI žaidėte žaidimą TOMB RAIDER, jeigu:

- nešiojate Laros atvaizdą piniginėje...
- pradėjote visur nešioti kompasą, kurio NIEKADA nenaudojate...
- Jūs vienas miegate ant sofos svetainėje, nes besimylėdamas su savo mylima moterimi ištarėte Laros vardą be...
- kišenėje prie širdies nešiojate CD su žaidimu TOMB RAIDER, nes NIEKAS Jūsų ir naujos Jūsų meilės neišskirs...
- pradėjote šalintis zoologijos sodų, nes jaučiate, kad laukinė gamta nori pričiupti Jus dėl kažkokios keistos priežasties...
- bėgiojate visur, netgi ir namie...
- nusprendėte, kad Jūsų namas/butas geriau

atrodytų papuoštas "Tomb" stiliaus dekoracijomis, pilnas tikrų duobių ir rūsių su spygliais...

– manote, kad Lara būtų nuostabus vardas Jūsų dukteriai (sūnui (???))...

– pradėjote ieškoti Laros E-MAIL'o adreso... ..o jis, beje, yra laracroft@eidosinter active.com

- Oi!... atrodo, kad ir aš per daug žaidžiau...

Andrius Ungurys iš Panevėžio

Kalba du vaikinai apie žaidimus. Vienas sako: – Žinai, mano tėvas visai kaip sugedęs kompiuteris.

Kitas nustebo:

– Kaip, nedirba?

– Ne, tiesiog stovi ir stovi prieš akis, o naudos jokios.

Paulius Gulbinas iš Vilniaus

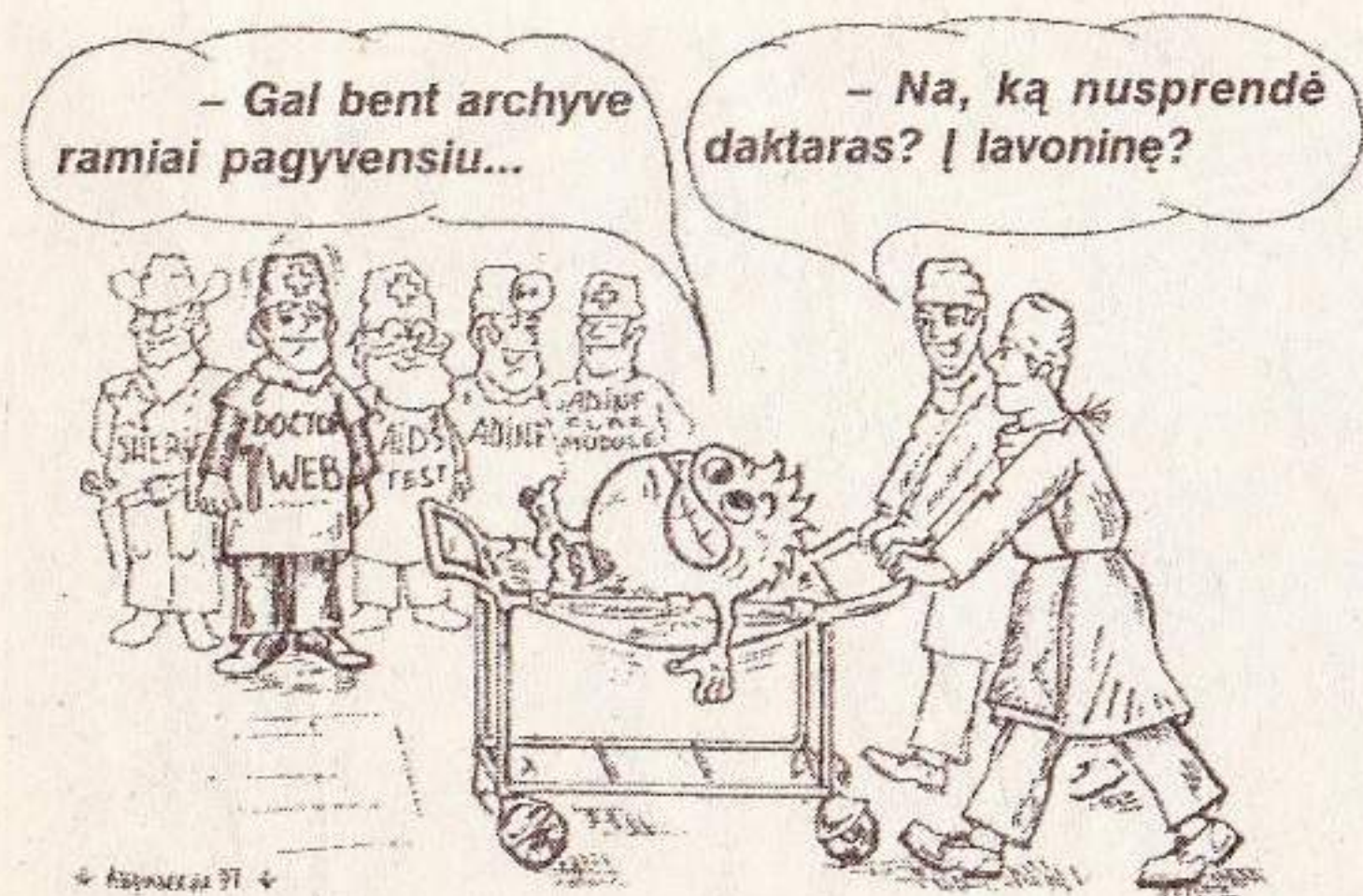
Naujasis rusas įkūrė biurą. Patarnautojas klausia:

- Monitorių perkam?
- Perkam.
- Klaviatūrą perkam?
- Perkam.
- Procesorių irgi perkam?
- Perkam.
- ...
- ...

– Kilimėlį pelei, perkam?

– O tarakonams batelių nereikia?

Vyngintas Židonis iš Klaipėdos



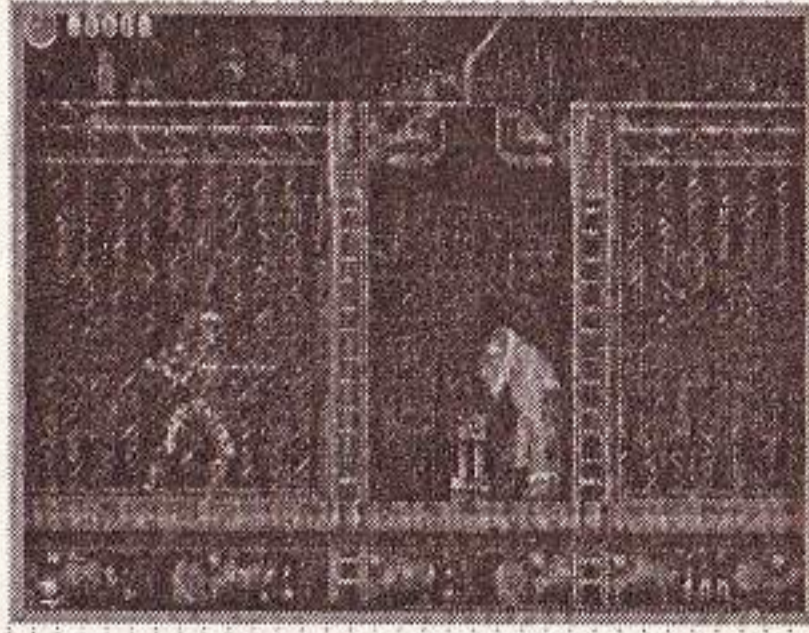
– Gal bent archyve ramiai pagyvensiu...

– Na, ką nusprendė daktaras? Į lavoninę?

Naujienos

ALIEN RAMPAGE

Kompanija SOFT DISK išleido „ALIEN RAMPAGE“ – tipiška platforminė arkada. Kuo mėgino šio žaidimo autoriai pavergti žaidėjų širdis, taip ir liko paslaptis. Siužetą galima tik vos vos išvelgti: Jūs valdote kažkokį ateivį, kuriam aiškiai ne prie širdies vietinis koloritas. Ir štai su blasteriu rankose jis pradeda pagal save keisti pasaulį. Gal vis dėlto geriau dar kartelį palakstyti po „Bermudų trikampį“.



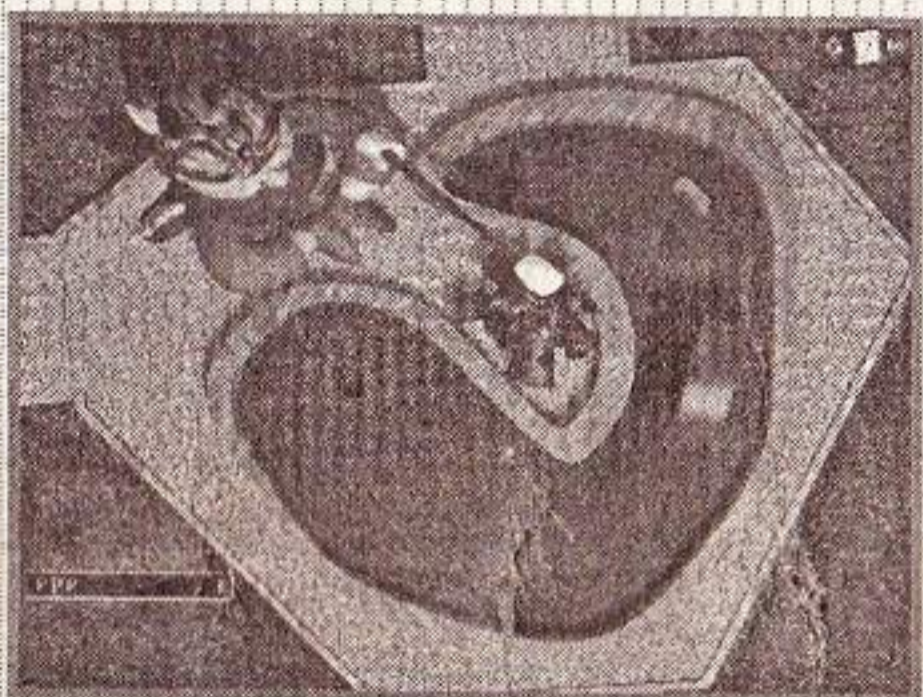
CANDY LAND ADVENTURES

Tai dar vienas puikus vaikiškas žaisliukas, šį kartą sukurtas kompanijos HASBRO INTERACTIVE. Jūsų laukia linksma kelionė po stebuklingą Saldumynų Šalį. Nuostabi Disnejaus filmų stiliaus animacija nepalieka abejingus nei vaikus, nei suaugusiuosius.



COREL SUPER PUTT

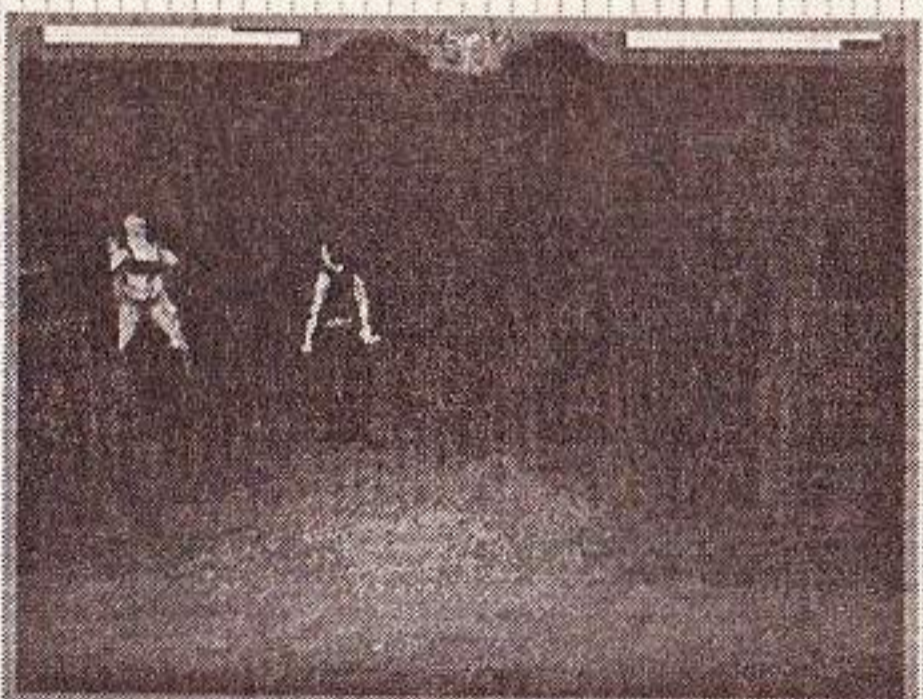
Kompanija COREL išleido vaikišką žaidimą – kažką panašaus į golfo ir biliardo derinį. Tikslas – įmesti kamuoliuką į duobutę, tačiau prieš tai kamuoliukas turi prariedėti per tam tikras kliūtis. Žaidimas atrodo labai patrauklus ir nudžiugins ne tik vaikus, bet ir suaugusius.



THE CROW: CITY OF ANGELS

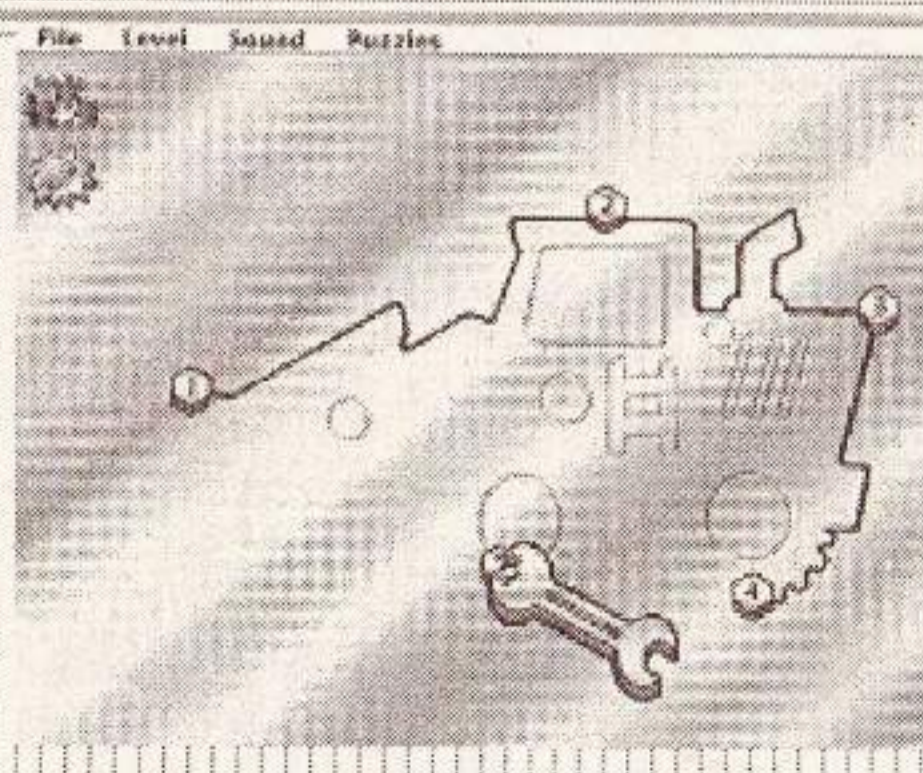
Jie nužudė Jį. Jis sugrįžo keršyti. Keršto angelas prisikėlė iš kapo ieškoti teisybės... Seniau ekranizuodavo gerus literatūros kūrinius, dabar visiškai analogiškai „kompiuterizuoja“ kinofilmus-besselerius. Be to su filmiais elgiasi taip, kaip scenaristai elgdavosi su knygomis: tai sukuria viens prie vieno, o iš kitų belieka tik tema. Paskutiniu atveju titruose randame žodeliuką „pagal“.

Žaidimas „Varnas“ yra kaip tik antrasis atvejis. O šiaip šis žaidimas yra tas pats senasis gerasis „ALONE IN THE DARK“, tik grafika ir judesių plastika kaip reikiant pagerinti. Be to nutolstama nuo quest'inės dalies link dinamiškojo veiksmo (action) pusės. Visą žaidimą sudaro nesibaigiančios kovos su begale priešų ir įvairiausių ginklų panaudojimu.



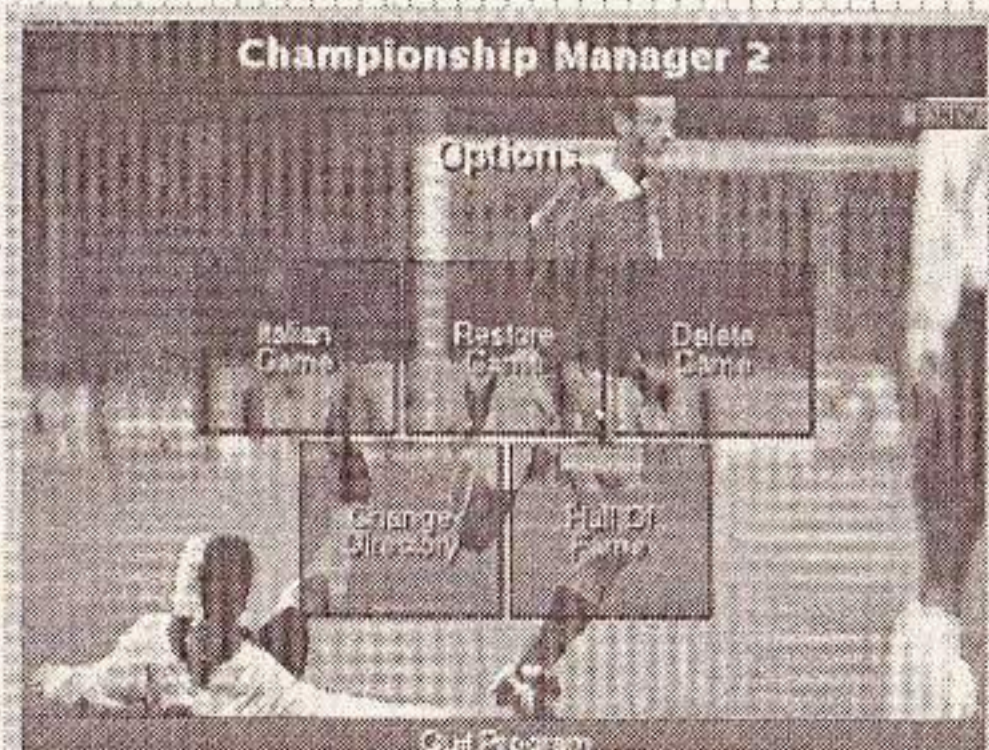
PLAY SCHOOL PUZZLES

Tai naujas vaikiškas žaidimas, kur paeiliui jungiant išmėtytus taškus gaunamas piešinys. Kai visi taškai bus teisingai sujungti, gautą figūrą galima nuspalvinti kaip tik širdis geidžia. Žaidimas skirtas ikimokyklinio amžiaus vaikams.



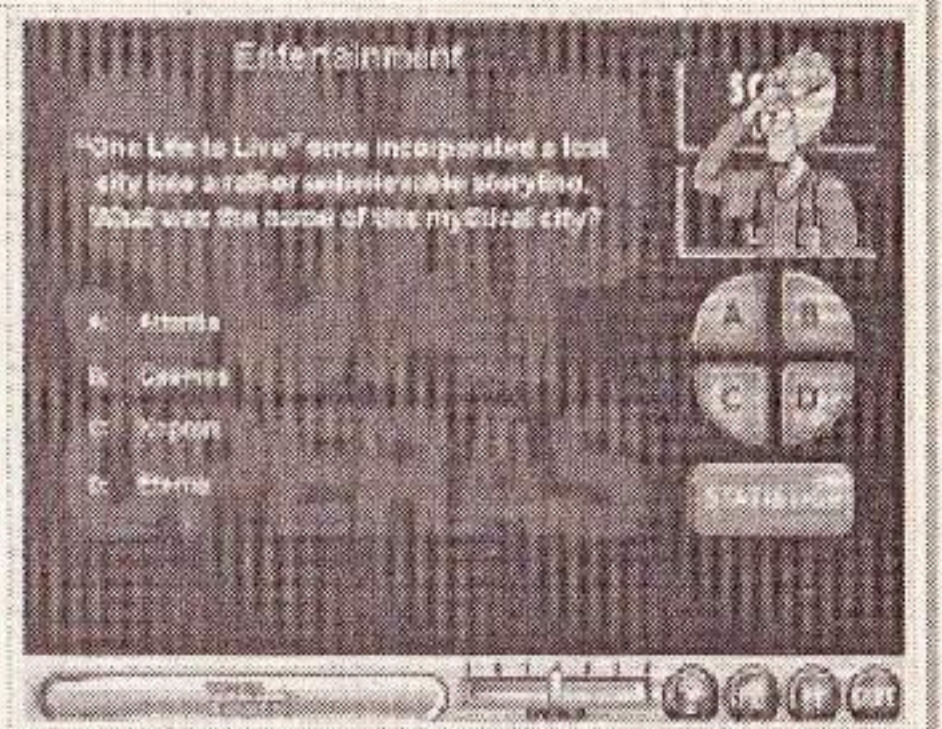
CHAMPION MANAGER 2: ITALIAN LEAGUES 96/97

Kompanija Eidos vėl išleido populiarų ekonominio-fitbolo simulatorių. Naujasis žaidimas kiek pageduotas pagal 96/97 sezono itališkos lygos žaidynes. Grafika, garsas, interfeisas – tokie pat, kaip ir visų kitų šio neįprasto žanro žaidimų. Čia pergale laimėsite ne mikliomis rankutėmis, o menedžerio talentu.



QUIWIZ CYBERTRIVIA

Kompanija Tiger Interactive išleido įdomią programą QUIWIZ CYBERTRIVIA. Jei žaisite šį žaidimą, pamiršite ir „Žodžių mūšį“, ir „Taip ir ne“. Tai tikras klausimų-atsakymų fejerverkas. Galima pasirinkti vieną iš trijų sunkumo lygių. Be to yra 4 pagrindiniai skyriai ir 24 papildomi, o taip pat 15000 be galo įdomių straipsnių.

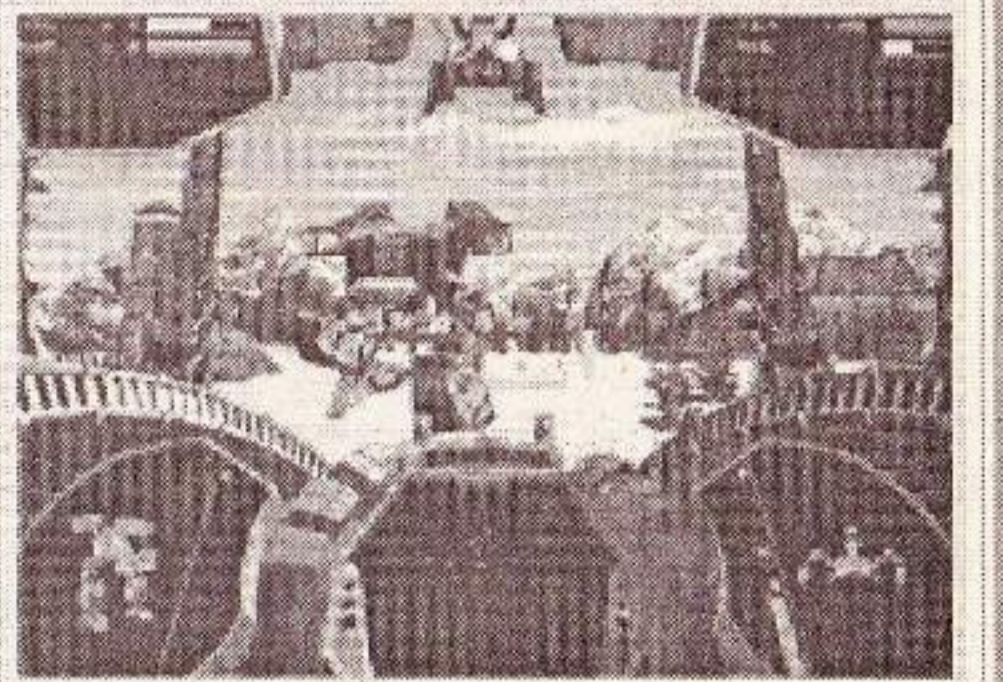


G-NOME

Tai savotiška variacija MECHWARRIOR tema (kompanija 7th Level Entertainment). Dabar pilotas ir robotas nėra kažkoks vientisas monolitas, o gali egzistuoti atskirai vienas nuo kito. Tiesa, šiuo atveju grandiozinė karinė mašina tėra niekam tikusi metalo laužo krūva, o pilotas yra savarankiškas kovinis vienetas. Žinoma, šis vienetas šiaip jau nėra labai grėsmingas, tačiau, jei sujungsime jį su nuliu (metalo laužo krūvos kitaip ir negalima būtų pavadinti), gausime unikalų ugninės plieno monstro galybės ir piloto proto derinį.

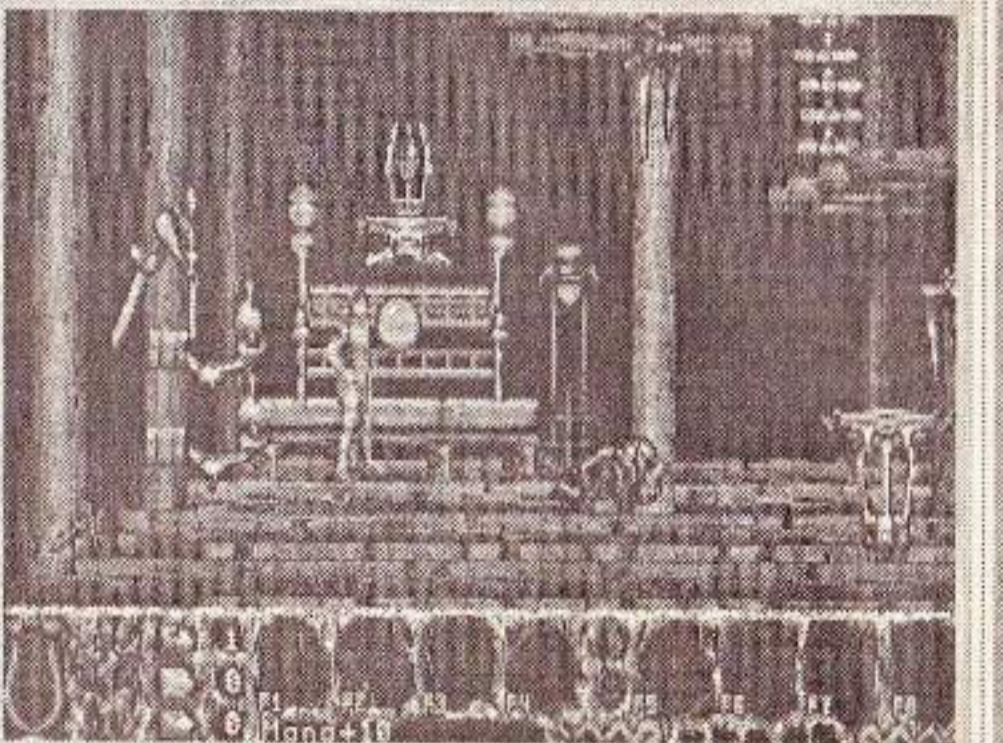
Žaidėjo patogumui buvo įjungtas standartinis valdymo reguliavimas a-lia MECHWARRIOR2 arba EARTHSIEGE2.

Grafika ir garsas taip pat be priekaištų.



INNER WORLDS

Žaidimo autoriai iš kompanijos Sleep-Less Software trapią merginą vardu Nikita siunčia į sunkią kelionę ieškoti pikto sutvėrimo Kloso (The Claws), kurį sukūrė nemokšamagas. Čia rasite visą rinkinį standartinių arkaadinių bėgimų, šuoliukų ir kovų su pabaisomis, panaudojant magiją. Tačiau yra šioke tokie nukrypimai: Nikita, pasirodo yra ne kas kitas kaip vilkolakis. Tik pasiversti vilkui jai reikia ne mėnulio pilnatis, o magiškų jėgų. Tčiau šią idėją reikėjo realizuoti prieš kelis metus.



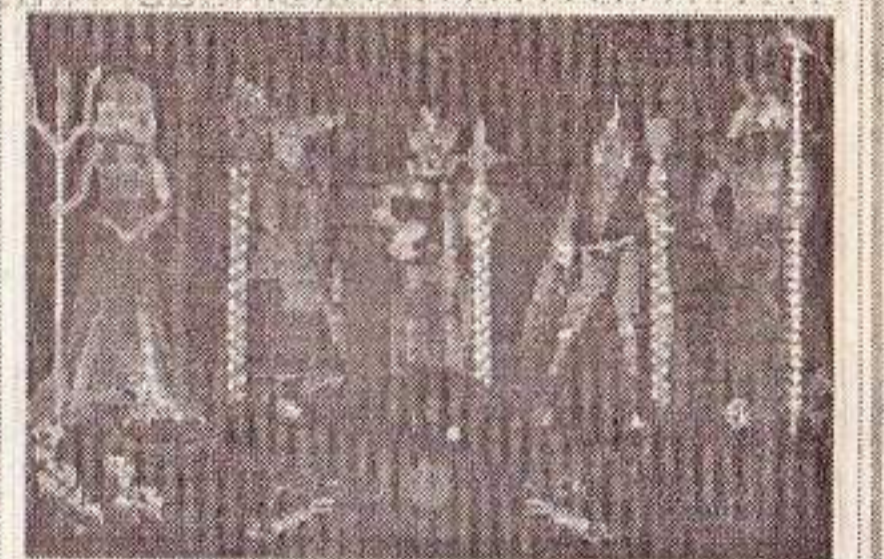
MAGIC: THE GATHERING

Visų žaidėjų džiaugsmui, karas tarp kompanijų Acclaim Entertainment ir Spectrum Halobyte, baigėsi dviejų žaidimų, sukurtų pagal JAV stalo žaidimą MAGIC: THE GATHERING (kompanijos Wizards of the Coast Inc), pasirodymu. Strateginis žaidimas su kovomis realia laike MAGIC: THE GATHERING – BATTLEMAGE pasirodė jau anksčiau.

Antrasis žaidimas MAGIC: THE GATHERING (kompanijos Microprose/Spectrum Halobyte), faktiškai yra stalo žaidimo kompiuterinis variantas. Jo grafika yra tikrai nepriekaištinga ir tai suprantama, nes šiaip jau žaidimas yra ganėtinai statiškas.

Tačiau, norint suprasti šio žaidimo esmę, reikia arba žinoti stalo variantą, arba įdėti daug pastangų.

Tikėkimės, išsiaiškinti visas magijos gudrybes Jums padės straipsnis, kurį spausdinsime kitame numeryje.

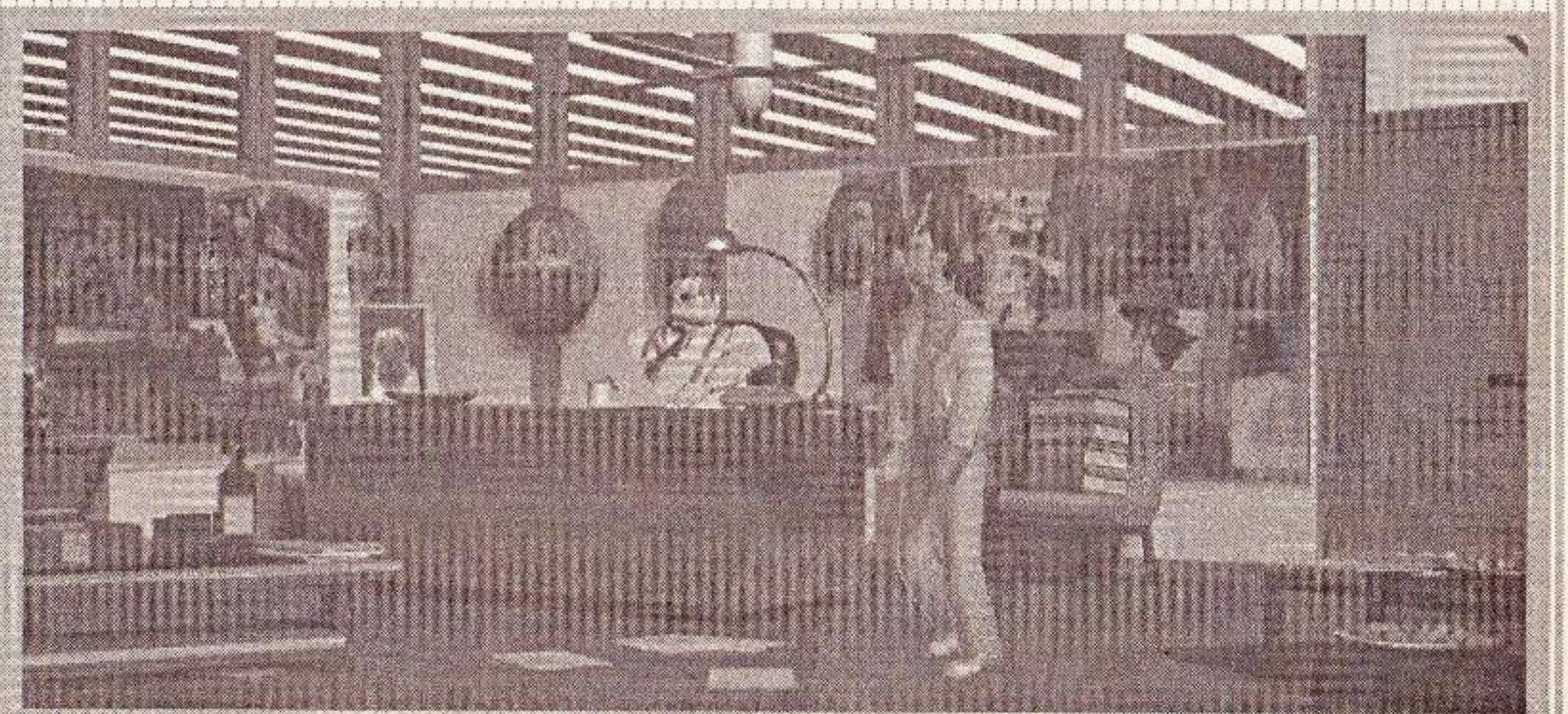


ARK OF TIME

Stounchedžas, Velykų salos, Atlantida... Senųjų civilizacijų mįslės visuomet viliojo ir tebevilioja žmonijos protus. Tačiau net ir po tiek laiko mes nė kiek nepriartėjome prie šių mįslių įminimo.

Atspėti senovės civilizacijų paslaptį mėgino ir kompanija KOEI. todėl ir išleido žaidimą ARK OF TIME. Šis žaidimas savotiškas KOEI grafinis eksperimentas trimatčiame modeliavime.

Tiesa, toliau pradinių 3D Stidio pamokų animatoriai nepažengė. Taigi, gal visgi vertėjo ir toliau kurti pieštinius žaidimus?



Naujienos

CARMAGEDDON

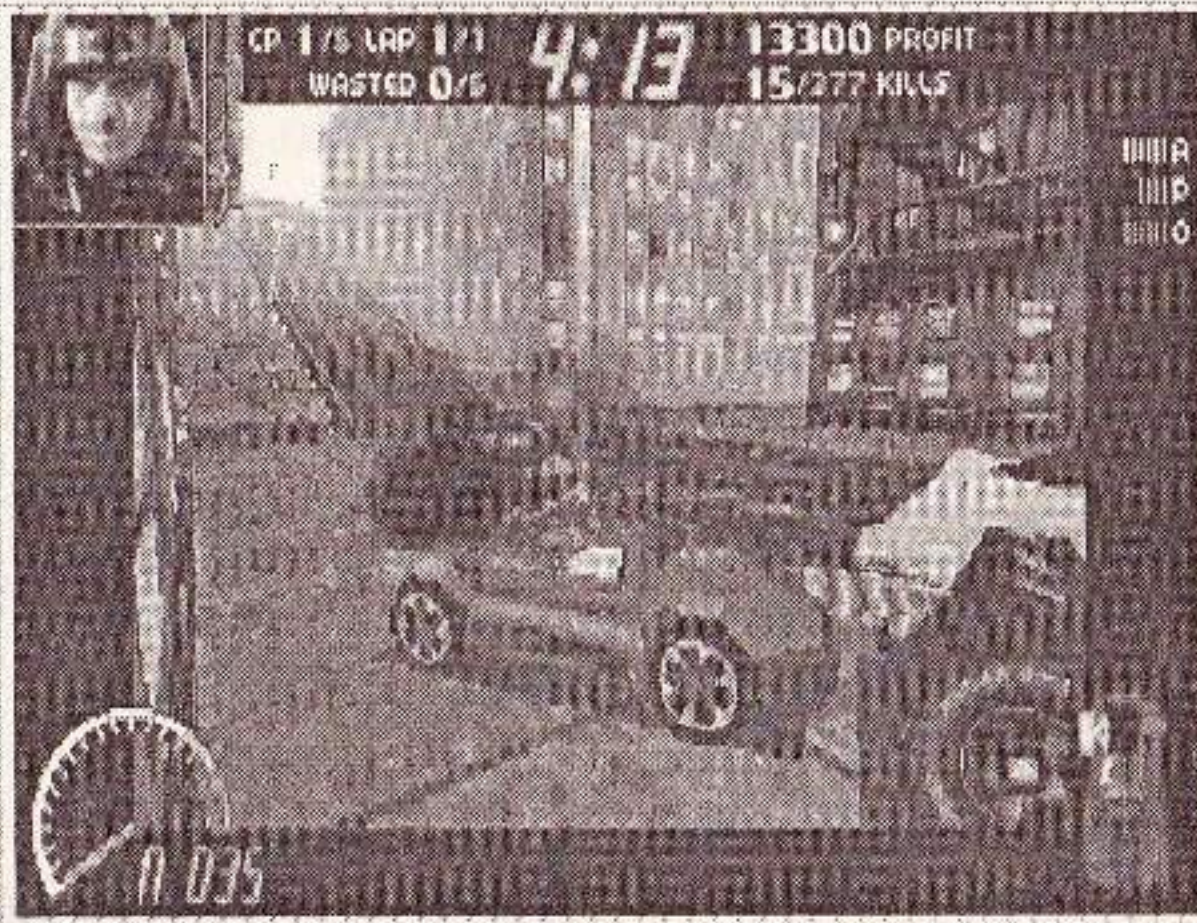
Gali atsiti ir taip, kad CARMAGEDDON pelnys skandalingojo 97-ų metų žaidimo vardo.

Kompiuterinių žaidimų žurnalai vadina jį pačiu įdomiausiu ir geriausiu lenktynių žaidimu, tarp kitų pasirodžiusių per paskutinius 2-3 metus. Visuomeninės dorovės sergėtojai šaukia, kad tai amoraliausias ir kruviniausias žaidimas iš visų.

CARMAGEDDON – tai vien tik lenktynių žaidimas ir su lenktynių simulatoriais neturi nieko bendro. Šiose lenktynėse visiškai nebūtina skubėti anplenkėti priešininkus. Juos galima paspraščiausiai sunaikinti. Kadangi ginklų Jums niekas neduoda, tenka pasikliauti savo vieninteliu įrankiu – automobiliu.

Begalė trasų: džiuaglės, dykumos, miestas (galima pasivažinėti net namų stogais). Kadangi lenktynių laikas ribotas, tenka pasirūpinti priziniais taškais. Juos galima gauti už suvažinėtus praeivius, sudaužytas priešininkų mašinas ir ypač efektingus apsvertimus (triuksus). Jūsų laukia didžiulis trasų pasirinkimas, dinamiškas veiksmas ir 5 multiplayer režimai. Be to dar ir puiki trimatė grafika.

Taigi drąsiai galima tvirtinti, kad CARMAGEDDON taps vienu populiariausiu 97 metų žaidimu.



Didžiulė DUKE NUKEM 3D gerbėjų armija gali šokinėti iš džiaugsmo ir ruoštis visaliaudinei „djūkerių“ šventei. Nors DUKE NUKEM 3D II dar kol kas nesiruošia mūsų pradžiuginti savo pasirodymu, tačiau net du tęsiantys „djūko“ tradicijas, žaidimai konkuruoja dėl teisės kuriam laikui apsigyventi „geimerių“ kompiuteriuose. Kompanijos Monolith sukurtas BLOOD (Kraujas) ir kompanijos Xatrix REDNECK RAMPAGE vienas nuo kito skiriasi ir grafika, ir turiniu, ir dar daug daug kuo kitu, bet juos suartina pašėlusis atmosfera ir „juodas“ humoras gerai pažįstami DN3D fanams (tarp kurių esame ir mes).

BLOOD

Žaidimą BLOOD sukūrė Sietle įsikūrusi jauna kompanija Monolith. Tai pirmasis didelis šios kompanijos darbas.

Tai trimatė „šaudynė“, kurioje panaudojama pagerinta Njukemo Build „variklio“ versija. Žaidimo pavadinimas „BLOOD“ – labai iškalbingas. Kraujo čia daugiau nei visuose kituose tokio tipo žaidimuose. Šiaip jau priešų naikinimas (dažnai net labai egzotiškais būdais) čia toli gražu ne paskutinis reikalas. Tačiau tai nekelia pasišlykštėjimo (bent jau mums ir daugeliui kitų „geimerių“, kurie žaidė shareware BLOOD versija). Kodėl? O gi todėl, kad tai yra geras, pašėlusiai dinamiškas, spalvingas „juodo“ humoro žaidimas. Jo grafika galima girti ir girti...

Žaidžiant šį žaidimą susidaro įspūdis, kad esi keistame animacinių ir siaubo filmų mišinyje. Kaip ir visuose kituose šio tipo žaidimuose, praeiti visus lygius ir sunaikinti kaip galima daugiau priešų. Tik šį kartą herojus, o tiksliau – antiherojus yra buvęs kulto narys patekęs į nemalonę ir besistengiantis atsisteisti su savo buvusiu šeimininku. Priešų sąrašas mums jau pažįstamas: žiurkės, zombiai, automatais ginkluoti vienuoliai, plėšrios žuvys ir staiga atgyjančios siaubūnų statulos. Susidoroti su šia linksma kompanija padeda įspūdingas ginklų arsenalas: šakės, pistoletai, automatai, dinamitas ir net magiškos lėlės. Kaip ir DN 3D, BLOOD aplinka yra interaktyvi, t. y. galima išsprogdinti praėjimus, stumdyti statulas ir t. t. Monolith programuotojai tikrai pasistengė – žaidėjui nuobodžiauti neteks (vienas lygis yra visu greičiu lekiančiame traukinyje).

Žinoma patyrę ir praėję QUAKE ir DN 3D „geimeriai“ gali paklausti ar tai viskas. Tačiau neskubėkite spręsti, kol dar nepažaidėte. Vos kiek pažaidę tikrai negalėsite daugiau nuo jo atitraukti.

TECHNINIAI REIKALAVIMAI:

- Procesorius:** Pentium 75;
- Atmintis:** 16MB RAM;
- Grafika:** SVGA.

REDNECK RAMPAGE

Štai dar vienas trimatis žaidimas tik veiksmas čia vyksta ne kosminėse bazėse arba zombių pamėgtose kapinėse, o paprasčiausioje Amerikos provincijoje.

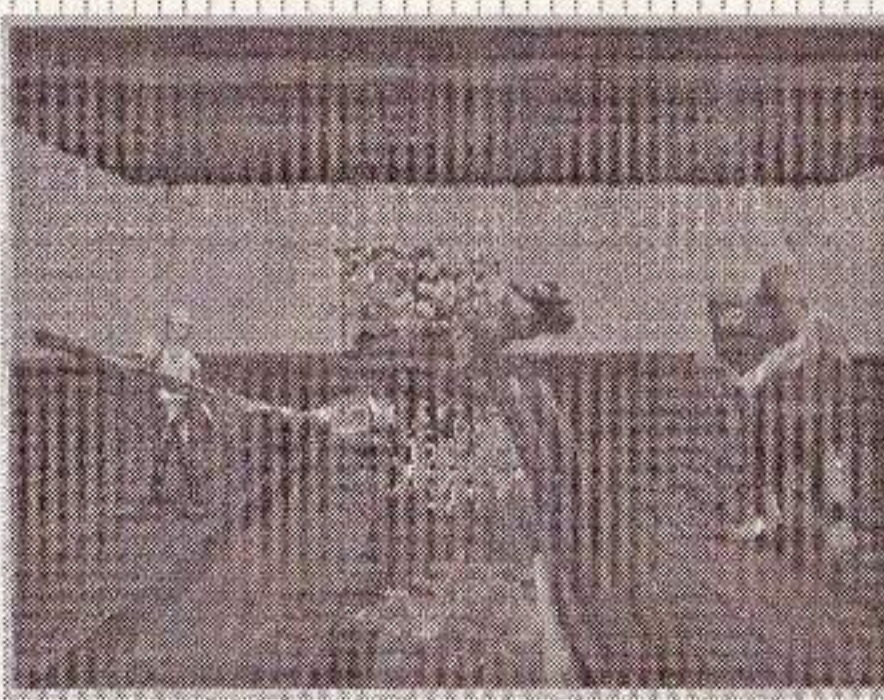
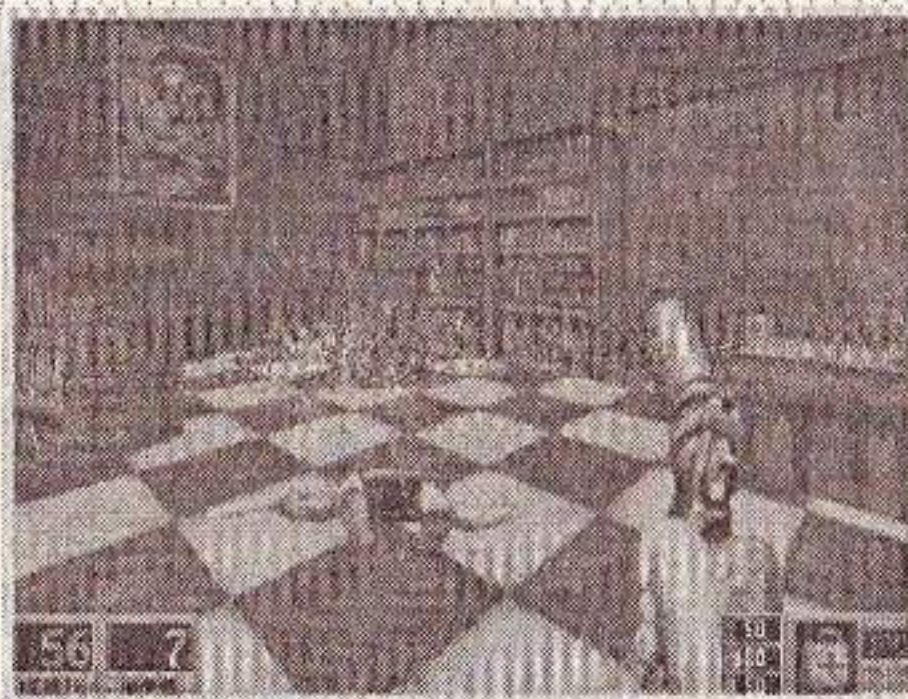
Klaustingi ateiviai nesugalvojo nieko originalaus, kaip tik iš kelių paprastų kaimo vyrų pagrobti „karštai mylimą kiaulę“ – medalistę Betsį.

Ką gi! Patys norėjo... pagrobti iš fermerių mylimą kiaulę!.. Žodžiu, vyrukai turi išlaisvinti kiaulę, o tuo pačiu ir visą Amerikos provinciją. Žaidimo grafika puiki. Čia viskas kaip tikroje provincijoje – plačios erdvės, nedidukai miesteliai, fermos. Pagaliau, čia nerazai ankštų koridorių ir uždarytų erdvių. Sveikatos pataisymui taip pat yra šis tas geresnio, nei visiems jau atsibodusios vaistinėlės. Jei sveikata šlubuoja galima išgerti viskio arba alučio. Žiūrėk, ir pagerėjo... Tik negalima pamiršti kuo nors užkasti, nes vargšė kiaulė gali taip ir nesulaukti savo gelbėtojų...

Kaip jau supratote, šis žaidimas ne vaikams ir ne aršiams alkoholinių gėrimų priešininkams. Ginklų trūkumu skūstis taip pat negalima: čia yra ir 45-o kalibro revolveris, ir medžioklinis šautuvas, ir kitų labai vertingų įrankių. Trumpiau, visi DN 3D gerbėjai turi būti patenkinti – žaidimas tikrai geras ir niekam neteks nuobodžiauti. Be to, jei nusibodo naikinti ateivius bei kolegas fermerius, galima pasiautėti naikinant uodus ar galabijant vištas (jų tikrai netrūksta).

TECHNINIAI REIKALAVIMAI:

- Procesorius:** Pentium 90;
- Atmintis:** 16 MB RAM. Žaidimas reikalauja MS-DOS aplinkos.



Kiber paštas

Sveiki Kiberzoniečiai!

Džiaugiuosi, kad Jūs paskelbėte savo el. pašto adresą ir laiškų galima siųsti INTERNET kanalais. "Kiber Zona" skaitau tik nuo penktąjo numerio ir man ji patinka. Neblogi yra žaidimų aprašymai ir naujienų skyrelis. Norečiau, kad laikraštys būtų daugiau informacijos apie Internet'ą (pavyzdžiui, nuorodos į populiarių žaidimų puslapius) ir, kad būtų rašoma ne vien apie žaidimus, bet ir šis tas apie jų kūrėjus. Linkiu "Kiber Zonai" kuo geriausias kloties...

Andrius iš Panevėžio

Kur galima nusipirkti literatūros kompiuterine tema?

Čia pateikiu firmų, kuriose tikrai yra leidykloje "Smaltija" išleistų knygų, sąrašą.

Vilniuje:

- Bibliotekų kolektojus, Vilnius, Vilkpėdės 20 tel.633245;
- Firma "Defas", Vilniaus 88, Šiauliai tel./fax. 439971,431436;
- Knygų centras, Vilnius, Antakalnio 40 tel. 709153, 709152;
- Salonas "Statistika Jums", Gedimino g. 29, Vilnius tel. 624120;
- UAB "Compldea" mokymo centras, Vilnius, Stirnų 27 tel.721210, fax.721214;
- UAB "Rekona", A. Vivulskio 7, Vilnius fax 8-22 227622;
- UAB "Ekonomikos mokymo centras", Gedimino pr. 38/2,Vilnius tel/fax (22) 616644;
- UAB "Vilniaus centrinis knygynas", Gedimino pr. 13, Vilnius tel. 624782;
- Universiteto knygynas "Littera", Universiteto 3, Vilnius tel. 613460;
- "Penki kontinentai", Vilnius, Stulginskio ;

Kaune:

- A.Varnagirienės įm. "Nietis", Linkuvos g. 5, tel.261866;
- B. Urbonienės firma "Su knyga", Studentų g.;
- Elektroninių prekių parduotuvė, Gričiupio g. 11.;
- Kauno Valstybinis Centrinis Knygynas, Laisvės alėja;
- Skaitos Kompiuterių Servisas, Lietuvių g. 1, tel.797434, f.793527;

UAB "HUMANITAS", Donelaičio g. 52;

UAB "Pažangos knygynas", Laisvės al. 51;

UAB "Pedagogika", tel.702695;

Panevėžyje:

- Č. Paliulienės įm. "J. Masiulio knygynas", Respublikos g. 21, tel.(25) 468911;
- J. Aužbikavičiaus II "Knygos užsienio kalbomis", Ukmergės g. 4, tel. (25) 466993, f 430398;
- UAB "Žinių šaltinis", Vilniaus 14, t.(254) 36215,31421;

Šiauliuose:

- Šiaulių valstybinis knygynas "ZIBURYS", Vilniaus 213 tel.8-21-432971;
- Šiaulių krašto knygynas, Vilniaus g. 118, tel.8-21-434834;

Klaipėdoje:

UAB "MegaOmas", Rūtų g. 9, tel.295819;

V.Zairio Pl, J.Janonio g. 4-1, tel.259296;

UAB "Klaipėdos knyga";

Kituose miestuose:

- G.Jankausko Pl, Basanavičiaus g. 68, Utena;
- UAB "Marijampolės knygynas", Bažnyčios g. 13, Marijampolė tel.(243) 51696;
- UAB "Remedija", Jotvingių g. 3, Alytus tel.(235) 52772;
- UAB "Plunsera", Vytauto g. 8, Plungė tel.8-218 56794, 52418;
- UAB "Raidžių lanka", Respublikos g. 20, Telšiai;
- V. Dumiko Pl, Vytauto Didžiojo g. 21, Jurbarkas tel.52333;

Leidyklos "Smaltija" knygos:

1. Kompiuteris. Pirmieji žingsniai, B. Starkus, (160 psl.), kaina 8.70 Lt.;
2. Personalinis kompiuteris, B. Starkus, (312 psl.), kaina 17.00 Lt.;
3. Excel 5.0 ir 7.0 Jūsų firmoje, B. Starkus, (284 psl.), kaina 16.00 Lt.;
4. Word 7 Jūsų firmoje, Č. Stanaitis, (88 psl.), kaina 8.00 Lt.;
5. Access 2.0 ir 7.0, Č. Stanaitis, (256 psl.), kaina 16.00 Lt.;
6. Windows 3.1, N. Laurinavičienė, (184 psl.), kaina 12.00 Lt.;
7. Windows 95 žaliems, Andy Rathbone, (400 psl.), kaina 22.00 Lt.;
8. Aiškinamasis anglų-lietuvių kalbų kompiuterijos terminų žodynas, (366 psl.), kaina 25.00 Lt.;

Dėl Turbo Pascal: Lietuviškai nieko geresnio kol kas neišleista. Rusų kalba galite surasti keletą knygų (šiuo metu – 6 knygos šia tema) knygyne, "Smaltija", Kęstučio g. 17, Kaunas.

Aivaras, Smaltija@kaunas.omnitel.net

Labai sveikintina, kad atsirado toks nuostabus laikraštukas. Jūsų laikraštyje, kaip ir visur, yra ir minusų, ir plusų. Minusai – per daug dėmesio skiriama PC žaidimams. Aš manau, kad tokioje šalyje kaip Lietuva, nėra per daug PC žaidimų gerbėjų jau vien dėl to, kad norint įsigyti PC ir kitą įrangą, reikia nemažai pinigėlių, o štai pigesni, tokį, kaip SEGA SATURN įsigyti galima ir verta, nes jie yra daugiafunkciniai... man įdomu, kodėl tokios didelės kainos SATURNO sistemos žaidimams? Pirkau VIRTUA FIGHTER 2 ir sumokėjau 250 Lt., o buvo žaidimų ir už 350 Lt. Man įdomu, ar galima šios kompanijos atstovybėse galima jų nusipirkti pigiau?

D. Lavickas iš Viekšnių

Sutinkame, kad KIBER ZONA kol kas nėra tobula, tačiau nesutinkame, kad per daug dėmesio skiriama PC žaidimams (ir ne tik mes, o ir šimtai mūsų pastovių skaitytojų, kurie savo laiškuose reikalauja daugiau ir daugiau informacijos apie PC žaidimus ir programas). O šiaip jau, negi PC ir SEGOS SATURN kainos taip jau stipriai skiriasi. Juk vien dejuodamas, kad saturno žaidimai brangūs (?), atsakai į savo paties iškeltus klausimus. Kompanijos SONY ir SEGA pagrindinį pelną gauna ne iš kompiuterių pardavimo o iš žaidimų. Be to daug rašyti apie PC žaidimus, ko gero, nėra taip baisu, nes nemažai PC žaidimų yra leidžiamos SATURN ir PLAYSTATIO versijomis. Šia tema galima ginčytis ir ginčytis. Ir dar ne kartą apie tai rašysime.

Robis

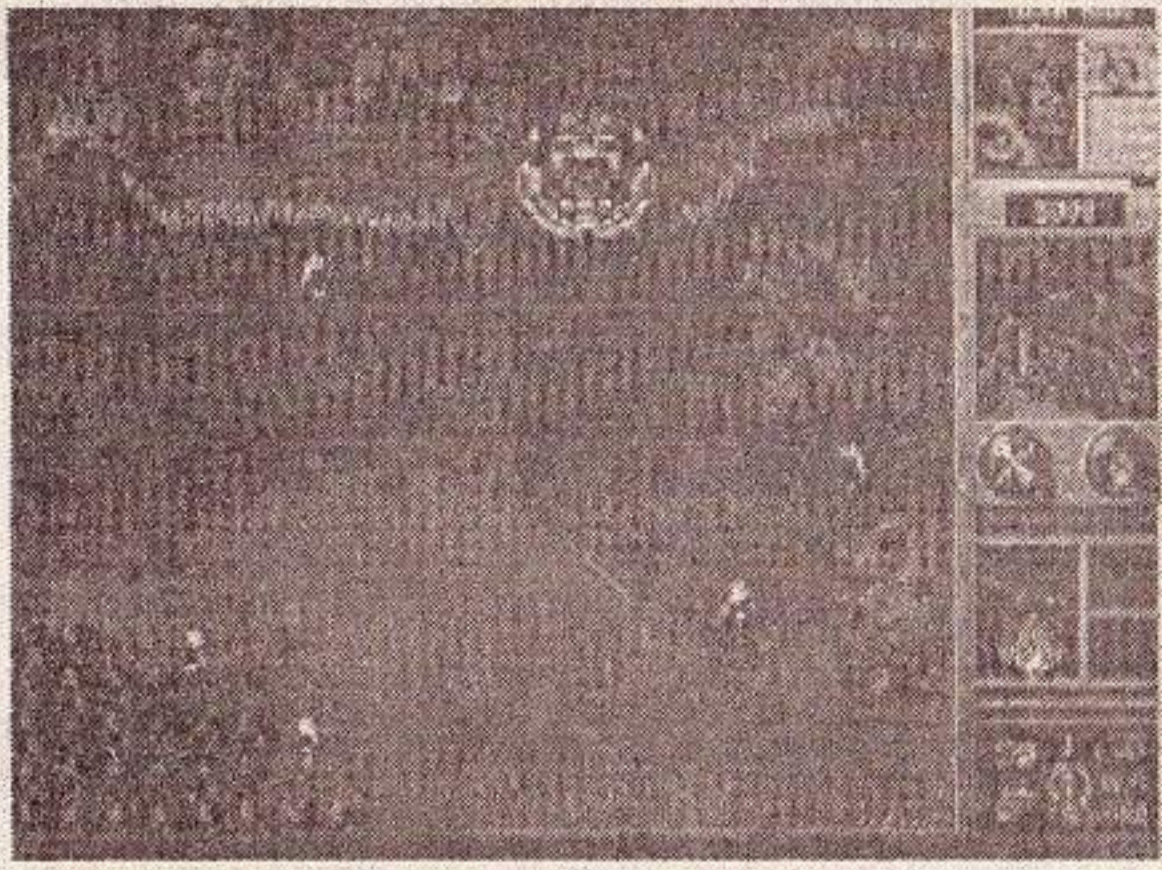


WAR WIND

(atkelta iš 2 puslapio)

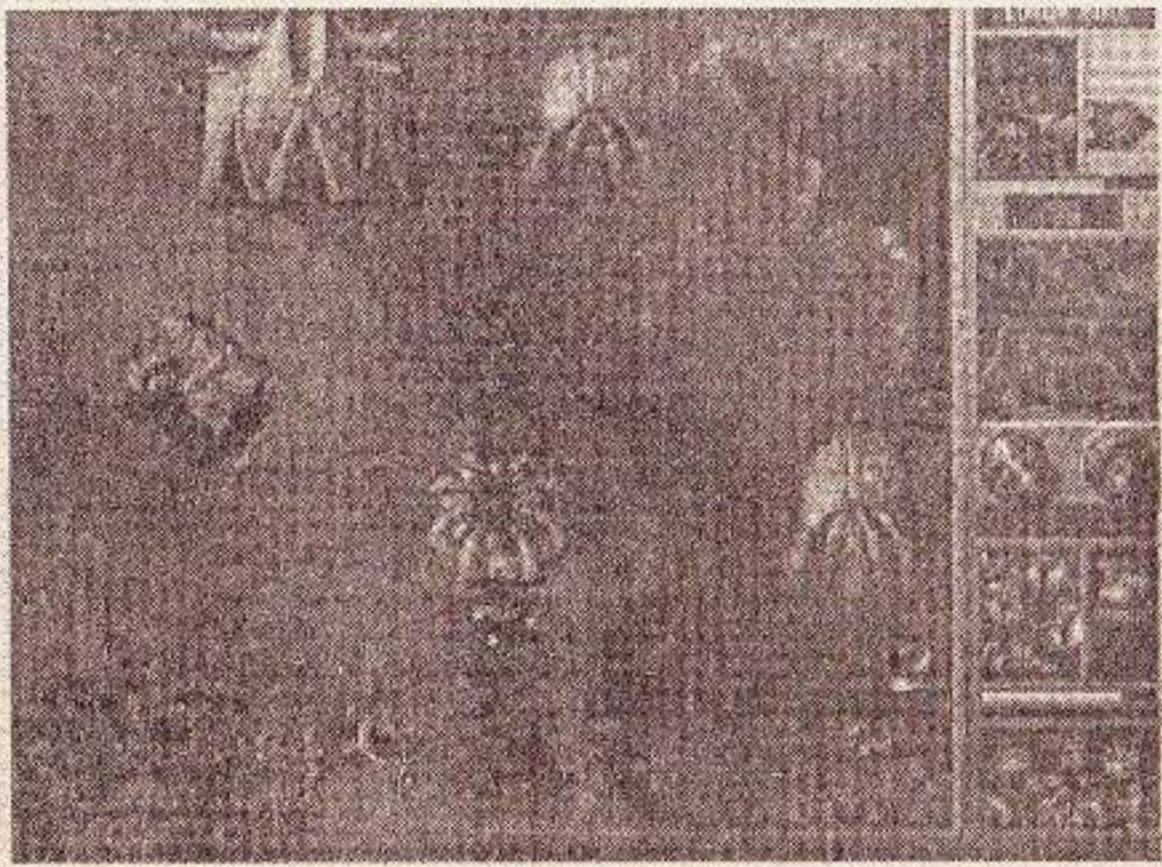
kiekviena tauta proletarus vadina vis kitaip. Pavyzdžiui, Ta-Runai – paprasčiausiais vergais, o Oblinoksai – darbininkais.

Tačiau kai tik savo vyrukus pradėsite skir-



ti iš veido, visos problemos išnyks.

Kaip paprastai, kai kurie statiniai bus nepasiekiami. Atsiradus pinigams arba pastačius kokį nors statinį, čia pat atsiras ir naujų. Ypač sunkiais atvejais vienam ar kitam objektui sukurti reikia ką nors atrasti.



Dabar apie svarbiausią „WW“ ir „WAR-CRAFT“ skirtumą. Visa „WW“ išradimų ir patobulinimų sistema sukurta visai kitu principu. Jei „WARCRAFT“ atskiram kariui nebuvo skirta ypatingo dėmesio (išimtis – diversijos su magų pagalba), ir viską sprendė masės, tai „WW“ kiekvieno kario savybės yra griežtai individualios. Iš pradžių žaidėjas turi galimybę rinktis tik trijų rūšių kariuomenę. Tai įprasti darbininkai, samdiniai ir didvyriai. Norint gauti tokią teisę, visų pirma reikia pastatyti *Inną* (pastatai „WW“ kiekvienos tautos taip pat vadinami skirtingai, tačiau „karštųjų klavišų“ sistema visur vienoda). Kai pastatysite *Inną*, jame atsiras kariuomenės. Be to, kiekvieno *Inn'o* apgyvendinimas nustatomas atsitiktiniu būdu. Todėl, jei laudis „neina“, gal reikėtų pastatyti dar vieną *Inn'ą*. Nereikalingus karius galima siųsti į visas keturias puses, o reikalingus – samdyti. Tik tam vėl reikės pinigų.

Tuomet kariuomenės ims klestėti. Pasirinkdamas tam tikrą personažą, žaidėjas gali išsirinkti tam tikrą Ino darbo režimą. Apsispręskite, ko tam tikrame etape labiau reikės, ir per savo herojų duokite įsakymą. Nuo to laiko Ine ims dažniau rodytis Jums reikalingi kariai.

Samdiniai (mercenaries) – visiškai netikę kariai. Jie netobulėja ir kovoje ganėtinai silpni. Tačiau jie labai pigiai kainuoja. Beje, didvyriai taip pat netobulėja, bet priešus tiesiog šienauja. Jiems atsirasti reikalinga aukšta Jūsų klanų „moralė“ (aukštos „moralės“ simbolis – vėliavėlė prie lyderio portreto). Pakelti „moralę“ galima dviem būdais. Pirmasis – laimėjus kovą. Antrasis – resursus pavertus į „moralę“ (tai gali padaryti ypatingų sugebėjimų turintis lyderis).

Su samdiniais ir didvyriais viskas aišku, o štai darbininkai... Nepaisant vidutiniškų jų galimybių, kaip tik juos vertėtų išskirti. Ir štai dėl ko. Anksčiau minėtas žodis „darbininkas“ ne visiškai tiksliai apibūdina šiuos personažus. Žinoma, jie yra darbininkai, tačiau kartu ir piliečiai. Iš pradžių visi Jūsų „piliečiai“ yra vienodi ir sugeba nebent tik versti medžius arba statyti trobeles. Tačiau kai tik atsiranda 4 darbininkai (kai kuriose rasėse 5), vienas iš jų gali tapti protingesnis. Savaime suprantama, taip atsitinka ne savaime – už tai reikia mokėti. Žodžiu, pagaliau tarp primityviųjų atsiranda intelektualas, kuris tuoj pat suvokia, kad ir kastuvą reikia kitaip laikyti, ir net ne kastuvą, o kokį kitą, ypatingesnį įrankį. Tokiu būdu Jūsų klanas jau turi naujausių statybos

technologijų, ir Jūs tampate kietuoliu! Juk nauji pastatai – tai naujos galimybės...

Žaidėjas gali savo piliečius mokyti naudotis ginklais, – žinoma, taip pat už pinigus. Taip atsiranda kariai. Kai tik atsiras tam tikras karių skaičius (kiekvienoje rasėje skirtingas), galima bus išrinkti pirmąjį vadą – „miklinti smegenaites“ teks paprastam kareivėliui (be to, tam tikrame pastate). Vadas savo klanui taip pat suteikia tam tikrų galimybių.

Rezultatas – pati tikriausia kariuomenė. Ir ko tik ten nesutiksime: žvalgų, burtininkų ir net... sprogdintojų! Ir tai dar ne viskas. Kiekvieną kareivį galima tobulinti: pagerinti jo regėjimą, išmokyti atauginti naujus organus vietoj pažeistų, priversti greičiau bėgioti. Tačiau viskam reikalingi pinigai, pinigai, pinigai... Tingite patys jų užsidirbti – atimkite iš priešo! Norint tai padaryti, reikia į priešo sandėlius nusiųsti nematomą žvalgą. Prisirinkę krūvas gero, šiauškite atgal (tik nesuklupkite).

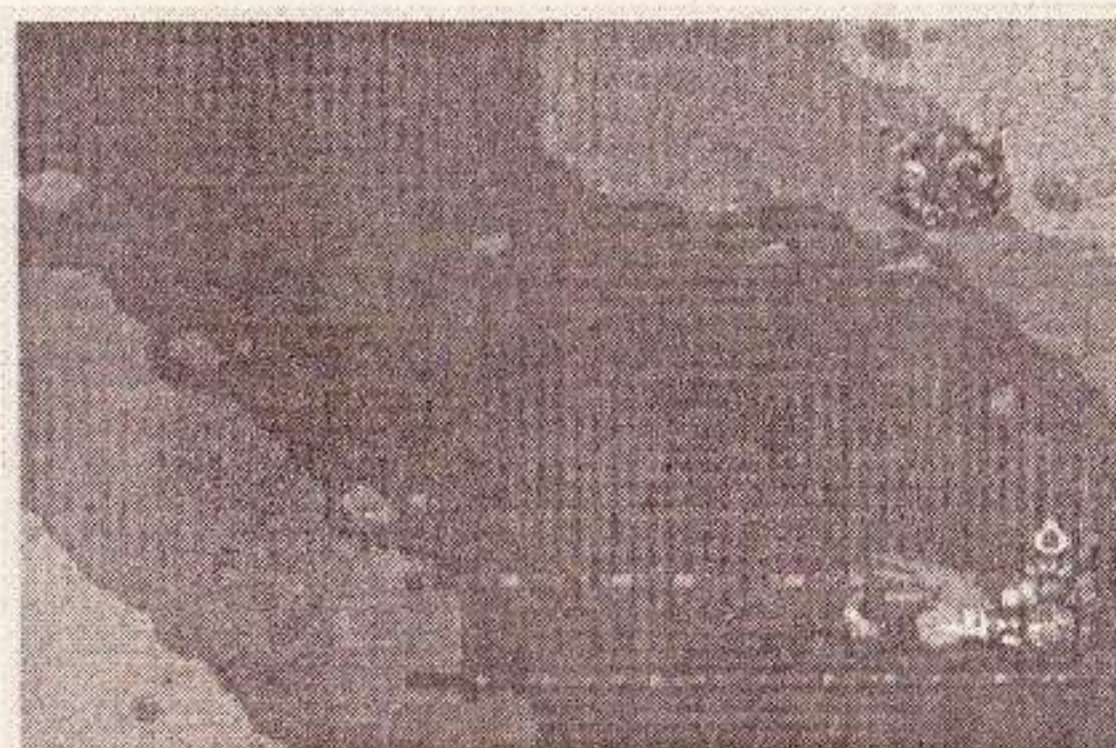
Tik šis triukas ne visuomet pasiseka, nes „draugiškasis“ priešas po kilimėliu kartais padeda miną. Na, bež viena mina du kartus nesprogsta! Eikvokite pinigus ir į nieką nekreipkite dėmesio. Patį kiečiausią karį galima padaryti dar kietesnį – tam reikės įvairių žemėlapyje išmėtytų specialių daiktų. Dažniausiai tokių daiktų rasite kur nors netoliese – tai gali būti dėžutė su šoviniais (neieškokite šautuvo, juos galima tiesiog mėtyti), šarvai arba dar kas nors. O jau tada – priešė, pasisaugok!..



Gali atsitikti taip, kad ilgiau pažaidę kai kurie žaidėjai nusivils savo priešu, – pasirodo, jis ne toks protingas, kokio galbūt tikėjotės. Ir nesistenkite pralenkti jo fizine jėga – verčiau būkite protingesni ir gudresni. Spąstai (miškas slepia karius), pasalos, magija, sprogdinimai – argi tai ne linksma!? Beje, kai kuriose misijose tokia strategija garantuoja šimtaprocentinę pergalę. Svarbiausia – stenkitės judinti smegenis. Nežmoniškai didelės kariuomenės paprasčiausiai nereikalingos. Pakaks kelių šaunių kareivukų, protingo vadovavimo, ir pergalė – štai ji, pati beldžiasi į Jūsų duris!

... Firma neapgavo – žadėjo „WAR WIND“ išleisti iki ... ir išleido. Gal kartais tai kiek baugina – ar skubėdami kūrėjai tikrai kokybiškai atliko savo darbą?

Pakloji krūvą pinigų, ateini namo, užleidi žaidimą, pasižiūri įžangą. O po to baksnojį pelyte kiek kairiau, kiek dešiniau ir gal kiek stipriau nei derėtų... ir, žiūrėk, sėdi tarp nuolaužų... Tačiau šį kartą mums pasisekė. Ir programuotojai pasistengė, ir dizaineriai – už ką jiems visiems labai AČIŪ. Iš tiesų žaidimas puikus. Geras buvo „WARCRAFT“, tačiau „WAR WIND“ tikrai pranašesnis. Gal ne toks dinamiškas (kas tiesa, tai tiesa), tačiau kur kas įdomesnis. O ko gi mums dar reikia?



TOMB RAIDER

(atkelta iš 3 psl.)

kur buvo 2 raudoni monstri. Ropškites į viršų, kai atsidursite prie krašto, šokite ant gretimo išsikišimo.

Įeikite į kambarį (durys atsidaro pačios), kur iš ugnies kyšo kolonos. Peršokite ant platformos priešais, įeikite į kambarį ir paspauskite jungiklį – kambaryje esančios kolonos pajudės. Šokinėkite per kolonas, kol nepateksite į dar vieną kambarį. Paspauskite jungiklį – salėje esančios kolonos vėl pakeis padėtį, šokinėkite jomis ir įšokite į koridorių. Bėkite iki koridoriaus galo. Nespauskite jungiklio ant sienos, nes Jus užpils lava. Atsistokite kairiu šonu į duris, pro kurias įėjote, pašokite, užsikainkite už krašto ir prisitraukite. Nuo išsikišimo šokite ant gretimo iš dešinės. Koridoriumi eikite kol nepateksite į kambarį su kalneliu ir durimis-spąstais, besispjaudančiais vamzdžiais ir riedančiu akmeniu. Visų pirma atsistokite ant kalnelio ir greitai atšokite į šalį. Prariedėjus akmeniui, pakilkite ant kalnelio, kur prieš tai buvo akmuo ir įeikite į kambarį.

Prieš Jus trys akmeniniai blokai. Judinti galima tik kairį. Du kartus stumkite bloką į priekį ir bėkite dešinėn į kambarį. Paspauskite dešinį jungiklį ir uždarys durimis. Paspauskite dešinį jungiklį ir tuoj pat atšokite į šalį. Ten, kur ką tik stovėjote atsidarys liukas. Užsikabinkite už krašto ir šokite ant platformos. Peršokite griovį ir tuoj pat šokite atgal – apskritas akmuo nusiridens ir įkris į griovį. Eikite pirmyn ir paspauskite jungiklį. Tarpdviejų jungiklių durys atsidarys. Ropškites aukštyn ir išeisite prie šių durų. Įeikite vidun. Ant vienos sienos paspauskite jungiklį ir bėkite pro atsiradusias duris (į raudoną demoną galima nekreipti dėmesio, tiesiog užlipti at platformos ir ramiai visus iššaudyti). Nužudykite visus išskyrus raudonąjį keistuolį, atkartojantį. Laros judesius (jo nužudyti neįmanoma). Užlipkite ant nedidelės platformos prie sienos, nuo jos užšokite ant kolonos, o nuo kolonos šokite ant aikštelės su jungikliu, durimis ir liuku. Paspauskite jungiklį – liukas su lova atsidarys. Dabar svarbiausia – greitis. Kitaip per tam tikrą laiką liukas užsidarys (jei taip atsitiks – viską reikia pakartoti iš naujo). Užšokite ant aikštelės, kur nėra durų ir atsistokite į liuko vietą. Kadangi Jūsų antrininkas kartoja visus Jūsų veiksmus, tai atkartos ir šį, įkris ir sudegs lavoje. Po to atsidarys durys, eikite pro jas. Pakilkite į viršų, nužudykite raudoną demoną. Reikia pakelti tiltą prie didelių durų. Virš ugnies yra tropikai. Eikite dešinėn, paspauskite jungiklį – atsidarys didelės durys.

Eikite ir paspauskite jungiklį – pasikels tiltas. Greitai bėkite ant tilto ir įbėkite į salę (atsargiai, ne po tam tikro laiko tiltas ir durys užsidaro). Jei suspėsite, tai įbėgsite į kambarį su besisukančiu altoriumi. Priekite prie altoriaus ir palieskite jį. Atsiras moteris, dėl kurios Jūs atsirasite kitame bedugnės krante.

(pabaiga kitame numeryje)

INTERNETAS ATEINA Į JŪSŲ ĮSTAIGĄ, Į JŪSŲ NAMUS

Valstybės institucijų

kompiuterių tinklas VIKT:

Elektroninis paštas
WWW puslapiai
Valstybinės duomenų bazės
Pigus faksas | užsienį
Videotelefonas
INTERNETAS

Prisijungimo mazgai:

Vilniuje, Kaune, Klaipėdoje,
Panevėžyje, Šiauliuose,
Utenoje.

Greitu laiku:

Alytuje, Marijampolėje,
Tauragėje, Telšiuose,
Anykščiuose, Biržuose,
Druskininkuose, Ignalinoje,
Jonavoje, Kėdainiuose,
Lazdijuose, Mažeikiuose,
Šilutėje, Trakuose,
Ukmergėje, Visaginė.

VIKT - KOMPIUTERIŲ TINKLAS VISAI LIETUVAI

<http://www.is.lt> Tinklo operatorius - VĮ "Infostruktūra", tel. (22) 222 168

MORTAL KOMBAT 2

LIU KANG

Paprasciausias ugninis kamuolys – F F HP;
Ugnies kamuolys, lekantis žemai – F F LP;
Smūgis koja pašokus – F F HK;
„Dviratukas“ – LK 5 sekundes ir paleisti;
Pribaigimai:
„Drakono pusryčiai“ (iš arti) – D F B B HK;
„Vilkiukas“ (šuolio atstumu) – F D B U;
Ypatingasis pribaugimas – B F F LK;
Draugystė „Disco“ – F B B B LK;
BABALITY – D D F B LK.



JOHNNY CAGE

Žalioji liepsna (iš apačios) – B D F LP;
Žalioji liepsna (iš viršaus) – F D B HP;
„Šešėlinis“ smūgis koja – B F LK;
„Šešėlinis“ aprekotas – F D F HP;
Smūgis į pilvą iš „špagato“ – BL LP;
Pribaigimai:
„Sudraskymas“ (iš arti) – D D F F LP;
„Galvos nukirtimas aprekotu“ (iš arti) – F F D U;
Ypatingasis pribaugimas – D D D HK;
Draugystė („Autografas“) – D D D D HK;
BABALITY – F F F HK.



SHANG TSUNG

Ugnis (1) – B B HP;
Ugnis (2) – B B F HP;
Ugnis (3) – B B F F H P;
Pasivertimai:
LIU KANG – B B F F BL;
KUNG LAO – B D B H K;
JOHNNY CAGE – B B D LP;
REPTILE – D U D laikyti HP;
SUBZERO – F D F HP;
KITANA – BL BL BL;
JAX – D F B HK;
MILENA – HP 2 sekundes, atleisti;
BARAKA – D D LK;
SCORPION – U U;
RAIDEN – D B F LK;
Pribaigimai:
„Praryjimas“ (pakirtimo nuotolis) – HK 2 sekundes, atleisti;
„Energijos išsiurbimas“ – BL+(U D U LK);
Ypatingasis pribaugimas – BL+(D D U D);
Slaptasis pribaugimas („Kintaro kerštas“) (kiek arčiau pakirtimo) – LP 30 sekundžių, atleisti;
Draugystė („Vaivorykštė“) – B B D F HK;
BABALITY – B F D H K.



KUNG LAO

Teleportacija – D U;
Skrybėlės metimas – B (F+LP);
Smūgis koja pašokus – U D HK;
Višulas – U U LK LK LK...
Pribaigimai:
„Sukapojimas“ (kiek arčiau pakirtimo) – F F F LK;
„Galvos nukirtimas skrybėle“ – LP+(B F);
Ypatingasis pribaugimas – F F F HP;
Draugystė „Triušis iš skrybėlės“ – F F F D HK;
BABALITY – B B F F HK.



SCORPION

Garpunas – B B LP;
„Žirklys“ – F B LK;
Metimas ore – BL ore kartu su priešu;
Pribaigimai:
„Degantys kaulai“ (kiek toliau pakirtimo) – BL+(U U HP);
„Toasty“ (bet kokiame nuotolyje) – BL+(D D U U HP);
„Perkirtimas“ (iš arti) – HP+(D F F F);
Ypatingasis pribaugimas – D F F BL;
Draugystė („Lėlė Scorpion“) – B B D HK;
BABALITY – D B B HK.



SUBZERO

Užšaldymas – D (F+LP);
Slidimas – D+B+LK;
Privedėjimas – D+LK+LP;
Pribaigimai:
„Ledinė statula“ (kiek toliau pakirtimo) – F F D HK;
kitas variantas – prieiti, F D F F HP;
„Ledinė granata“ (kiek galima toliau) – LP+(B B D F);
Ypatingasis pribaugimas – D F F BL;
Draugystė („Lėlė Subzero“) – B B D HK;
BABALITY – D B B HK.

MILENA

Smūgis koja su teleportacija – F F LK;
Kulverstis – B B D HK;
Peilio metimas – HP 2 sekundes, atleisti;
Pribaigimai:
„Skrodimas“ (iš arti) – F B F LP;
„Kaulėlių išspjovimas“ (iš arti) – HK 2 sekundes, atleisti;
Lengvasis variantas – BL laikyti ir greitai spausiti HK;
Ypatingasis pribaugimas – F D F LK;
Draugystė („Gėlytė“) – BL+(D D D U HK);
BABALITY – D D D HK.



REPTILE

Spjūvis rūgštimi – F F HP;
Energetinis kamuolys – B B (HP LP);
Nematomumas – BL+(U U D HP);
Atriedėjimas – D +LK+LP;
Pribaigimai:
„Galva užkandai“ (šuoliuko nuotolis) – B B D LP;
„Nematomas žudikas“ – a) BL+(U U D HP);
b) F F D HK (iš arti);
Ypatingasis pribaugimas – D F F BL;
Draugystė („Lėlė Reptilia“) – B B D LK;
BABALITY – D B B LK.



KITANA

„Vėduoklė“ – B+HP;
Vėduoklės metimas – F F (HP+LP);
Oro banga – B B B HP;
Banginis smūgis – B B B HP;
Pribaigimai:
„Mirties bučinys“ (iš arti) – LK+(F F D F);
„Galvos nukirtimas vėduokle“ (iš arti) – BL BL BL HK;
Ypatingasis pribaugimas – F D F HK;
Draugystė („Gimtadienio tortas“) – BL+(D D D U LK);
BABALITY – D D D LK.



JAX

Žemės drebėjimas – LK 3 sekundes, atleisti;
Pastvėrimas – F F LP;
Super smūgis – HP metimo metu;
Garso banga – F D B HK;
Perlaužimas – BL ore kartu su priešu;
Pribaigimai:
„Didysis kumštis“ (iš arti) – LP+(F F F);
„Rankų nutraukimas“ (kiek arčiau pakirtimo) – BL BL BL BL LP;
Ypatingasis pribaugimas – BL+(U U D LK);
Draugystė („Popieriniai žmogeliukai“) – BL+(D D U U LK);
BABALITY – BL+(D U D U LK).



BARAKA

Ašmenys – B+HPi;
Ašmenų metimas – D B LP;
Mostai ašmenimis – B B B LP;
Dvigubas smūgis koja (iš arti) – HK HK;
Pribaigimai:
„Galvos nukirtimas“ – B B B B HP;
„Persmeigimas“ (arti) – B F D F LP;
Ypatingasis pribaugimas – F F D HK;
Draugystė („Dovana“) – BL+(U F F HK);
BABALITY – F F F HK.



RAIDEN

Torpeda – B B F;
Teleportacija – D U;
Žaibas – D F LP;
Elektrošokas (iš arti) – HP 3 sekundes, atleisti;
Pribaigimai:
„Elektrinė egzekucija“ (iš arti) – LK 6 sekundes, atleisti;
Kitas variantas – greitai spausiti BL+LK;
„Sprogstantis aprekotas“ (iš arti) – HP 8 sekundes, atleisti;
Ypatingasis pribaugimas – BL+(U U U HP);
Draugystė („Mažylis Raidenas“) – D B F HK;
BABALITY – BL+(D D U HK).



SMŪGIŲ AIŠKINIMAI:

F – pirmyn (link priešininko);
U – aukštyn;
B – atgal (nuo priešininko);
D – žemyn;
P – smūgis ranka;
K – smūgis koja;
LP – smūgis ranka iš apačios;
HP – smūgis ranka iš viršaus;
LK – smūgis koja iš apačios;
HK – smūgis koja iš viršaus;
BL – blokas.
<+> – klavišus reikia laikyti paspaustus vienu metu.

Nepamirškite:

- Ypatingą pribaugimą galima atlikti TIK dviejuose ekranuose: Kombat Tomb ir Pit II.
- Kai kurie pribaugimai reikalauja ilgą laiką laikyti paspaustą klavišą (ilgiau nei reikia laiko pačiam pribaugimui). Tokiu atveju klavišą reikia spausiti dar iki kovos pabaigos ir jo neatleisti.
- Norint padaryti Draugystę arba Babalyti, antroje kovoje negalima naudoti jokių smūgių rankomis (tik blokus ir smūgius kojomis).

Skelbimai

Pranešame, kad kol kas mūsų skelbimai nemokami!!!! Prašome skelbimo tekstą rašyti tik didžiosiomis raidėmis.

Parduodu kompiuterį LIFA. Kaina 90 Lt. Be to atskirai galima nusipirkti 15 diskečių. 1 disketės kaina 10-30 Lt.

Raimondas Lukšius
Telšiai, Lygumų 76 – 7.

Norėčiau susirašinėti su žmogumi mano amžiaus (14 metų), kuris turi PC 386.

Alius Levinskas
Kaunas, Birželio 23-osios 18 – 7.

Pirkčiau PC 486. Siūlyti įvairius variantus. Mokėsiu iki 1000 Lt.

Darius Smailys
Kaunas, Rasytės 6 – 25
tel. 267 578.

Parduodu beveik naują kompiuterį SEGA MEGA DRIVE su diskete URBAN STRIKE. Kaina 310 Lt.

Justinas
Vilnius, tel. (22) 427 714



Parduodu arba keičiu (dėl kainos susitarsime) SEGA MEGA DRIVE disketes: TOY STORY, ASTERX AND THE POWER OF THE GODS ir MORTAL KOMBAT 3. Siūlyti įvairius variantus.

Severinas Monkevičius
Kaunas, tel. (27) 240 491

Parduodu programą su 600 žaidimų kodais ir crack'ų (tarp jų yra ir TOMB RAIDER, SKYNET kodai).

Jei atsiųsite diskelį, programa tekainuos 12 Lt, jei ne 16 Lt.

Audrius
Ežero 10 – 16
Lentvaris
Trakų raj.
tel. (238) 58 383

Mikroprocesoriai. Jų šeimos

Šiandieninėje pasaulinėje personalinių kompiuterių rinkoje reikalingas pasirinkimas. Tik esant konkurencijai ir alternatyvos galimybei galimas tobulėjimas, todėl didžiosios kompanijos Intel, Cyrix, AMD pristato naujus procesorius. Visi naujieji tiek Intel, tiek AMD, tiek Cyrix mikroprocesoriai yra pilnai suderinami su Microsoft® Windows® operacine sistema ir kita programine įranga.

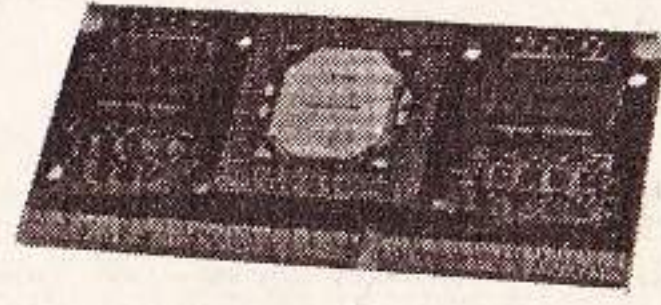
intel

Išgydami kompiuterio sistemą su Pentium II procesoriumi, Jūs turėsite visus Intel firmos pasiekimus mikroprocesorių srityje - tai Pentium Pro procesoriaus pajėgumą ir dideles Intel MMX daugialypės informacijos apdorojimo technologijos galimybes. Kaip pajėgiausią Intel šeimos mikroprocesorių jį dar galima tobulinti. Šio procesoriaus 233MHz ir 266MHz modifikacijos naudojama personaliniuose kompiuteriuose, automatizuoto darbo stotyse ir serveriuose, o 300MHz modifikacija automatizuoto darbo stotyse. Šiame procesoriuje naudojamos nepriklausomų duomenų perdavimo magistralių technologija, 512Kb antro lygio (L2-level two) supersparčioji atmintis (cache) ir 32Kb pirmo lygio (L1), supersparčioji atmintis. Tai dvigubai daugiau nei prieš tai buvusiame Pentium Pro procesoriuje.

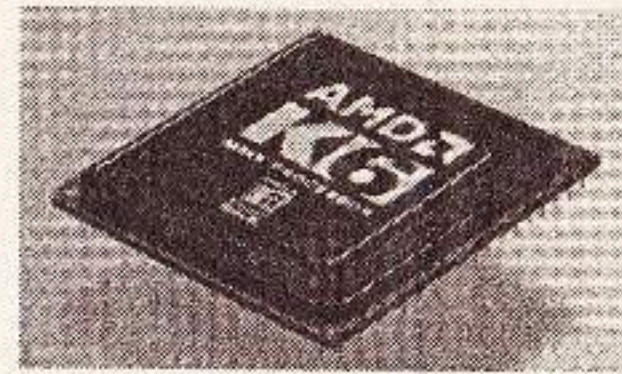
Pagrindinės Pentium II procesoriaus savybės:

1. Pentium II procesoriai naudoja dvigubą nepriklausomą D.I.B. (Dual Independent Bus) architektūrą. Ši aukštos kokybės technologija leidžia vykdyti daug vienu metu vykstančių veiksmų.
 2. Nauja Intel MMX technologija leidžia Pentium II procesoriui apdoroti aukštesnės kokybės daugialypės informacijos ir komunikacijos panaudojimą.
 3. Pentium II procesoriai naudoja unikalią duomenų apdorojimo technologiją, pirmiausiai naudotą Pentium Pro procesoriuose, norint padidinti programinės įrangos darbo greitį.
 4. Vienos eilės kontaktų lizdas-kasetė - tai Intel naujovė, sukurta šiai ir ateinančioms procesoriaus kartoms. Ji leis panaudoti didelio pajėgumo procesorius visose sistemose. Pentium II pilnai suderinamas su ankstesniais Intel architektūros produktais. Šis procesorius savo privalumais ypač pasižymės, veikdamas pirmąją operacine sistema, tokiose kaip Windows 95, Windows NT ir UNIX.
- MMX technologijos panaudojimas Pentium II procesoriuje leis našiau vykdyti daugialypės informacijos programas, ypač sukurtas Intel pagal MMX technologiją. Šios technologijos pranašumai - tai pilno ekrano ir judesio

vaizdas, pagerintas spalvingumas, geresnis grafinis vaizdas.



AMD



Šeštos kartos AMD-K6 MMX procesoriai naudojantys RISC86 vidinę mikroarchitektūrą, yra vienoje eilėje su Intel Pentium Pro procesoriais.

Pagrindinės savybės:

- septyni lygiagretūs duomenų apdorojimo kanalai
 - 64Kb vidinė supersparčioji pirmo lygio atmintis (L1 cache)
 - MMX technologija
- AMD K6 pilnai suderinamas su ankstesnėmis AMD procesorių kartomis ir Windows 95, Win 3.x, Win NT, MS-Dos, OS/2, Novell NetWare, UNIX, Solaris, Vines ir kitomis operacinėmis sistemomis.

Cyrix

Cyrix 6x86MX yra Pentium II klasės procesorius. Šis procesorius (ankstesnis pavadinimas M2, kuris, beje, naudojamas procesoriaus plokščių specifikacijose) puikiai atitinka santykį kaina/pajėgumas. Ilgai lauktas Cyrix 6x86MX procesorius yra apie du kartus pigesnis nei Intel firmos analogiškas procesorius ir dar pigesnis už AMD K6 procesorių, tačiau Cyrix firmai reiks gerokai pasistengti, norint įtikinti pirkėjus savo gaminių pranašumu. Nors Tarptautinis Personalinių Kompiuterių Testavimo Centras paskelbė greičiausią 6x86MX kompiuterį, naudojantį PR233 Cyrix'o mikroschemos versiją. Testavimo centras įvertino

sistemos prototipą, naudojančią PR200 Cyrix'o mikroschemos versiją ir padarė išvadą, kad Personalinis kompiuteris su šia mikroschema galėtų lenktyniauti su Pentium MMX-200. Taip, kaip ir su ankstesnia savo Pentium klasės procesorių šeima 6x86, naujesiems 6x86MX procesoriams buvo duoti modelių pavadinimai, atspindintys ne realų procesorių greitį, bet su kokio pajėgumo procesoriais jie galėtų būti lyginami. Pavyzdžiui, 6x86MX-PR233 dirba 188MHz, bet gali varžytis su K6-233, Pentium MMX-233 ir Pentium II-233. 6x86MX-PR200 dirba 166MHz, bet konkuruoja su K6-200 ir Pentium MMX-200. Bet negalvokite, kad dėl lėtesnio greičio kenčia našumas. Testuojant PC World Bench testavimo sistema, Cyrix PR233 indeksas buvo 252, Pentium II-233 — 247, o AMD K6-233 — 249.

	ZD Winstone 97 for Windows 95	ZD Winstone 97 for Windows NT
PR233 Cyrix 6x86MX procesorius	49.4	63.5
Pentium II procesorius 233MHz	49.9	63.7
PR200 Cyrix 6x86MX procesorius	45.9	59.1
Pentium procesorius su MMX technologija 200MHz	43.3	57.7
PR166 Cyrix 6x86MX procesorius	43.8	56.2
Pentium procesorius su MMX technologija 166 MHz	40.8	54.6
PR200 Cyrix 6x86 procesorius	41.5	50.6
Pentium procesorius 200mhz	40.5	51.0

Beje, Cyrix PR-233 buvo mažiau, nei 4% lėtesnis už Pentium I I - 2 6 6



procesorių, tačiau toks skirtumas vartotojams yra praktiškai nepastebimas.

Testuojant daugialypės informacijos apdorojimo galimybes, Cyrix PR233 buvo maždaug lygus su Intel Pentium MMX-200 ir AMD K6-PR200, tačiau 7% lėtesnis nei Intel Pentium MMX-233 ir AMD K6-PR233, o testuojant grafines galimybes, Cyrix procesoriai daugiau nei 30% aplenkė analogiškus Intel ir AMD procesorius. Cyrix 6x86MX-PR233 net 2% aplenkė Pentium II-266. Didžiausias Cyrix privalumas- kokybė ir greitis už žemą kainą. Planuojama, kad dėl žemos kainos jis turėtų tapti gana populiariu.

64Kb vidinė supergreita atmintis ir daug kitų savybių leidžia pasiekti optimalų 16 ir 32 bitų duomenų apdorojimą, veikiant sistemose su Windows 95, Windows NT, OS/2, Dos ir UNIX.

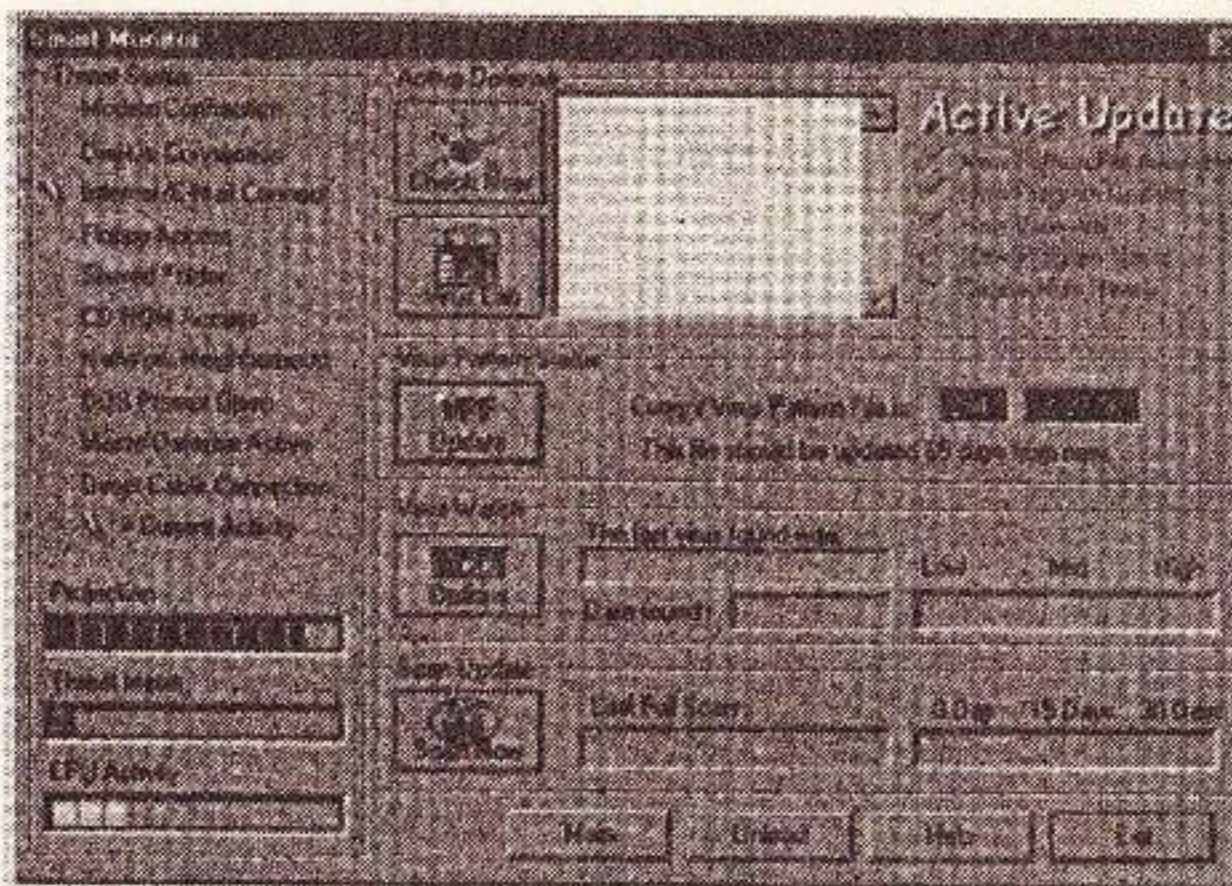
Kompiuteriniai virusai yra originalus grasinimas vartotojams, bet tai nereikia, kad turime paniškai bijoti "pasigauti virusą". Geriausiai apsisaugoti padeda antivirusinės programos.

Apžvelgsime 3 paskutiniąsias: Dr. Solomon's Anti-Virus, McAfee's VirusScan 3.0 ir TouchStone's PC-cillin II.

Visos programos siekia vieno tikslo: atrasti ir pašalinti virusus. Visos 3 programos yra gavusios Tarptautinės Kompiuterių Apsaugos Asociacijos sertifikatus. Visos siūlo

apsaugą nuo Office 97 virusų, kurie sparčiai tampa pagrindiniu kompiuterių infekcijos šaltiniu, nes jie gali keliauti ir elektroniniu paštu. Visos trys programos kainuoja apie 50\$, tačiau nežiūrint viso to yra keletas skirtumų.

Dr.Solomon Anti-Virus programa (Dr. Solomon yra realus



Naujienos iš Antivirusinių programų

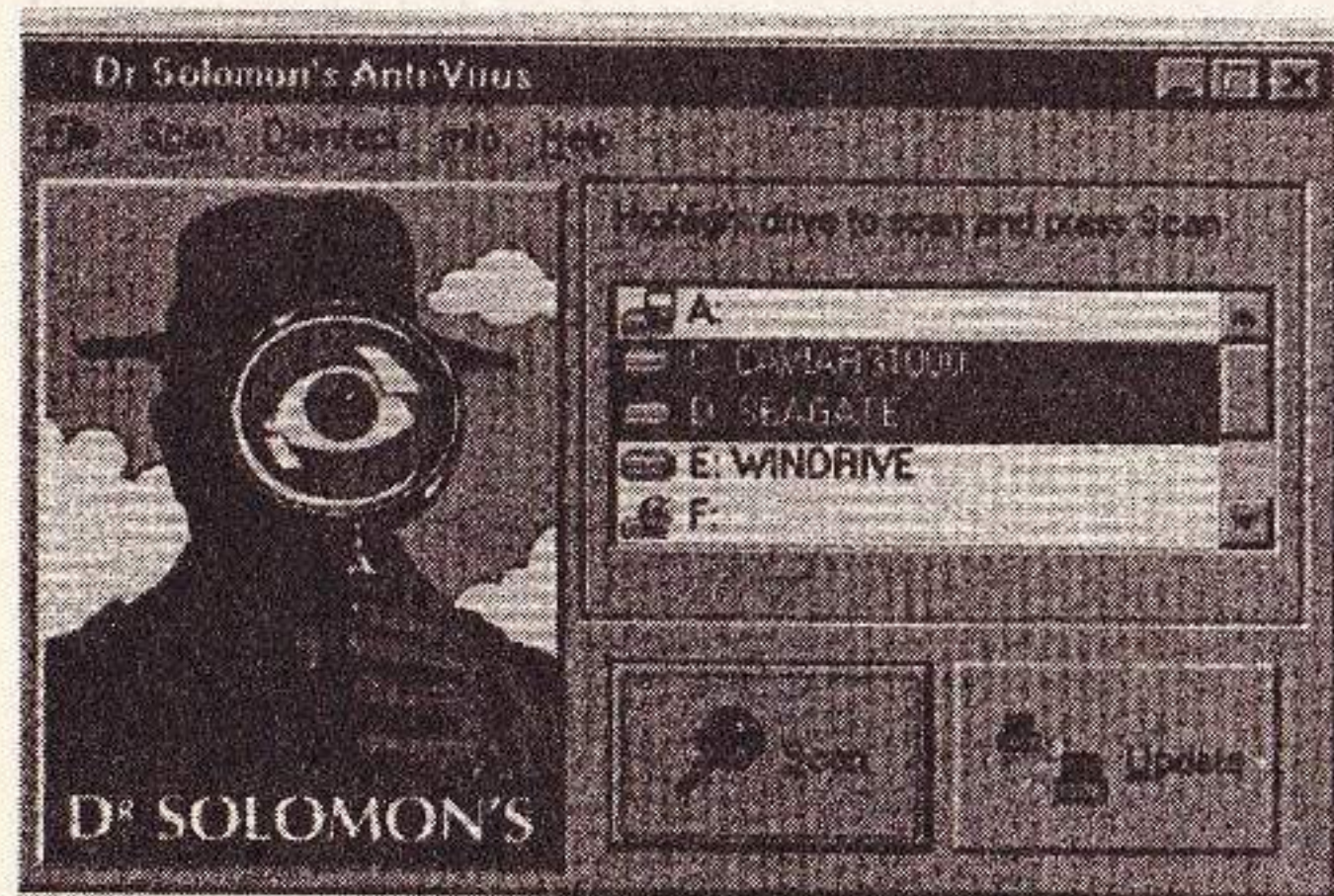
asmuo) yra pagaminta kompanijoje, kuri turi ilgą kompiuterinių virusų naikimo patirtį ir jos programinė įranga yra užsitarnavusi gerą efektyvumo reputaciją. Tačiau ji turi ir aukštą kainų reputaciją. Atnaujintų versijų negalima pasiimti nemokamai.

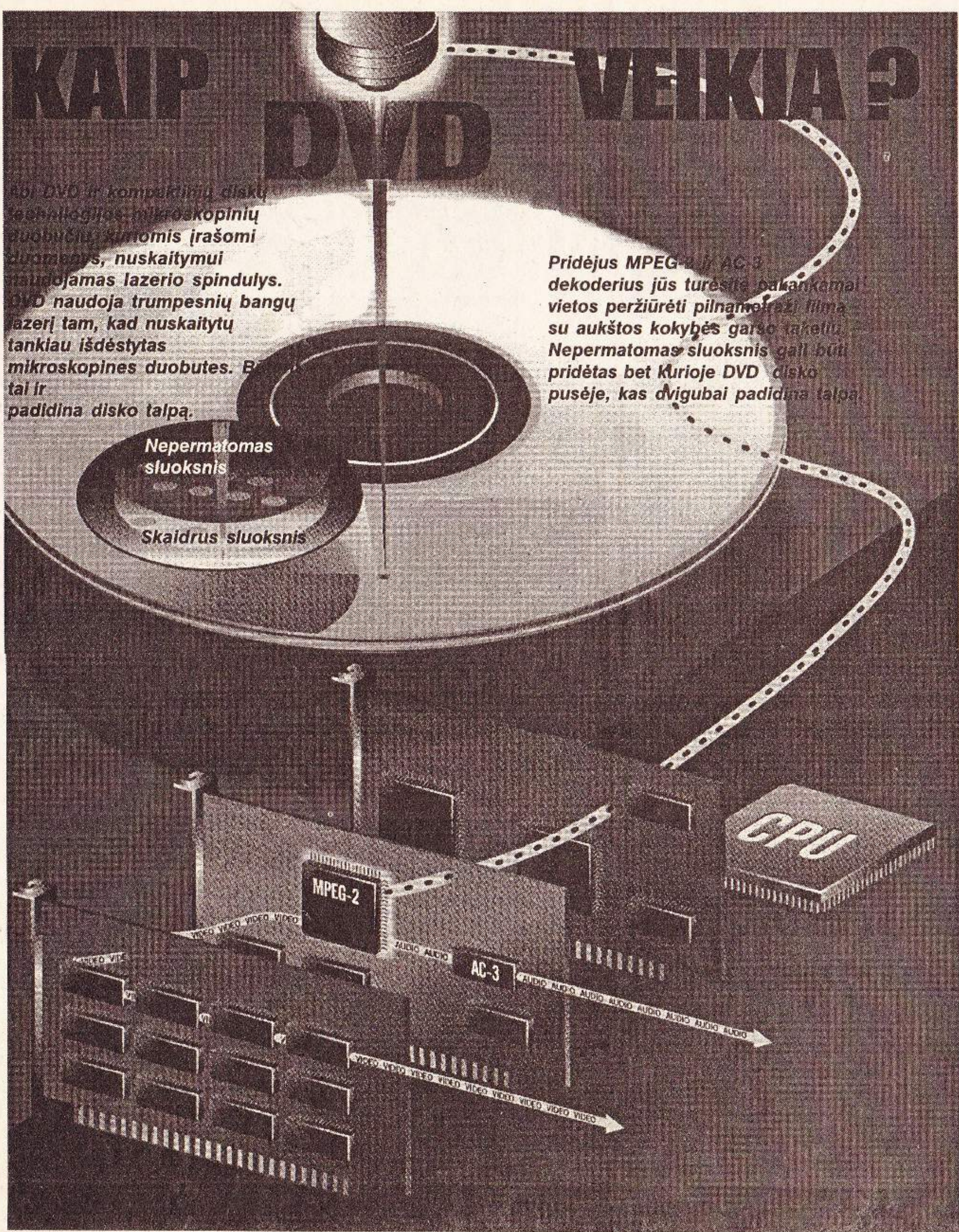
McAfee yra antivirusinių produktų rinkos lyderis ir

paskutinės VirusScan versijos turėjo keletą viliojančių priedų: versijos Windows 95, NT ir 3.1, DOS ir OS/2 ir galimybė nemokamai pasiimti atnaujintas versijas visus metus.

TouchStone's PC-cillin II apima ir priemones Windows 95 ir 3.1. Be to ši programa turi unikalų monitoriaus ekrano vaizdą, kuriame gausu informacijos apie virusų padarytos žalos lygį. Taip pat atnaujintos versijos yra nemokamos pirmomis 90 dienų ir 29.95\$ likusiems metams.

Taigi mokėkite pinigų ir rinkitės, o rinkti jūsų teisė.





1. Dvigubas paviršius: Reguliuojamo fokusinio ilgio lazerio šviesa atšoka nuo vieno iš dviejų disko sluoksnių - nepermatomo ar nuo skaidraus.

2. Nereikalauja centrinio procesoriaus: Duomenys keliauja pro SCSI plokštę, aplenkdami centrinį procesorių, ir patenka į MPEG - 2 dekoderio plokštę, atlaisvindami centrinį procesorių kitam darbui.

3. Dekompresija: Dekoderio plokštėje, MPEG - 2 mikroschema dekoduoja MPEG - 2 video, o AC

- 3 mikroschema dekoduoja dvigubo skaitmeninio garso signalą.

4. Aukštos kokybės atkurimas: Toliau video ir audio duomenys siunčiami tiesiai į jūsų ekraną ir garso kolonėles ar kokią kitą audio sistemą. Specializuotų procesorių ir padidintos disko talpos panaudojimo rezultate gaunamas geresnis video ir garsas.



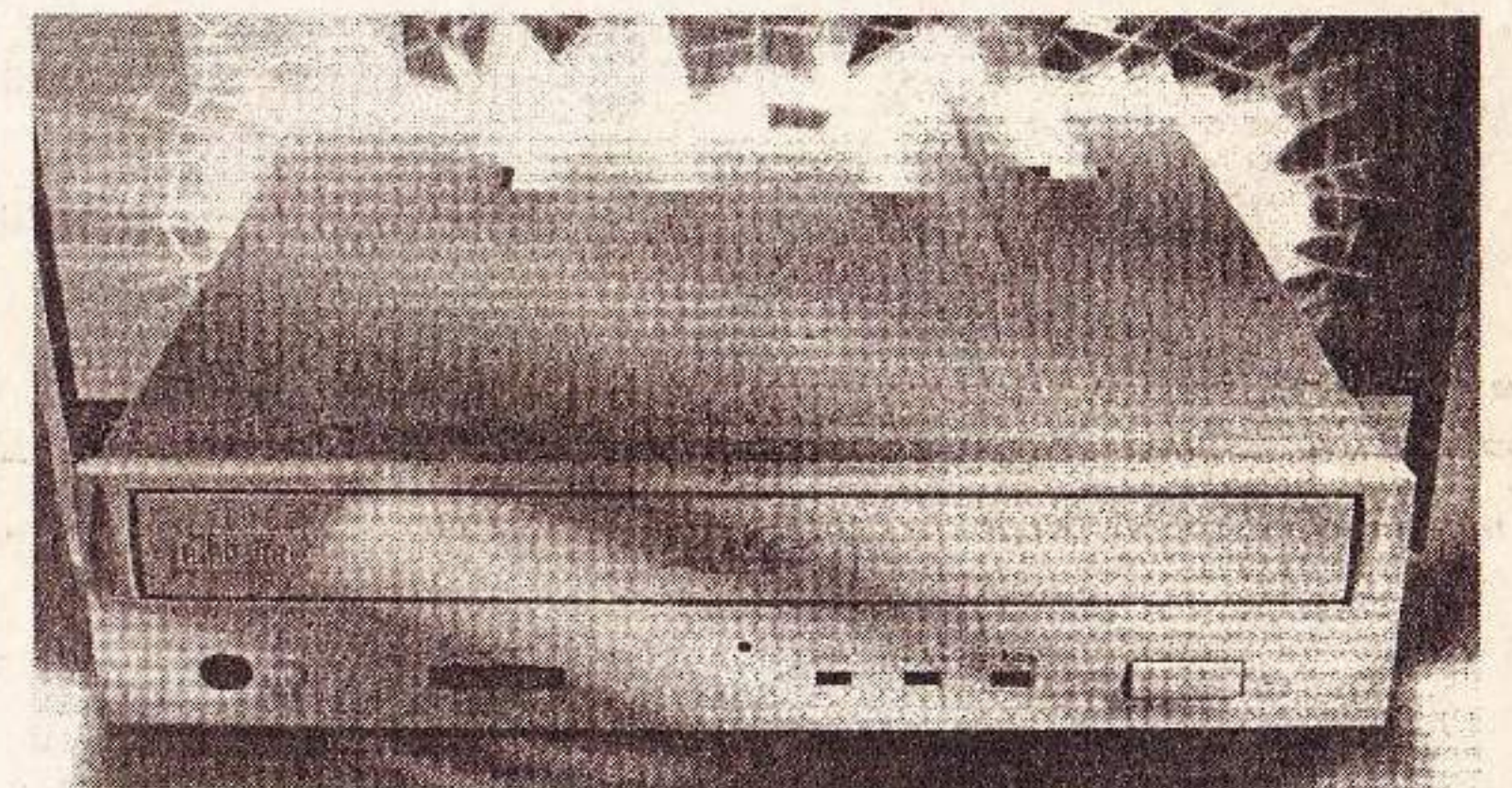
DVD Digital Video Disc

DVD - Digital Video Disc (Skaitmeninis Video Diskas) tai naujovė kompiuteriniame pasaulyje. DVD yra panašūs į CD-ROM, tačiau DVD su tobulesne technologija žymiai pralenkia CD-ROM. Kompaktinių diskų technologija nebuvo atnaujinta nuo 1985 m., kuri leidžia viename diske sutalpinti iki 650MB duomenų. Tuo tarpu DVD vienas diskas turi 4.7GB atminties - tai septynis kartus daugiau nei CD-ROM ir pakankamai pilnametražiui filmui kartu su keliais Doubly Digital Surround Sound garso takeliais sutalpinti, o ką jau kalbėti apie duomenų kiekį! Tačiau 4.7GB - dar ne riba. DVD diskai turi du informacinius sluoksnius toje pačioje pusėje - vieną skaidrų ir vieną nepermatomą. Toks dvigubų informacijos sluoksnių panaudojimas

skaitytuvai skaito visus DVD formatus, įskaitant diskus su vienu informaciniu sluoksniu, dvigubu informaciniu sluoksniu, bei dvipusius diskus. DVD - ROM skaitytuvai taip pat skaito visus egzistuojančius CD - ROM formatus - audio kompaktinius diskus ir įprastinius CD-ROMus - tačiau dar kol kas nepalaiko įrašomų CD (CD-R) diskų.

Šių metų pabaigoje ar 1998 metų pradžioje turėtų pasirodyti DVD - RAM diskai, kurie leis jums rašyti ir skaityti duomenis vėl ir vėl iš naujo.

Kas tikrai skiria DVD nuo CD-ROM - tai jų video, ir raktas į tai yra MPEG-2 kompresija. MPEG-2 pasižymi didesniu kompresijos lygiu ir išpūdingu vaizdo atkurimu, lyginant su senu MPEG standartu. Jūs galite tikėtis puikaus DVD video atkurimo, bet taip pat reikia tikėtis lengvų skaitmeninių defektų, kas



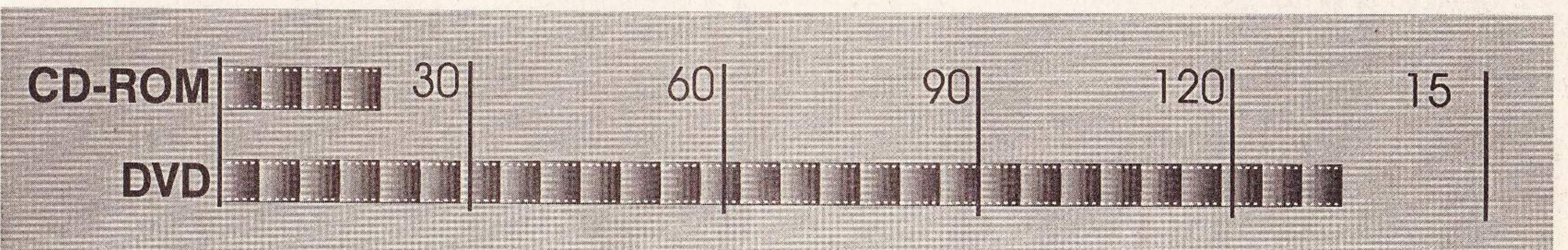
išplėčia DVD talpą maždaug iki 8.5GB. O tai jau apie 13 kompaktinių diskų. DVD technologija taip pat leidžia panaudoti dvipusius diskus, kartu suklijuojant du disko paviršius. Dvipusis diskas turi apie 9.4GB atminties, kai naudojamas vienas informacinis sluoksnis ir 17GB - kai abi pusės turi po du informacinius sluoksnius. Su 17GB jūs sutalpinsite daugiau duomenų nei 26 kompaktiniuose diskuose.

Geros naujienos yra tai, kad DVD - ROM

butent yra video kompresijos atributas. Šie skaitmeniniai iškraipymai atsiranda kaip keturkampiai ar atrodo kaip kitos paprastos geometrinės figūros ir yra dažniausiai sutinkamos kompleksiniuose ekrano vaizduose taip, kaip, pavyzdžiui, judantis vanduo.

Tačiau DVD video pralenkia standartinę VHS kokybę. Skirtingai nei VHS formato vaizdajuostės, DVD diskai laikui bėgant nenusidėvi. Šimtas DVD disko peržiūrėjimas atrodys lygiai taip pat, kaip ir pirmasis.

Laiko Grafikas: MPEG-2 Video (minutėmis)



DVD diske telpa 133 minutės pilno ekrano dydžio MPEG-2 video - tai pakankamai pasižiūrėti be jokio sustojimo filmą "Žvaigždžių Karai". Paprastai tam reikėtų septynių įprastų kompaktinių diskų.

PAGALBOS TARNYBA

DĒMESIO! Jei siunčiate kodus į „pagalbos tarnybą“, **BŪTINAI** rašykite, kokiems kompiuteriams jie skirti!

ANOTHER WORLD (PC)

1. LDKD; 2. HTDC; 3. CLLD
4. LBKG; 5. XDDJ; 6. KRFK; 7. FXLC;
8. KLFB; 9. TTCT; 10. XJRT;
11. HBHK; 12. BRTD; 13. TXHF;
14. TFBB; 15. CKJL; 16. LFCK.
Kodus rašyti, paspaudus C.

GOBLINS (PC)

12. FTQITLA; 13. DCOJOMC;
14. EWCENNG; 15. TCNEROQ;
16. TBTOPPF; 17. IQDNKQO;
18. KKKPURE; 19. NGOGKSP;
20. NNGWTT0 21. LGWFGUS;
22. TQNGFVC.
Kodus rašyti, paspaudus Enter.

MORTAL KOMBAT (PC) FATALITY

JIO KUNG: Permetimas + kžda;
SCORPIO: žžaa+permetimas.
CANO: kk+permetimas.

IIMORTAL (PC)

(lygių kodai)

2. CDDFF1006F70;
3. F47EF21000E10;
4. 8FDfE31001EBO;
5. 94BFB43000EBO;
7. C250F63010AC1;
8. ED11F730178C1.

Alius Levickas iš Kauno

TOY STORY (SEGA MD)

Antrame lygyje surinkite 7 žvaigžduotes ir atsitūpkite ilpę į žaislų dėžę 10-čiai sekundžių. Dabar esate nemirtingas.

Kai pasirodys užrašas „press start“ surinkite kodą **ABdACAžABdA**. Dabar žaidimo metu paspaudę pauzę ir A, pereisite į kitą lygį.

Severinas Monkevičius iš Kauno

PANDEMONIUM (SPS)

(lygių kodai)

1. ADEAMIIE; 2. EPISAKCA;
3. FBIJAKCI; 4. KOCCIEE;
5. NGIAIBJJ; 6. NIIAJBCB;
7. KGCACICI 8. AHICBASE;
9. AIICFASG; 10. AIICBAJI;
11. FBIIAKCK; 12. FDIIAKDC;
13. FFIIAKDK; 14. KACACIBA;
15. ADMCFaid; 16. EMIIKBE;
17. OEIBIBMJ; 18. FAAIAKCE.

THE HIVE (SPS)

(lygių kodai)

1. N/A; 2. IV73; 3. AMQ3; 4. NGH3;
5. ZNO3; 6. WVQ3; 7. HC13;
8. 1EZ3; 9. UVM3; 10. TZ93;
11. U6Q3; 12. 2QJ3; 13. KLS3.

14. 2XS3; 15. 81H3; 16. 8H43;
17. J5V3; 18. VIH3.

SOVIET STRIKE (SPS)

(lygių kodai)

1. WORSTCASE; 2. GRANDTHEFT;
3. GROZNEY; 4. CHERNOBYL;
5. CIVILWAR

(kodai-apgaulės)

IAMWOMAN – begalinė amunicija;
ELVISLIVES – begalinės gyvybės;
MOUNTADEW – begalinis kuras;
THE BIG BOYS – visi ginklai ir t. t.
QUAKER – taika.

NEED FOR SPEED 2 (SPS)

(bonusiniai automobiliai)

kodas – automobilis
ARMYME – Army Truck;
BMRME – BMW;
BUGME – Volkswagen Bug;
CITME – Citroen;
JEPME – Jeep Truck;
LILZIP – Ford Indigo;
LOGME – Log;
OUTHME – Outhouse;
SEMIME – Semitrailer Cab;
TRAMME – Tram;
VANME – Von;
YJME – Mid-80's Jeep.

COMMAND & CONQUER (SPS)

(lygių kodai)

NOD kodai:

2. C99FAXKW8; 3. RZNLQZ3NL;
4. W1954XWLF; 5. W15DASRS8;
6. 8PH1MR53W; 7. GTKWOJDK;
8. YKK424K3D; 9. 874LCPUT4;
10. A8SHPAHXW; 11. OX3UKOP94;
12. QGDUMSK2J; 13. SZP09VDSB.

GDI kodai:

2. 04XFOOP3W; 3. W3KIESA3O;
4. A8OTO3WIW; 5. W1N457LJ4;
6. OLRH5ZUS; 7. OX3CS3D46;
8. 036Y0TVNY; 9. V199PXG5L;
10. 8PH1NEGII; 11. GTJKF2J00;
12. TORMFVVM5; 13. AQU7OQ65A;
14. KV2UWMZJ9; 15. GTJ2PV46O.

Nemirtingumas – 800C1A00600;
Begalinės raketos – 800C8784FF0A;
Begalinės Vinčesterio kulkos –
800C8748FF03;

Begalinė Bazuka – 800C8784FF07
Aleksandr Kuznecov iš Vilniaus

„C&C“

„COMAND & CONQUER“ kodų nežinome. Girdėjome, jog jie yra tik beta versijoje, o iš galutinio žaidimo varianto išnyko.

Tiesa, keli nesažiningi būdai užsidirbti pinigų vis dėlto yra. Pavyzdžiui, žaidžiant už NOD galima statyti patrankų bokštelių ir tuoj pat juos parduoti. Dažniausiai iš parduoto bokštelio pasirodo 2 ar 3 pėstininkai, ir jų kaina viršija pirkimo ir pardavimo skir-

tumą. Tačiau joks padorus žaidėjas nesinaudoja tokiais niekšiškais triukais. Už tokius dalykus galima duoti ir į kaulus... Labai apsimoka parduoti *tiberiumo* saugyklą – jums sumokama už viską, kas yra saugykloje.

Nedaugelis žino, kad parduoti galima ne tik pastatus, bet ir pėstininkus, techniką ir net civilius asmenis. Tai daroma šitaip: norimą parduoti vienetai reikia pastatyti labai arti pastato, išsikviesti pastato pardavimo režimą ir pervesti kursorių \$ ant parduodamo vieneto. Kai ekrane pasirodys jo pavadinimas, reikia paspausti mygtuką.

Dar vienas nesažiningas būdas. Jis įmanomas tik žaidžiant prieš kompiuterį. Reikalas tas, kas kvaila mašina užkardos nelaiko priešui ir ją nešauda!!! Jei „nutempi“ sienas iki priešo bazės ir aklinau uždarysi praėjimą, įvairūs priešai j visiškai beviltišką padėtį. *Charvesteriai* nustoja vežioti *tiberiumą*, o kariuomenė bejėgiškai blaškosi viduje. Belieka gerai pasiruošti galutiniam puolimui ir vargšelius paimti plikomis rankomis.

MORTAL KOMBAT 2

nemirtingumo kodas –

←↓←→↓→←←→→

norint jį surinkti reikia įeiti į options ir nustatyti DONE. Surinkę kodą įeikite į TEST MODES ir nustatę NO DAMAGE TO PLAYER ONE, paspauskite A. Jei norite įveikti priešą vienu smūgiu, nustatę 1 HIT KILLS TO PLAYER 2 paspauskite A.

Laimonas iš Kauno

LHX ATTACK CHOPPER

kodai pereiti į kitus lygius

CQAAIEA;
CQAAJEE;
CQAEERX;
CQIEYKC.

DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS

lygių kodai

ARTREIDES

(mėlyni)

DIPLOMATIC;
SPICEDANCE;
ETERNALSUN;
DEFTHUNTER;
FAIRMENTAT;
ASHLIKENNY;
SONICBLAST;
DUNERUNNER;

HARKONNEN

(raudoni)

DIMOLITION;
SPICESATYR;
BURNINGSUN;
DARKHUNTER;

EVILMENTAT;
ITSJOEBWAN;
DEVASTATOR;
DEATHRULER;

ORDOS

(žali)

DOMINATIONS;
SPICESABRE;
ARRAKISSUN;
GOLDHUNTER;
WILYMENTAT;
SLYMELANIE;
STEALTHWAR;
POWERCRUSH.

Paulius Gulbinas iš Vilniaus

PANDEMONIUM

lygių kodai

ADEAMIIE
EPIJAKCA
FBIJAKCI
KOCCIEE
NGIAIBJJ
NIIAJBCB
KGCACICI
AHICBAJE
AIICFAJG
AIICBAJI
FBIIAKCK
FDIIAKDC
FFIIAKDK
KACACIBA
ADMCFaid

kodai-apgaulės

įvedami į PASSWORD:

BORNFREE – visi lygiai;
HARDBODY – nematomumas;
VITAMINS – 31 gyvybė;
CORONARY – papildomi energijos vienetai;

BODYSWAP – personažų perjungimas trikampio pagalba;

OTTOFIRE – specialus ginklas;

EVILDEAD – nemirtingi priešai;

THETHING – kūno mutacija – L2 mygtuku (L2 ir X – grįžimas į normalią būklę);

INANDOUT – išeidami iš žaidimo, grįžtate į lygių žemėlapi;

TWISTEYE – vaizdo posūkis (Džoistiko ir L1+L2 kombinacijų pagalba);

CASHDASH – lygio pabaigoje esantis bonusinis etapas;

TOMMYBOY – „pinbol-bonusas“ baigus lygį.

TOMB RAIDER

kodai-apgaulės

Lygių perjungimas

Žaidimo metu paspauskite mygtuką SELECT ir įeikite į meniu. Įveskite kodą:

L2, R2, σ, L1, L1, ●, R2, L2.

Jei kodą įvedėte teisingai, išgirsite Laros balsą. Paspauskite SELECT – atsidersite kitame lygyje.

Visi ginklai ir be galo daug šovinių;

Žaidimą praeikite, naudodamiesi lygių perjungėju. Po to pradėkite žaidimą iš naujo ir turėsite visus ginklus ir be galo daug šovinių, kurie niekuomet nesibaigs.

Į KOVĄ EINA TIK LORDAI

Seniai seniai, kai apie „WARCRAFT“ niekas dar net negalvojo, o „HEROES OF MIGHT AND MAGIC“ buvo tik planuojamas kurti, žmonės jau žaidė strateginius žaidimus. Tiksliau, vieną strategiją, jau tuo metu tapusią šio žanro klasika. Kalbame apie „WARLORDS“.

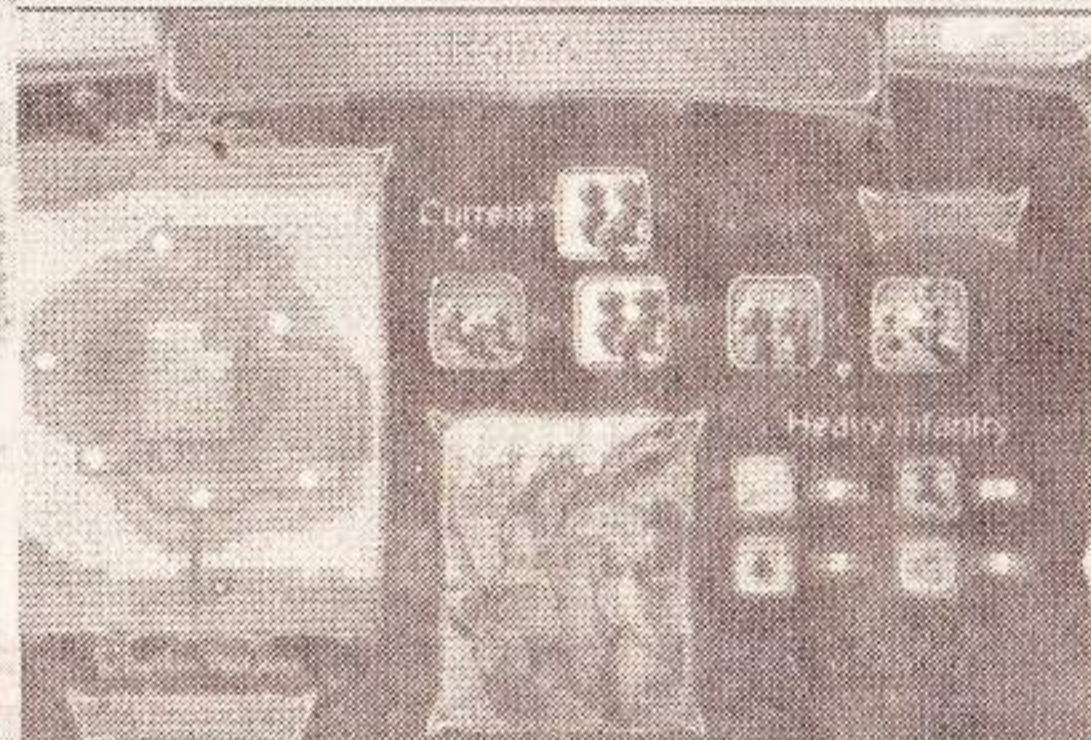
Australų kompanija SSG- žaidimo kūrėja valdė strategiškai pasikausčiusių *user'ų* protus ir širdis iki pat realaus laiko ir HMM atsiradimo. Pastarieji nuolat gaudavo pastiprinimą tęsinių ir klonų pavidalu, o SSG vis tylėjo. Ir štai, po 3-u metų fanai pagaliau gali patenkinti atsikvėpti: „WARLORDS III“ bus! Šį kartą jo kūrėju tapo kompanija BRODERBUND.

Visą laiką, kol SSG tylėjo, plūdo begalės gerbėjų, kurie nenorėjo pamiršti širdžiai mielo pavadinimo, pageidavimų. Beliko tik surūšiuoti ir apibendrinti prašymus, pasiūlymus ir juos įgyvendinti naujame žaidime.

Dauguma rašančiųjų pageidavo praplatingi multiplayer galimybes. Žinoma,

ai manipuluoti savo kariuomenėmis. Dėl tos pačios priežasties SSG įvedė sistemą, kuri supažindina Jus su šiuo metu kovos lauke vykstančiais įvykiais. Pagalvokite patys: juk nebeteks stebėti kovos, kol laikrodys negalėstingai skaičiuoja Jūsų ėjimo laiką. Kita vertus, Jūs bet kada galėsite pamatyti svarbią kovą ir jos pabaigą. Beje, „ėjimų vienu metu“ sistema bus taikoma, kai žais žmogus prieš žmogų. Situacijos komiškus kitur: kūrėjai labai greitai pastebėjo, kad kompiuteris kur kas protingiau išnaudoja skirtą laiką, nei žmogus.

Kaip jau minėjome, SSG įvedė



sudėtingą multiplayer žaidimo derinimo sistemą. Pasirinkdami „ėjimo vienu metu“ algoritmą, galėsite nustatyti ėjimo ilgį (minutėmis), o taip pat ir viso žaidimo maksimalų ilgį (minutėmis). Jei dėl blogo ryšio kuris nors žaidėjas „iškris“ iš kolektyvinio žaidimo, jį labai greitai pakeis kompiuteris. Nors, kita vertus, Jūs taip pat sėkmingai galėsite tęsti žaidimą per išsaugojimą (save game). Ypač smulkmeniškai žaidėjai galės susitarti net dėl laimėjimo sąlygų: maksimalus kiekis aukso, kariuomenės, pilių ir t. t. Na, o jei Jūs vargina ligos statybos, galite be vargo žemėlapyje išsirinkti visiškai pastatytus miestus, išnešyti kariuomenes ir... pirmyn!.. Į kovą!

Tik nereikia manyti, kad dėl kolektyvinio žaidimo buvo pamiršti pavieniai žaidėjai. Visiškai ne! Tokiems strategams yra sukurta speciali kampanija, kurią sudaro 10 misijų. Pasakysime daugiau: visi scenarijai susiję vienas su kitu ir sekančią užduotį galima vykdyti su jau pamėgta kariuomene, artefaktais ir kitais rakandais. Patikėkite, jums prireiks gerų karių. Šį kartą žaidėjas yra vieno iš 5 riterių ordino vado. Be to, galingasis lordas Beinas (Lord Bane) ir didžiulė jo kariuomenė jau artėja prie Jūsų karalystės. Jūsų tikslas – suvienyti besivaidijančius riterius ir sumušti niekadėją Beiną. Tik gaila, kad autoriai suteikia galimybę žaisti tik už teigiamiečius.

Be to, kampanijoje bus panaudotas laiko apribojimas. Už kiekvieną įvykdytą užduotį strategas gauna tam tikrą taškų kiekį, kurie gali būti panaudoti reguliariųjų būrių kovinių sugebėjimų pagerinimui.

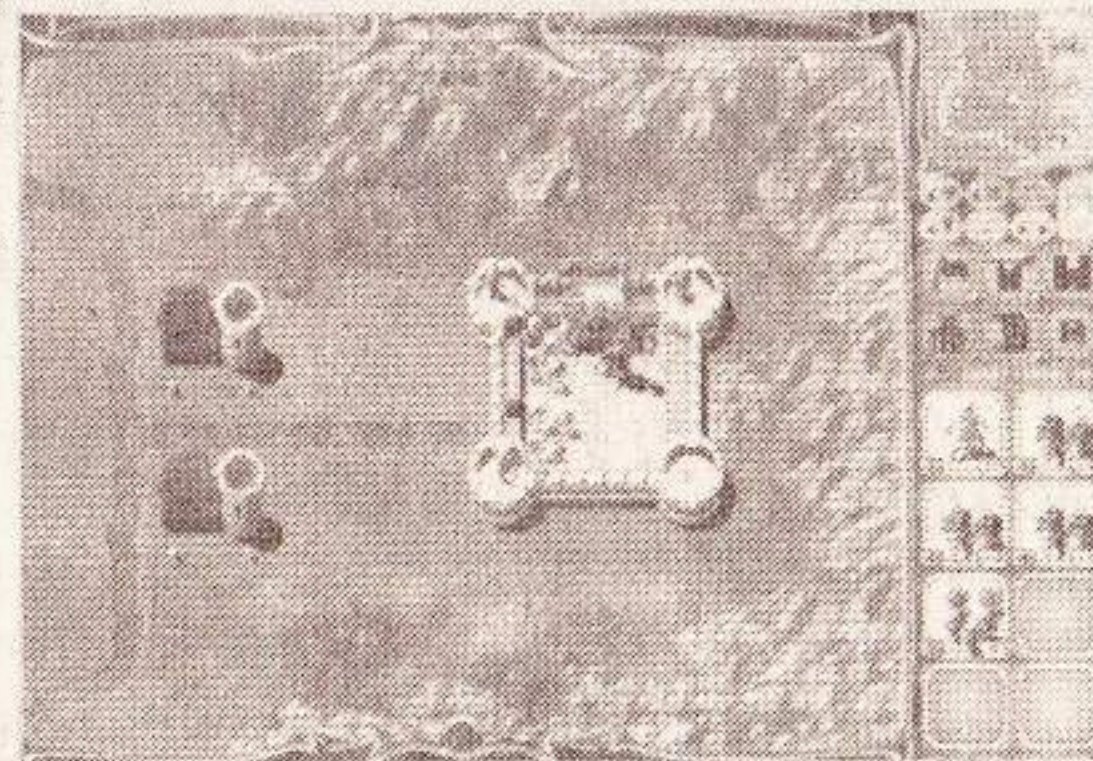
Jei Jums nusibodo jau 41-ą kartą einama kampanija, belieka tik pasireikšti atskirose misijose. Jų yra apie 12. Įdomu, kad žemėlapiai siužetais siejasi su kampanija, išskirdami atskiras batalijas. Autoriai labai visistengė, kurdami ypatingas situacijas. Vietovės dizainas taip pat tikroviškesnis.

Kiekviename tokiaame etape gali kautis nuo 2 iki 8 žaidėjų – kompiuterinių arba gyvų. Išsiplėtė ir strateginės kompiuterio galimybės. Neutralūs žaidėjai užpuolimo atveju tampa aktyvesni. Be to, Jūs net galėsite palaikyti su kompiuteriu pilnaverčius diplomatinis santykius, pasirašant sutartis, keičiantis resursais ir t. t. Žemėlapių dydžiai tapo įvairesni – nuo mažųjų (

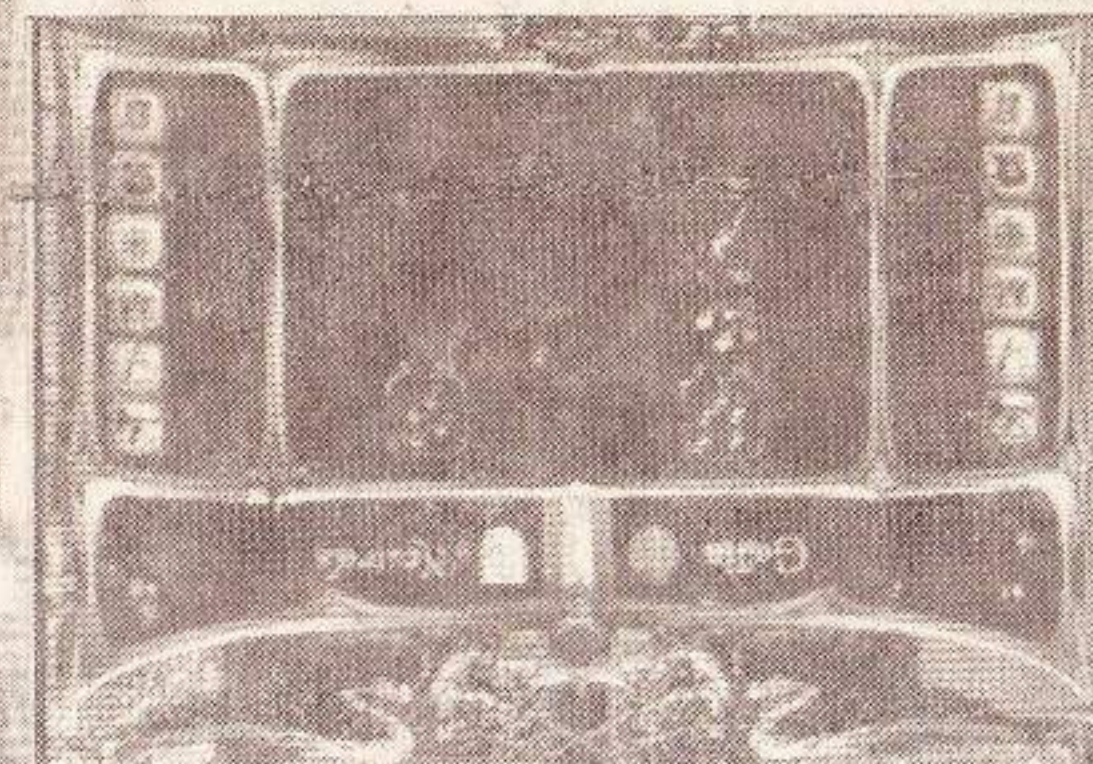
32x40) iki beribių (128x160).

Vietovė taip pat keičiasi: kalnai, lygumos ir judėjimo greitis. Žemėlapių generatorius turi daug naujų galimybių. Taip, žaidėjas gali nurodyti didelį salų kiekį. O gal Jums paprasčiausiai reikia vieno kontinento?

Kas gi čia dar? Kaip ir praėjusiose žaidimo dalyse, yra tik trys gyvenviečių



tipai: kaimai, miestai ir citadelės. Užduotys herojams dabar siūlomos kaimuose, o ne cerkvėse ir šventyklose. Priešo miesto užėmimas Jums neduos naujų būrių, kuriuos turi tik priešiška pusė. Galėsite tik ruošti „bendrus“ Jūsų ir priešų būrių tipus. Jūros uostai yra už miesto ribų. Jie pareikalaus papildomos apsaugos. Įsivaizduokite, kaip Jūs užkariaujate ir naikinate priešų uostą tuo metu, kai miesto sargyba beviltiškai skėsčioja rankomis ir stebi, kas tuo metu vyksta. Gražu, ar ne?! Atsirado nauji objektai, vadinami sitais (site). Kiekvienas sitas artimiausiam miestui duoda tam tikrą bonusą. Taip pat bonusais gali tapti auksas, resursai ir papildomi kariniai įrenginiai.



Deja, kompanija SSG nesiruošia kartu su žaidimu leisti scenarijų redaktoriaus. Dizainerių sukurti žemėlapiai yra labai sudėtingi, todėl su jais gali dirbti tik labai patyręs redaktorius. Negalima pamiršti, kad visi 82 kariuomenių tipai yra animuoti. Todėl žaidėjas taip pat negali jų taisyti. Žinoma, niekas neneigia galimybės atsirasti tokiam redaktoriui vėliau.

O dabar šturprizas. Žaidimo autoriai į WARLORDS 3 įdėjo magiją! Taigi, nuo šiol lordai turės dar vieną papildomą sugebėjimą! Tačiau tokia naujovė buvo įvedama labai atsargiai. Jei žaidėjas nori, scenarijus pradžioje gali atjungti antgamtinių jėgų naudojimą. Burtininkų galimybės taip pat labai ribotos. Per vieną ėjimą galima panaudoti 2-3 burtus! O kovos metu jokio kišimosi! Magiškoji energija suskirstyta į 3 tipus, kaupsis tik miestuose, mana taps dar vienu resursu (ne mažiau vertingu nei auksas).

Skirtingi herojai turės skirtingus magiškus sugebėjimus. Kai kurie visai tokių sugebėjimų neturės.

Kiekvieną kartą eidamas į naują lygį herojus gali išsirinkti naują užkeikimą, o jau turimiems užkeikimams gauna bonusus. Kiekvienam užkeikimui reikia tam tikro nurodytos spalvos manos kiekio. Tik „pilkieji“ magai gali naudoti bet kokią maną. Burtų

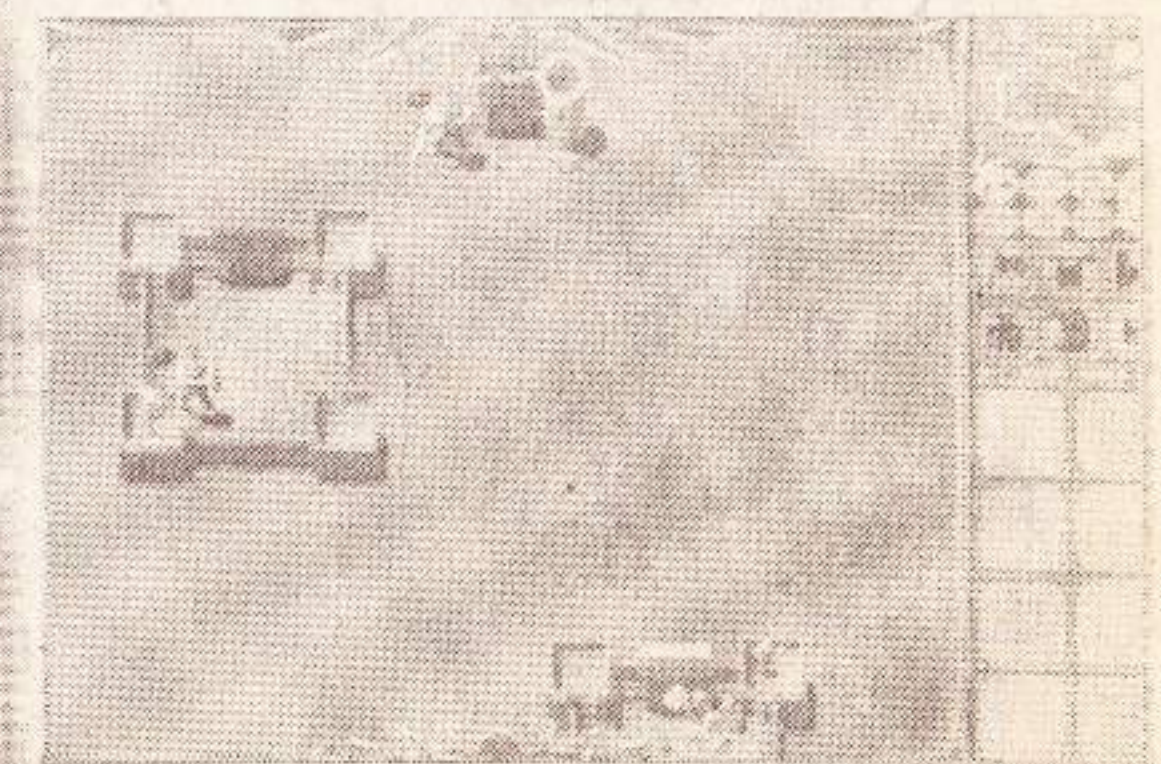
sąrašas nedidelis: nematomumas, sugebėjimas atgaivinti nukautuosius, sugebėjimas skraidyti ir kai kurie kiti.

O ko gi Jūs norėjote? Juk tai ne MASTER OF MAGIC!

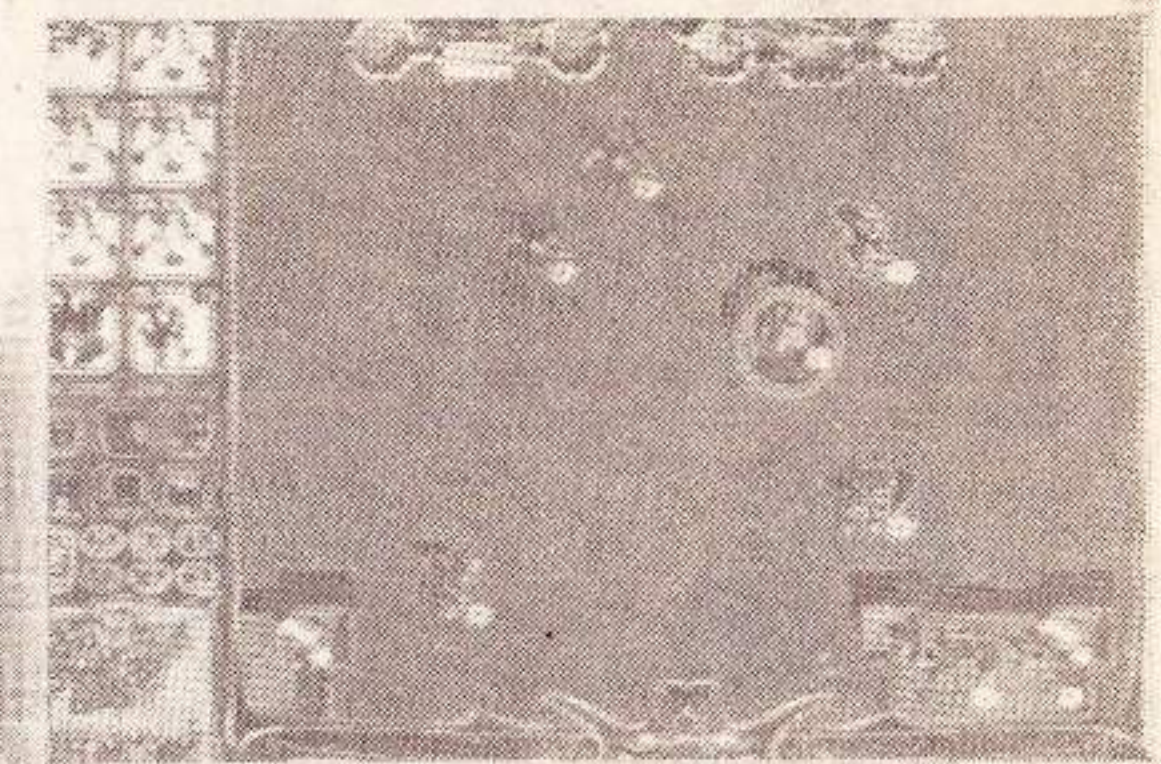
Ir visgi WARLORDS 3 – tai visų pirma grubi fizinė jėga (10 herojų tipų, 60 kariuomenių tipų, apie kuriuos istorija kol kas nutyli).

Jau seniai žaidėjai reikalauja kuo didesnių būrių ir štai rezultatas: 13 šalių, tarp kurių rasite riterius, barbarus, gnomus, orkus, elfus ir kitokius efektingus *fentezi* pasaulio personažus. Kiekviena rasė turės savo išskirtinę kariuomenę.

Galite stebėtis, tačiau šiais genetinės inžinerijos laikais viskas įmanoma! Netgi rasių sukryžminimas, norint gauti orko ir pegaso hibridą! Pasakysime daugiau, kiekviena tauta turi savo samdinius: šie ypatingi tipai negimsta Jūsų pilyse. Atvirkščiai, jums tenka ilgai laukti, kol tie veltėdžiai užsuks į Jūsų kiemą. Kiekvieno stratego mėgstamiausias darbas – puoselėti mielą širdžiai herojų! Dabar Jūsų



herojus galės tobulėti iki pat 10 lygio ir gauti vis naujų sugebėjimų tokių herojų yra nemažai: Wizard, General, Priest, Necromanser, Paladin, Ranger, Vampire, Shaman. Kai kurie jų yra magijos sunkiasoriai, kiti specializuojasi tik karo mene.



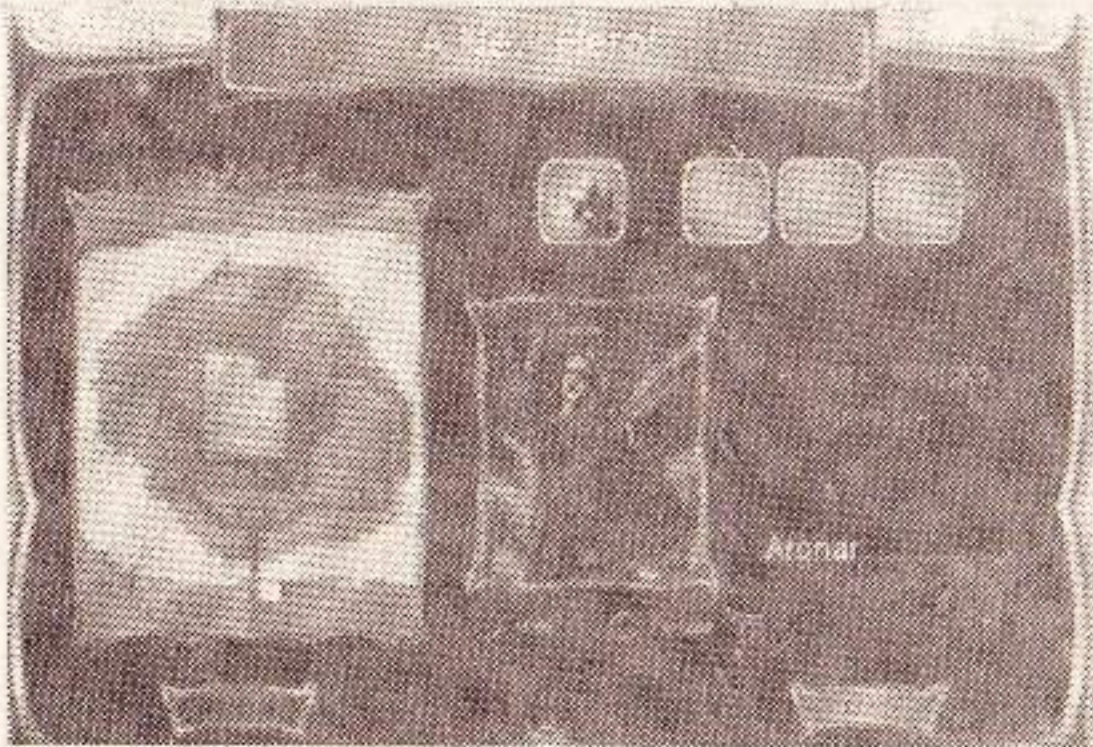
Rinkdami taškus galite pasirinkti, ar tobulinti jau esamus talentus, ar įsigyti naujų. Kas dėl reguliariosios kariuomenės, ji kažkaip ypatingai nepasikeitė. Patyręs žaidėjas pastebės visus jau pažįstamus kariuomenės tipus, o taip pat keletą naujų: Icguard, Dwarven Runners, Plague Carries ir Wolfrides.

Kai kurie būriai turės ypatingus sugebėjimus, tačiau dauguma liko „pilkąja mase“.

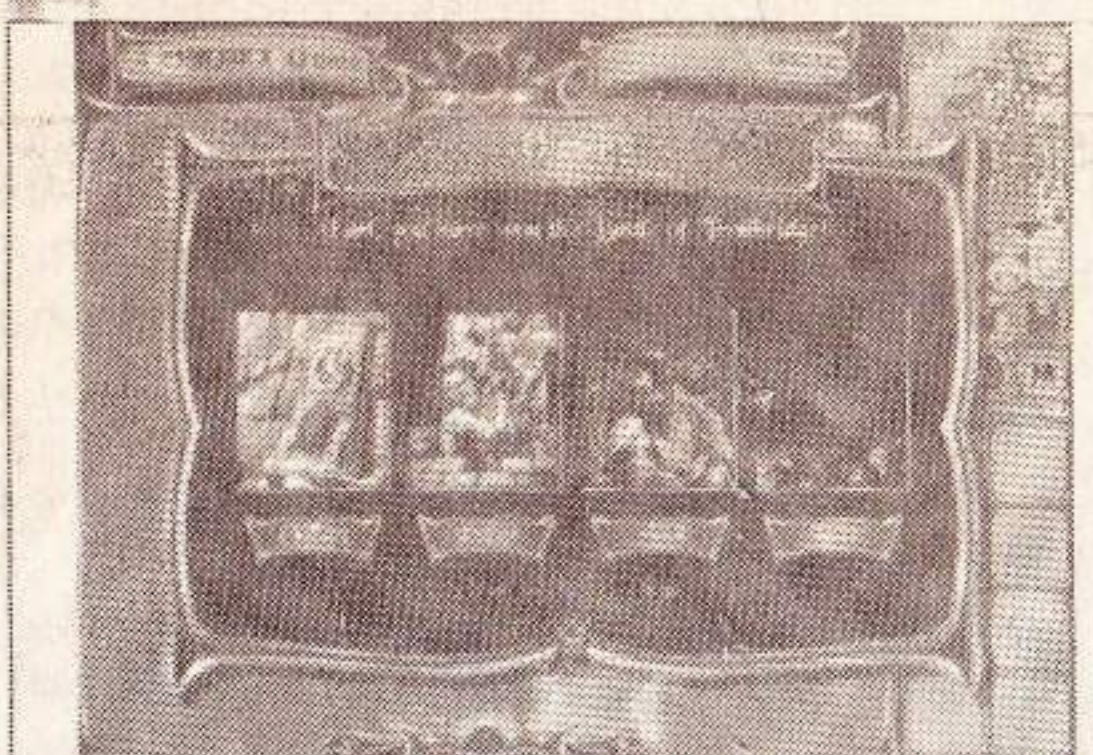
Žaidime tiek daug naujovių, kad net išvardinti sunku. Bus ir atjungiami *fog of war*, ir pirkliai prekiaujantys artefaktais, galintys numatyti kovos baigtį...

Kaip patys suprantate, SSG programuotojai visus praėjusius metus kūrė ne tiek grafiką (tai dailininkų darbas), kiek gudrų ir protingą DI (dirbtinis intelektas), kuris gal net kartais privers Jus pravirkti iš sielvarto po kurio nors eilinio pralaimėto mūšio.

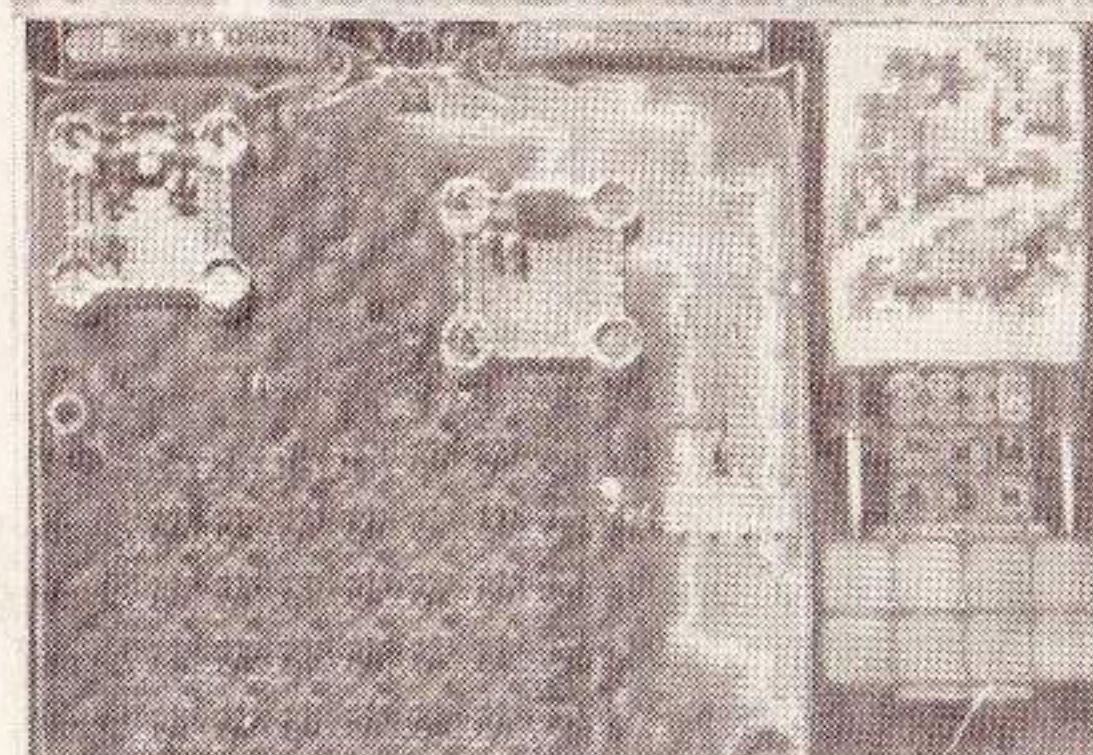
Taigi nesnauskite, lordai jau čia pat!



„WARLORDS II“ galima buvo žaisti per tinklą ir net e-mail'u, tačiau, aiškiai to buvo



negana. Be to dabar kūrėjai pakeitė multiplayer'io režimo algoritmą. Dideliu praeitų serijų trūkumu buvo *turn-based* režimas (žaidėjai daro ėjimus paeiliui): jei buvo daug žaidėjų, vienas pilnas ciklas (t.y. laiko atkarpa, per kurią visi žaidėjai



suspėja padaryti po vieną ėjimą) galėjo sugaišinti daug laiko. Kalbėti apie viso žaidimo ilgį apskritai neverta. Ir vis dėlto, peržiūrėję realaus laiko įvedimo galimybę, SSG šio žingsnio atsisakė. Vietoj to buvo parasytas algoritmas „ėjimui vienu metu“, labai panašus į „M.A.X.“ įgyvendintą idėją. Reikalas tas, kad žaidėjai galės nustatyti maksimalų savo ėjimo ilgį. Šioje laiko atkarpoje žaidimo dalyviai gali rami-

WARLORDS III

KOMPIUTERIAI KOMPIUTERIAI KOMPIUTERIAI KOMPIUTERIAI

Čia bus apžvelgti populiariausi (ir ne tik) videožaidimų kompiuteriai, kurių šiuo metu tikrai nestinga ir yra iš ko rinktis. Pamėginsime objektyviai įvertinti kiekvieno kompiuterio galimybes bei pateikti techninius duomenis. Jums liks tik pasirinkti. Mano manymu, reikėtų pradėti nuo žinomiausio ir labiausiai išgerto:

SEGA SATURN

CPU:

Du pagrindiniai procesoriai:

32 bitų RISC SH2 (20.0 MHz, 25 MIPS).

Koprosesorai: 32 bitų RISC SH1 (20.0 MHz, 17 MIPS), garso 16 CISC (11.3 MHz, 1.1 MIPS).

GRAFIKA:

16.77 mln. spalvų, trimatė grafika, redukcija, rotacija, transformacija.

GARSAS: 32 garso kanalai, skonavimo dažnis 44.1 KHz,

„SURROUND STEREO“ garso efektas.

ATMINTIS:

darbinė RAM 16 Mbit,

video RAM 12 Mbit,

CD buferinė RAM 12 Mbit,

papildoma RAM 256 Kbit.



1. **Arcaderacer** – puikus vairas, leidžiantis patirti tikrą vairavimo malonumą žaidžiant vairavimo žaidimus (nors jų nėra per daug), – tokius kaip „SEGA RALLY“.

2. **Virtua stick** – šis 8 mygtukų įrenginys su reguliuojamu šaudymo greičiu nepakeičiamas daugelyje žaidimų, o ypač „VIRTUA FIGHTER“.

3. **G-PLAYER adaptor** – puikus priedėlis sportiniams žaidimams su kamuoliais, leidžiantis žaisti net 6 žaidėjams vienu metu.

4. **Backup memory** – nusipirkus šį įrenginį nereikės nutraukti žaidimo įdomiausioje vietoje. 4 Mbit papildoma atmintis leidžia įrašyti sudėtingiausius žaidimus.

5. **Video CD pack** – pavers Jūsų SATURN'ą puikiu video CD grotuvu. Nuostabiūs videoklipai, naujaisi videofilmų taps prieinami neišėjus iš namų.

Šie duomenys rodo, kad „SATURN“ – tikrai įspūdingas kompiuteris, turintis nepaprastų galimybių. Tai kol kas naujasis firmos SEGA gaminytis. Trimatė grafika, itin ryškus vaizdas, nuostabiai švarus stereo garsas, tačiau viso šito neužtenka, kad jis taptų populiariausiu kompiuteriu. Žaidimai – štai kur problema. Jų nėra labai daug, ir tie patys ne visi įspūdingi. Iš jų galima išskirti „VIRTUA FIGHTER“, „SEGA RALLY“ ir „VIRTUA COP“ bei dar „PANZER DRAGON“ – tai ir viskas, nors SATURN'o duomenys tikrai leistų daugiau. Kol kas tai vienintelis videožaidimų kompiuteris, kuriuo jūs galėsite pasijungti prie INTERNET'o, arba nusipirkus video kamerą bei dar ką (žinoma tam tikrai), kalbėtis telefonu ir matyti savo pašnekovą, o jis – jus (pašnekovas taip pat turi turėti visus reikalingus priedus: SEGA SATURN kompiuterį, videokamerą ir modemą). Be to, SATURN'as gali būti video ir audio CD grotuvu, o taip pat jį galima panaudoti žiūrint Foto CD (beje, tai gali kiekvienas 32 bitų kompiuteris).

TOMB RAIDER II

TEMA: nuotykių;

GAMINTOJAS: CORE DESIGN;

KOMPIUTERIAI: SONY PLAYSTATION,

SEGA SATURN, PC;

NUMATOMA ISLEISTI: 1997 m.

gruodžio mėn.

Populiarūs žaidimai beveik visuomet tampa daugiaseriškieji. Taip atsitiko ir su „TOMB RAIDER“, kuris susilaukė neįtikėtinai sėkmės bei galybės gerbėjų. Tai vienas iš geriausių 1996 m. žaidimų (mano manymu, pats geriausias!).

Lyginant su pirmąja šio žaidimo dalimi, didelių naujovių nebus. Tačiau, iš kitos pusės, tęsinys praranda prasmę, jei jame nebūna naujų techninių patobulinimų, kurie galėtų padaryti žaidimą daug kartų pranašesnį už savo pirmtaką.

Atsižvelgdami į tai, „TOMB RAIDER II“ kūrėjai, savaime aišku, ką nors keis, tobulins. Visų pirma, ruošiamasi „išmokyti“ Larą (toks herojės vardas) daugiau judesių, nuo šiol ji galės šliaužti ir kopti.

Taip pat, kaip ir pirmojoje dalyje, galima tikėtis įdomių, sunkių bei didelių lygių, nes lygių redaktorius liko tas pats. Bus tokių nuostabių ir egzotiškų vietovių kaip Venecija arba scenos po vandeniu, prie nuskendusio laivo. Grafika taip pat turėtų būti daug geresnė nei pirmosios dalies. Tobulės ir priešai, kuriuos nugalėti bus dar sunkiau.

Tačiau – taip tvirtina daugelis gamintojų – prieš pasirodant vieno ar kito žaidimo tęsiniai būna ir taip, kad pažadai virsta niekais. Pagyvensim – pamatysim, bus „TOMB RAIDER II“ geriausias 1997 m. žaidimas, ar ne.

VIDEO ŽAIDIMŲ NAUJIENOS

WING COMMANDER IV

TEMA: kosminio laivo simulatorius;
GAMINTOJAS: ELACTRONIC ARTS;
KOMPIUTERIAI: SONYPLAYSTATION, PC.

Ketvirtoji žaidimo „WING COMMANDER“ („WC“) dalis įėjo į kompiuterių žaidimų istoriją kaip pirmasis kompiuterių žaidimas, kuriam sukurti prireikė nei daugiau nei mažiau kaip 10.000.000 dolerių. Tai visai nenuostabu, nes žaidimas labiau primena filmą nei erdvėlaivio simulatorių. Filmą, kuriame, beje, nusifilmavo ne pačios pigiausios Holivudo žvaigždės: Malkolmas Mak Dauelas (Malkolm Mc. Dowell) ir t.t.

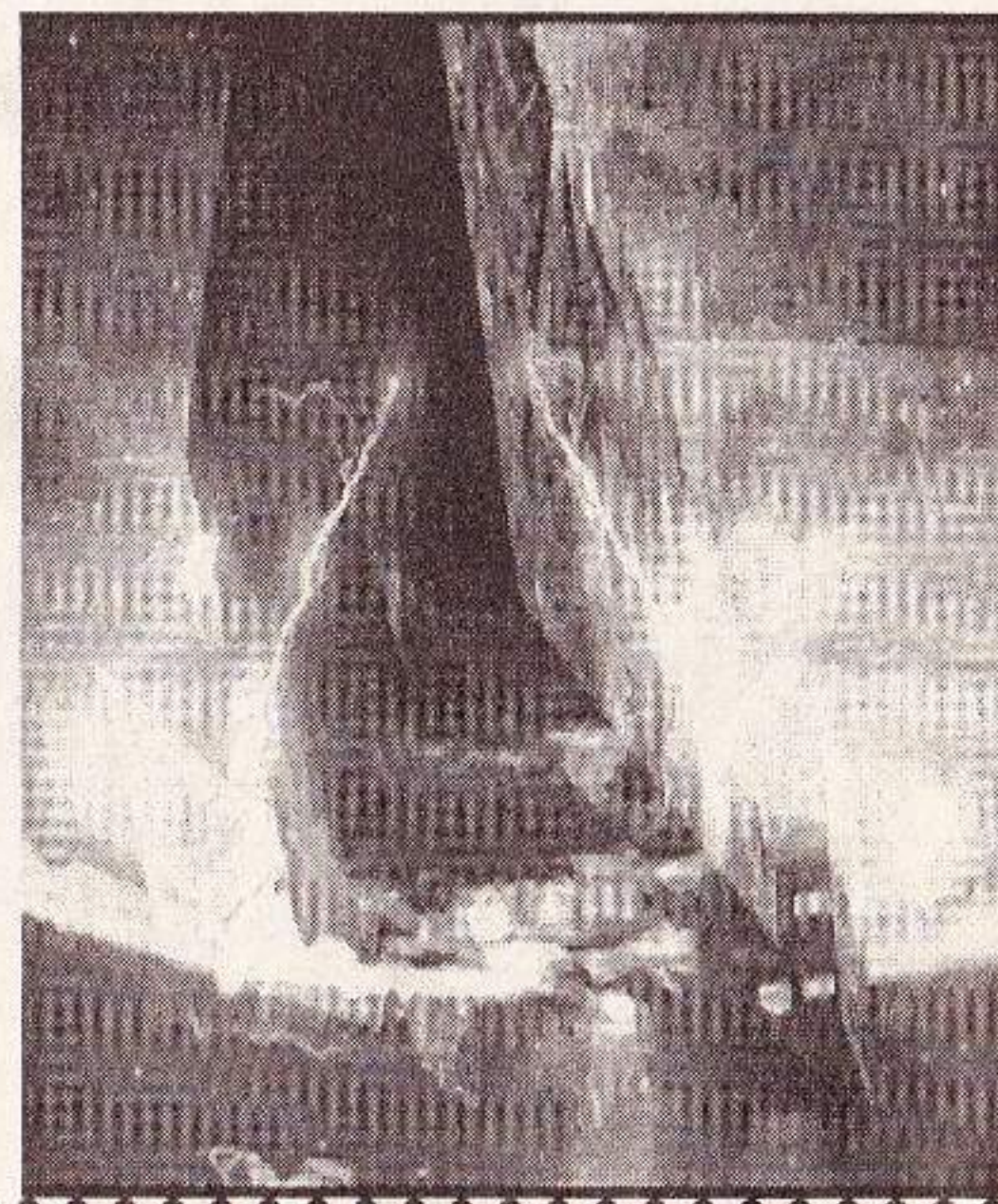
Nors niekas ir nekritikuoja „WC IV“ filmuotų tarpų, tačiau daugelis mano, kad jie užgožia patį žaidimą.

Mėgėjai paskraidyti ir pašaudyti gali paprasčiausiai užmigti, kol bus demonstruojama viena ar kita filmuota scena, nebent jie būtų mokslinių fantastinių filmų gerbėjai (tokie žaidėjai negali pakęsti sunkių beveik vi-

enodų misijų).

Kaip ir „WC III“, „WC IV“ galėsite bendrauti su kai kuriais personažais, kas, savaime aišku, turės įtakos tolesniam siužetui.

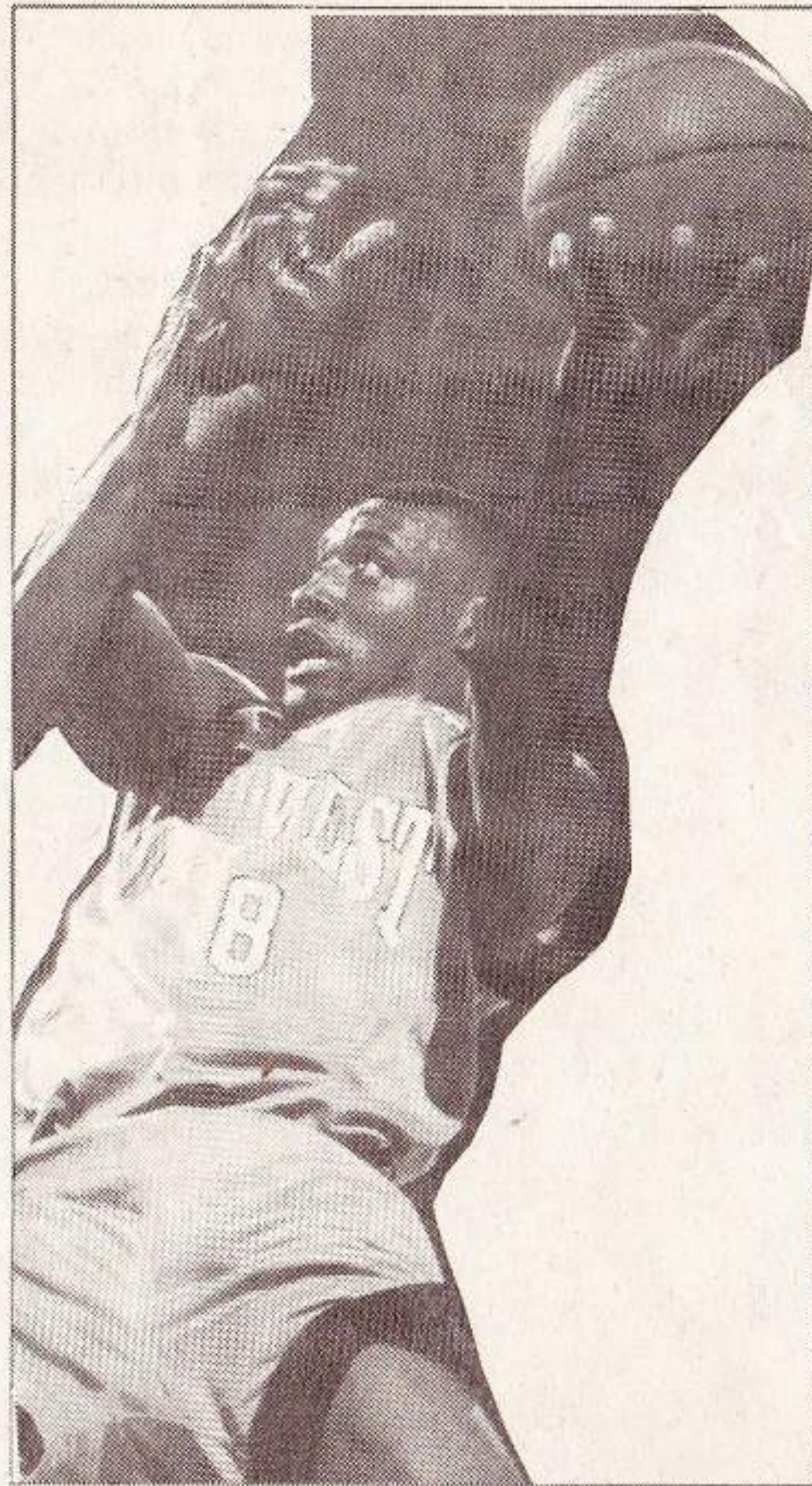
Kad ir kaip ten būtų, tačiau šis žaidimas priskiriamas prie tokių, kuriuos įsigyti tiesiog būtina. O jei tai dar ir klasika?.. Be to, visada malonu turėti žaidimą, kuriame sukurti buvo išleisti dešimt milijonų...



NBA LIVE' 97

TEMA: sportas;
KOMPIUTERIS: SEGA MD (MEGA DRIVE)

Geriausių NBA komandų kovos 1996/1997 metų čempionate. Puiki proga pažaisti ir Maiklu Džordanu (Michael Jordan), Šekvilu O' Nilu (Shaquille O'Neal) ir kitomis NBA žvaigždėmis. Gali pasirinkti vieną iš komandų ir pradėti kovą dėl nugalėtojų žiedų. Taip pat yra galimybė žaisti 2x2 ir 3x3 vieną krepšį. Galima sukurti savo žaidėjų bei pirkti ar parduoti komandos narius. Yra tritaškių konkursas, kuriame galėsi varžytis su savo draugais, ir tam net nereikės daug džiostikų – pakaks vieno vienintelio. Be to, galima sužinoti daug įvairiausių informacijos apie rungtyniaujančius krepšininkus.



RAGE RACER

TEMA: lenktynės;
GAMINTOJAS: NAMCO;
KOMPIUTERIS: SONY PLAYSTATION.

Tai dar vienas lenktynių žaidimas, priklausantis „RIDGE RACER“ dinastijai (jau yra išleistas „RIDGE RACER“, „RIDGE RACER REVOLUTION“, o dabar ir „RAGE RACER“). Jį, žinoma sukūrė jau ir taip gerai žinoma kompanija NAMCO.

Norint susikurti pilną šio žaidimo vaizdą, reikia prisiminti „NEED FOR SPEED“. Visų pirma jie panašūs jau tuo, kad mašina rodoma iš galo (beje, kaip ir daugumoje važiavimo žaidimų), o ekrane vaizduojama informacija apie lenktynininko vietą varžybose, greičio indikatorius, laikas per kurį reikia pravažiuoti visą trasą, bei geriausias vieno iš trijų ratų laikas.

Kaip ir „NEED FOR SPEED“, šiose varžybose dalyvauja prabangiausi automobiliai (galima rinktis net iš 13), kurių kainos tikrai nemažos (pvz. POR-SHE 911 CARRERA arba FERRARI).

Na, o ką gi gero galėsite nuveikti garaže? Visų pirma – be vargo pakeisti mašinos spalvą, be ypatingų sunkumų parinkti padangas, atitinkančias tam tikros trasos dangą ir pakeisti pavarų dėžę (automatinė ir mechaninė).

Be to dar galima paminėti ir galimybę pirkti ir parduoti automobilius. Jūs tikriausiai paklausite iš kur gauti pinigų? Tai tikrai naujas dalykas „RIDGE RACER“ serijoje. Pinigų gausite pravažiavę trasą, tačiau ne bet kaip. Būtina užimti 1-3 vietas, nes tik už jas yra paskirtos piniginės premijos.

Be nuostabios grafikos, „RAGE RACER“ realumo pojūtį suteikia reljefas ir ypatingi vietovaizdžiai.

Ir pabaigai siurprizas – tai galimybė sukurti savo logotipą, kuris vėliau bus priklijuotas prie žaidėjo automobilio. Čia tai jau viskas priklausys tik nuo Jūsų, mieliieji, vaizduotės. Tačiau ne bėda, jei gamta šio džiaugsmo pašyktėjo – programuotojai sukūrė savus simbolius.

Ir nepamirškite: „Nėra nieko geresnio, kaip skrieti trasa 374 km/h greičiu“. Taip teigia šio projekto vadovas Mr. Hambletonas (Hambleton).

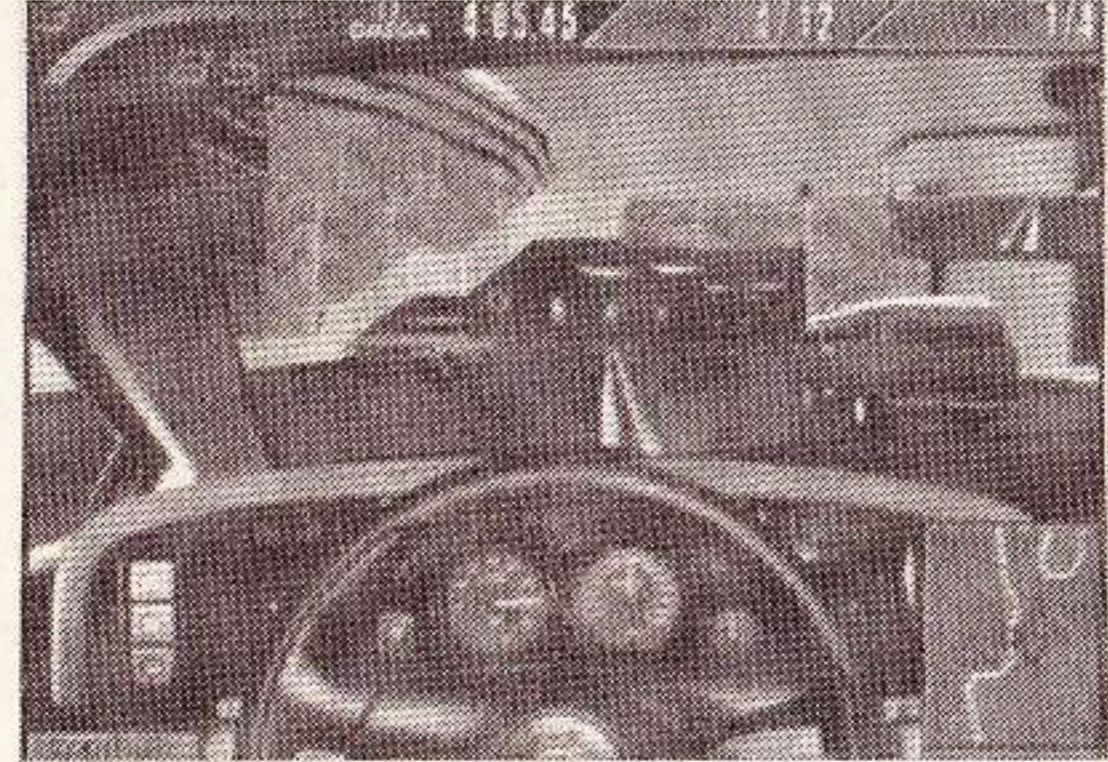


VIDEO ŽAIDIMŲ NAUJIENOS VIDEO ŽAIDIMŲ NAUJIENOS

VIRTUA RACING

TEMA: lenktynės;
KOMPIUTERIS: SEGA MEGA DRIVE;
ŽAIDĖJAI: 1-2.

Lenktynės. Šį kartą Jūs pasijusite ypač realiai ir visiškai nesvarbu, kad turite tik seną MEGA DRIVE kompiuterį. Vaizdas yra erdvinis. Tai – pirmasis pasaulyje žaidimas, pirmą kartą sukurtas, naudojant SVP procesorių, kuris įmontuotas kasetėje. Tai tikrai puikus žaidimas lenktynių mėgėjams. O jei dar galima lenktyniauti keturiuose Formulės 1 trasose ir dviese?..



TUOK DINOSAUR HUNTER

TEMA: DOOM tipo;
GAMINTOJAS: AKLAIM;
KOMPIUTERIS: NINTENDO 64.

Šis „DOOM“ tipo, „JURO PERIODO PARKA“ primenantis žaidimas, atrodo taps vienu geriausių visų laikų žaidimų. Ne taip seniai kitos kompanijos stengėsi užgožti NINTENDO 64. Ir štai atsiranda „SUPER MARIO 64“ – žaidimas, pakėręs visus, o po to iškyla ir kompanija AKLAIM su savuoju „TUOK“.

Iš esmės šie žaidimai (dar tarp jų yra ir „KILLER INSTINCT GOLD“ ar „MARIO KART 64“) dabar „laiko“ NINTENDO 64.

Taigi, norint, kad gražūs „ULTROS 64“ gamintojų planai bei NINTENDO gerbėjų svajonės, susietos su šiuo kompiuteriu, nežlugtų, reikia ir daugiau tokių, ar net geresnių žaidimų, kaip jau minėti.

Dabar pakalbėsime apie patį žaidimą.

Visų pirma krinta į akis tai, kad „TDH“ („TUOK DINOSAUR HUNTER“) yra

toks realistinis, kad net pribloškia. Netikėtai užklyptas milžiniško dinosauro net krupeli. VAIKAI, NEŽAISKITE ŠIO ŽAIDIMO BŪDAMI NAMIE VIENI, O YPAČ NAKTĮ! Žinoma, tai tik juokai, tačiau kol praeisite „TDH“, patirsite nemažai baimės, nes priešai sukurti labai kruopščiai ir tikroviškai.

Žaidimo metu galima susirinkti (žinoma, ne iš karto) įspūdingą ginklų arsenalą, tačiau ne kiekvienas jų gali nudošti milžiniškus dinosaurus. Kol nugalėsite išties galingą priešistorinį monstrą, prireiks kelių net pačio galingiausio ginklo šūvių. Be to Jūsų laukia 8 didžiuliai, pilni pavojų ir netikėtumų, nuotykių ir kančių, 3D lygiai. Šis žaidimas – tai tikrai gana rimtas iššūkis šaudynių mėgėjams, pareikalaušias iš jų neįtikėtinų sugebėjimų bei patirties, įgautos valandų valandas sėdint prie panašaus tipo žaidimų.

Be to čia taip pat gausu specialiųjų vaizdo efektų. Po kiekvieno šūvio pasigirsta kurtinantis sprogdymas ir ugnies

plūpsnis, priverčiantis suabejoti, ar tikrai tas dinosauros toks galingas ir ar apskritai iš jo kas nors beliko. Tačiau visas abejones išsklaido iš ugnies ir dūmų išnyrantis priešų siluetas, kuris primena, kad kova tik prasidėjo.

Tad šaudynių mėgėjai praleis prie šio žaidimo nemažai valandų, kol nugalės visus priešus, o laikas parodys, ar tai tikrai geriausias šaudyminis žaidimas. Beliko tik laukti.



SUPER MARIO 64

TEMA: nuotykiškai 3D pasaulyje;
GAMINTOJAS: NINTENDO
KOMPIUTERIS: NINTENDO 64;

Nuo „MARIO“ prasidėjo NINTENDO. Šis kompiuteris tobulėjo kartu su pačiu Mario. Tai dar kartą patvirtina, ne per seniausiai išleistas žaidimas „MARIO 64“, kuris sukurtas jau 64 bitų kompiuteriui NINTENDO 64. Kol kas tai pats tobuliausias

3D grafikos žaidimas. Programuotojai pilnai išnaudojo visas šio galingo kompiuterio galimybes ir sukūrė nepakartojamą erdvinį pasaulį, kuriame turi klaidžioti Mario, o su juo ir Jūs.

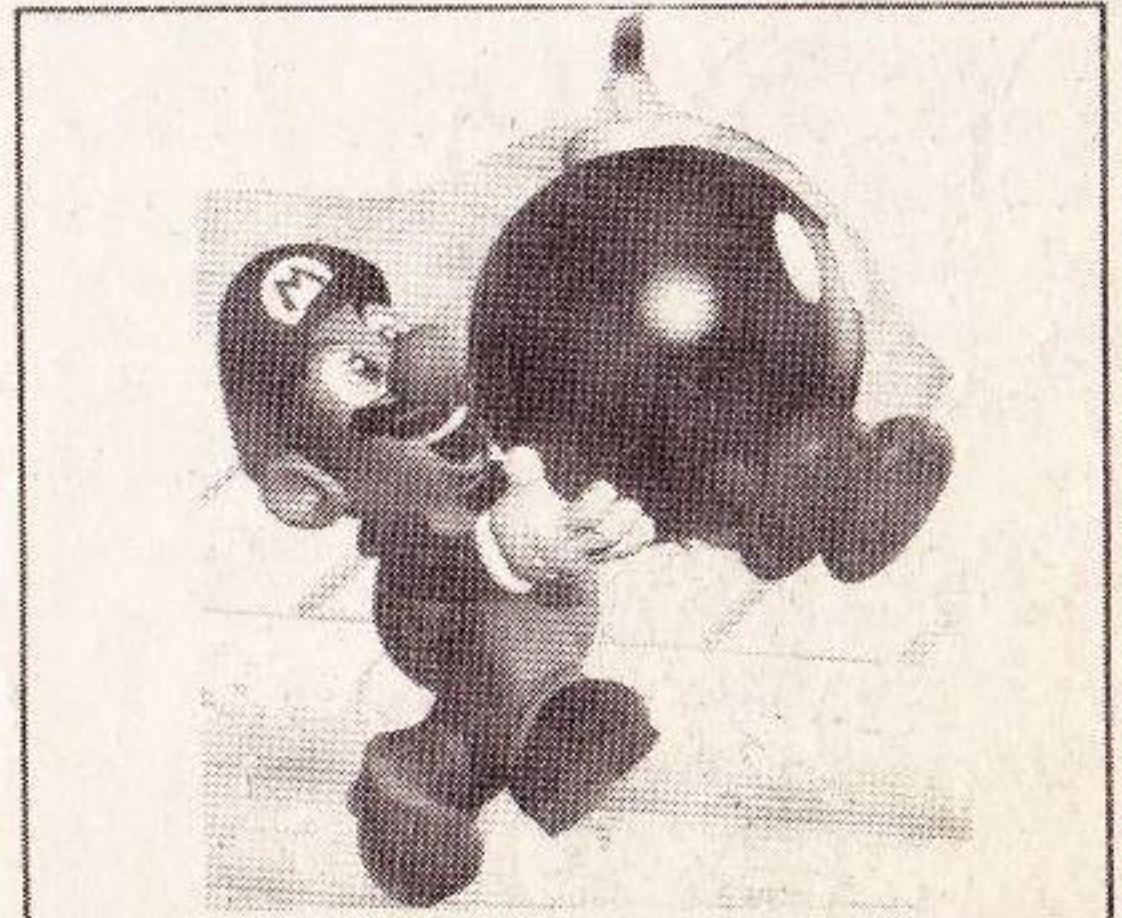
Pats žaidimas atrodo gana vaikiškai, tačiau galvosūkiškai, kuriuos sutinka savo kelyje Mario tikrai nevaikšči ir ne bet kas juos išspręs.

Visų pirma į akis krinta, kad Mario ir kiti žmogeliukai atrodo labai gyvai ir tikroviškai. Pats Mario atlieka labai daug skirtingų judesių, tai ir padaro jį gyvesniu,

natūralesniu. Be to dar nepamirškime 64 bitų 3D grafikos.

Žaidimas labai spalvingas bei nuotaikingas, o svarbiausia – nenuobodus. Muzika taip pat atspindi žaidimo nuotaiką, ji iš dalies žaisminga ir neįkuri.

„SUPER MARIO 64“, tikrai kol kas neturi sau lygių ir neži nie ar kada turės. Tai griausias žaidimas sukurtas NINTENDO 64 kompiuteriu.



BANDIKUTAS IR BEPROČIAI

Beveik visi videožaidimų kompiuteriai yra neprotiškai populiarūs dėl platforminių arkadinių žaidimų. Tačiau štai paradoksas! Ypač populiariam Sony PlayStation, beveik niekuo nesiskiriančiam nuo kitų aukštos klasės kompiuterių, iki šiol nebuvo arkadinio žaidimo, kurį teisėtai galima būtų pavadinti šio kompiuterio vizitine kortele (kaip kad DONKEY KONG arba SUPER MARIO). Šiandien padėtis pasikeitė: atsirado CRASH BANDICOOT, sukurtas jaunos kompanijos NAUGHTY DOG, kurios darbuotojai, kaip paaiškėjo, gerai išmano, kokie komponentai sudaro kultinį žaidimą...

Viskas paprasta ir nuostabu: puiki grafika, graži ir įvairi muzika, originalus siužetas ir patrauklus pagrindinis herojus. Taip, reikia pasakyti, CRASH BANDICOOT atrodo tikrai puikiai. Gal tai netgi galima pavadinti „kompiuterinio meno kūrinium“? Taip. Ko gero, galima. Čia yra visko – ir tai, kas populiariausiose arkadose buvo geriausia, ir visiškai naujų, originalių idėjų. Šis žaidimas išties gali tapti – nei daugiau, nei mažiau – pačia populiariausia SPS arkada.

...Išprotėjęs daktaras nemokša, kenčiantis dėl nepilnavertiškumo komplekso, kartu su savo protingesniu ir ne tokiu kuoktelėjusiu padėju nori atkeršyti už senus klasiokų pasityčiojimus ir pavergti visą pasaulį. Bet tai padaryti mūsų profesorius originalas stengiasi ganėtinai keistu būdu. Jo sąmojingasis

padėjėjas išrado kažkokį EVOLVO-Ray, galintį bejėgius gyvulėlius paversti agresyviomis ir negailestingomis žudymo mašinomis, kuriomis pona Korteksas (Cortex) ir ketina pasinaudoti savo sumanymams įgyvendinti.

Pirmuoju nelaimėliu, su kuriuo buvo nuspresta atlikti siaubingą bandymą, tapo australų vaikų numylėtinis – bandikutas. Šis žvėrelis, ko gero, daugeliui Jūsų, nėra pažįstamas, todėl šiek tiek apie jį papasakosime (beje, vis dar ginčijamasi dėl žvėrelio „tautybės“: vieni teigia, kad tai lapiukas, kiti, atsiprašant, apšaukia jį šakalu, treči...): „Paprasčiausias ilganosis bandikutas (Perameles nasuta) – tai lieknas gyvūnėlis plonomis ausimis ir ilgu snukučiu. Kailis minkštas, ausys ilgos, aštriais galais. Mėgstamiausias maistas – „sliškai Džimai“.

Tai štai, visa laimė, kad eksperimentatoriams buvo „ne visi namie“ (ko gero, kaip tik nesančiųjų namie pagalbos jiems ir pritrūko): „daktaro“ surinktas įrenginys apvykė kaip tik tuo metu, kai jie dirbo su bandikutu Krešu (Crash). Bet bandymai nebuvo baigti, ir šįkart auka tapo Krešo mylimoji Tauna (Tawna).

Šio žaidimo pasaulis tiesiog stulbina. Nuo pat pirmųjų etapų žaidėjas patenka į pribloškiantį savo tikroviškumu trimatį puikios grafikos pasaulį. Kompiuterinis herojus turi šešis laisvės lygius, t. y. jis gali judėti bet kuria kryptimi ne tik plokštumoje, bet ir edvėje. Labai įspūdingas lygių

dizainas: Okeanijos džiunglės, apieisti miestai, meniški kriokliai, niūrios pilys – šie vaizdai tokie tikroviški, kad kartais tiesiog pačiam norisi kuriam laikui ten patekti, pakeliauti kartu su Krešu.

Ekranu įvykiai tiesiog gniaužia kvapą: žygis per mistines džiungles, pasislėpusias kažkur prie Australijos krantų esančiame salyne, nepasirodys pernelyg lengvas ir neįdomus pasivaikščiojimas net patyrusiam arkadininkui.

Žaidimas taip užvaldo, kad negali akių atplėšti. CRASH BANDICOOT toks patrauklus, ko gero, dėl to, kad kūrėjai, panaudoję klasikinius žanro kanonus, sugebėjo sukurti įnieką nepanašų žaidimą. Palikę standartinius arkados atributus – bonusų rinkimą, prizinius, slaptus lygius, begales spąstų ir priešų, trokštančių Jūsų pralaimėjimo, autoriai surado kitokių būdų pajavrinti žaidimą.

Visų pirma, labai neįprasti filmavimo kampai ir atitinkamai veikėjų judėjimo kryptys. Paaiškinsime. Daugelyje lygių pagrindinis herojus juda ne kaip visuomet, t. y. lygiagrečiai ekrano plokštumai, o į jo gilumą (arba atvirkščiai – iš gilumos žaidėjo link). Trumpiau tariant, Krešas bėga arba nuo Jūsų, arba į Jus.

Toks lygių išdėstymas leido autoriams sukurti tiesiog unikalius etapus. Besiskverbiant gilyn į džiungles, bandikutui, panašiai kaip Indianai Džonsui, teks iš visų jėgų bėgti nuo riedančio akmens. Ne mažiau patrauklus ir sudėtingas bus

perėjimas per sutrūnijusį, su įkrentančiomis lentomis, nusidriekusį į miglotą nežinią kabantįjį tiltą. Malonų įspūdį paliks pasivaikščiojimai po lygius, kur judama lygiagrečiai ir statmenai televizoriaus ekranui. Tai sudarys visiškai laisvo judėjimo trimatėje erdvėje iliuziją (bet, nepaisant to, kad personažas gali judėti bet kuria kryptimi, žaidimo pasaulis, kur jis „gyvena“, vis dėlto yra gėtinai ribotas).

Antra – beribė kūrėjų fantazija. Apie išbandymus su akmenimis ir „velnio“ tiltą jau kalbėjome, tačiau dar vertėtų užsiminti apie kelionę ant iš baimės kelio nematančio, paklaikusio šerniuko nugaros, arba klaidžiojimą po tamsią pilį. Įsivaizduokite: prieš Jus kiliminis takelis, vedantis į tamsą. O toje tamsoje – bedugnių bedugnės, įlūžę laipteliai – bet kurią akimirka gali įgriūti, – didžiulės švytuoklės žudikės, žėrinčios žiurkių akutės. Jūsų kelias tik trupučiuką apšviestas stebuklingos kaukės, tačiau štai ir ji užgęsta, ir liekate kraupioj beribėj tuštumoje...

Tačiau, kaip sakoma, tai dar ne viskas! Čia apstu juokingų pokštų. Nelauktai nuo lubų nusiledžiantys vorai, iš po grindų išlendančios gyvatės, nerangūs ir komiški, pikti ir agresyviūs priešai, begalė sunkiai klasifikuojamų ir neįsivaizduojamų spąstų ir t. t.

Na ir, žinoma, kaip ir kiekviename norma liame žaidime, yra daug kokybiškų garsinių efektų ir foninės muzikos.

Žinote, šiaip jau aprašinėti CRASH BANDICOOT – bergždžias reikalas. Visų žaidimo teikiamų malonumų neįmanoma išsakyti jokiais žodžiais. Tai reikia pamatyti. Tai reikia žaisti!

#	Pavadinimas	Gamintojas
1	Diablo (W)	Blizzard
2	Command & Conquer: Red Alert	Westwood/Virgin
3	Civilization 2 (W)	MicroProse
4	Heroes of Might & Magic 2	New World
5	Quake (reg)	Id/GT
6	Master of Orion 2: Battle at Antares	MicroProse
7	Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness	Blizzard
8	Duke Nukem 3D (reg)	3D Realms/FormGen
9	Tomb Raider	Core/Eidos
10	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin

Konkursas!!!

Siuškite Jums patikusiu žaidimų penketukus. Be to labai prašome nesiųsti penketukų elektroniniu paštu, nes konkurse dalyvauja tik iškirpti kuponai.

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

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

Varliukas Kermitas, mis Pigi ir kiti populiarūs serialo „The Muppet Show“ herojai nuo šiol dirbs kompanijai MICROSOFT. Pagal pasirašytą kontraktą tarp MICROSOFT ir JIM HENSON INTERACTIVE, kompanija MICROSOFT gauna teisę 3 metus savo INTERNET'o projektuose naudoti „THE MUPPET SHOW“ herojus.



Jau pradėti 9 nauji projektai ir greitai galėsime pamatyti Kermitą ir jo draugus, įėję į MICROSOFT NETWORK. JIM HENSON INTERACTIVE – ne vienintelė kompanija, į kurią MICROSOFT NETWORK kreipėsi su tokiu pasiūlymu. Kaip paaiškėjo, kompanijos PARAMOUNT, BLACK ENTERTAINMENT TELEVISION ir kt., dirbančios šeimos auditorijai, gavo analogiškus pasiūlymus.

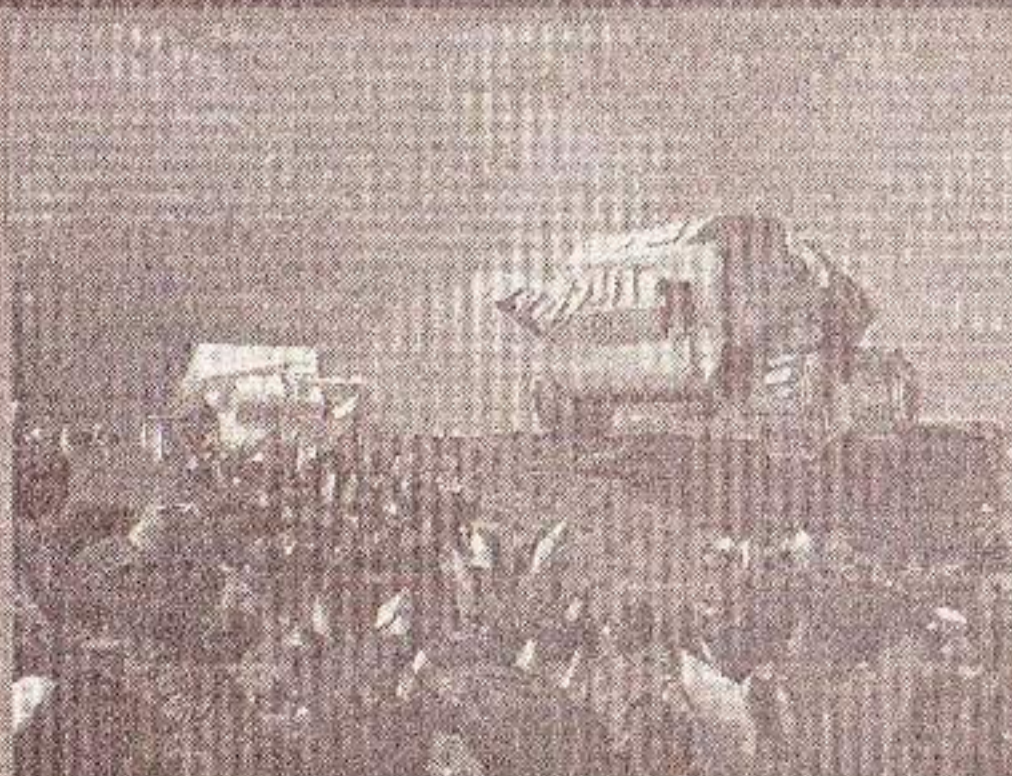
Krisas (Cris) Robertsas, žymios WING COMMANDERS serijos kūrėjas, paliko savo postą ORIGIN, ELECTRONIC ARTS kompanijos filiale, ir sukūrė savo firmą DIGITAL ANVIL. Krisas Robertsas buvo kompanijos ORIGIN VICE prezidentu, o ELECTRONIC ARTS – atlikimo prodiuseriu. Kartu su broliu Erinu Robertsu, žaidimo „PRIVATEERS“ kūrėju, ir Tonia Zarouveku (Zurovec) žaidimų „CRUSADER: NO REMORSE ir NO REGRET“ kūrėju, jis sukūrė DIGITAL ANVIL ir tapo šios firmos prezidentu.



Taip pat pakviestas dirbti kino režisierius Robertas Rodrigesas (Rodriguez), filmo „EL MARIACHI“ kūrėjas, ir Džonas Mailsas (John Miles), kūręs žaidimo „PGA TOUR GOLF“ grafiką.

Kompanija MICROSOFT jau investavo į naują firmą pinigus ir pasirašė su ja kontraktą keliems naujiems kūriniams išleisti.

Kompanija Westwood Studios anonsavo savo populiariojo „Command & Conquer“ DVD-ROM versiją.



Pirmieji DVD (Digital Versatile Discs, kartais vadinamas Digital Video Discs) sutalpina 4 Gb, o kiti – net 17 Gb! Tai leido labai pagerinti garsą, grafiką ir sukurti MPEG-2 formato viso ekrano vaizdą. „Command & Conquer“ DVD versija turi tuojau pasirodyti. O po to bus sukurtos ir kitų žaidimų DVD versijos.

KOMPANIJA SEGA SPECIALIAI „KIBER ZONAI“

SEGA SATURN žaidimų išleidimo į rinką 97.3-98.2 metų kalendorius:

1. SKY TARGET.....	97. 06. 05
2. PANDEMONIUM.....	97. 06. 12
3. SHINING THE HOLY ARK.....	97. 06. 19
4. KING OF FIGHTERS'95 (W/ CARTRIDGE ROM).....	97. 07. 04
5. DISCWORLD 2 (anglų ir prancūzų subtitrai).....	97. 07. 28
6. RESIDENT EVIL.....	97. 09. 04
7. DRAGON FORCE.....	97. 09. 11
8. WIRE OUT 2097.....	97. 09. 18
9. DUKE NUKEM.....	97. 09. 25
10. SEGA FLASH 5.....	?
11. FORMULA KARTS.....	97. 09. 25
12. LAST BRONX (planuojama išleidimo į rinką data).....	97. 10. 02
13. ATLANTIS - (2 kompaktai) 4 kalbomis (anglų, prancūzų, vokiečių, ispanų).....	97. 10. 10
14. W.W. SOCCER 98.....	97. 10. 16
15. QUAKE.....	97. 10. 30
16. SATURN PREVIEW 2.....	?
17. LOST WORLD: JURASSIC PARK.....	97. 11. 06
18. VF 3 (planuojama išleidimo į rinką data).....	?
19. TOURING CAR (planuojama išleidimo į rinką data).....	97. 11. 06
20. NHL'98.....	97. 11. 13
21. SONIC R (SONIC T.T) (planuojama išleidimo į rinką data).....	97. 11. 20
22. ENEMY O (planuojama išleidimo į rinką data).....	97. 11. 27
23. NBA ACTION'98.....	97. 12. 04
24. SEGA FLASH 6.....	?
25. WINTER HEAT.....	iki 99
26. PANZER GRADOON SAGA.....	iki 99
27. GRANDIA.....	iki 99

PC žaidimų išleidimo į rinką 97.3-98.2 metų kalendorius:

1. SONIC & KNUCLES COLLECTION (1 CD, su fotografikliai).....	97. 03. 20
2. BUG TOO!.....	97. 06. 05
3. FORMULA KARTS.....	97. 06. 26
4. WORLD WIDE SOCCER PC.....	97.08. 21
5. SEGA RALLY.....	97. 09. 04
6. VIRTUA FIGHTER 2.....	97. 09. 11
7. SONIC 3D.....	97. 09. 18
8. DAYTONA USA Deluxe.....	97. 10. 09
9. VIRTUA COP 2.....	97. 11. 20
10. LAST BRONX.....	98. 01. 15
11. SEGATOURING CAR Championship (planuojama išleidimo į rinką data).....	98. 01. 29
12. ENEMY O.....	?
13. PANZER DRAGOON ZWEI.....	98. 02
14. WINTER HEAT.....	iki 99

Konkursas Nr.3

Tai ypatingas konkursas. Jis skirtas tik Segos Saturn gerbėjams !!! Mes labai norime padovanoti Jums visus pas mus esančius CD-demo.

Tačiau Jums reikės atsakyti į klausimą:
Kokia kompanija sukūrė žaidimą FIGHTING VIPERS?

(atsakymus siųsti tik kartu su iškirptu kuponu iki liepos 25 d.)

Iš visų teisingų atsakymų burtų keliu išrinksime 3 laimėtojus

Kitame Numeryje Skaitykite:

INTERNET'o skyrelis:
MUD'ai – kas tai?

Ką reiškia RPG?

PHANTASMAGORIA 2:
PUZZLE OF FLASH –
siaubo žaidimas
suaugusiems

X-COM 3:
APOCALYPSE

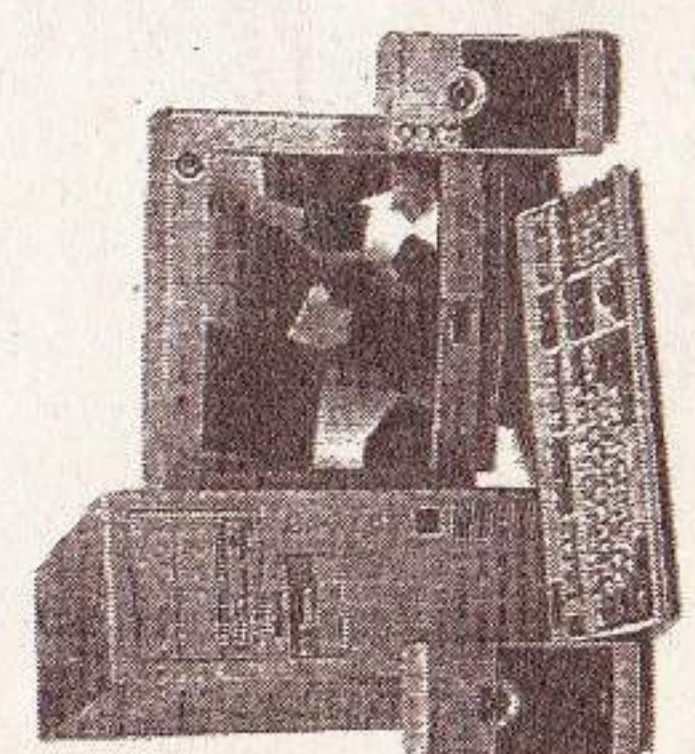
„geimerio“ žodynelis

VISADA BŪKITE SU
KIBER ZONA !

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

UAB „KOMPIUTERIŲ CENTRAS“

Puiki kokybė.
Platus pasirinkimas.
Viliojanti kaina.
Kompiuteriai, spausdintuvai,
multimedia, kompiuteriniai
tinklai, buhalterinės apskaitos
programos, eksploatacinės
medžiagos ir t.t.



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

ARCHIMEDEAN DYNASTY

(Blue Byte)

Kompiuterinių žaidimų rinkoje, kuria jau baigia perpildyti filmuoti vaizdai ir ilgiausi dialogai, malonu matyti nepretenzingą žaidimą, kuriame strategija, veiksmas ir geras scenarijus sudaro vieningą visumą. ARCHIMEDEAN DYNASTY nuotykiškai, įtemptos kovos ir truputis ekonomikos perkeliama į naują, neištirtą teritoriją – jūros dugną.

Žaidimo veiksmas vystosi tolumoje atelityje, kai po atominio karo žemės paviršius pasidengia storu ledo ir pūvančių organinių medžiagų sluoksniu. Atominė žiema sunaikina bet kokią gyvybę, tačiau vandenynų gelmėse žmonija tęsia savo egzistavimą, kurdama naują civilizaciją, vadinamą „Akva“. Žaidėjui siūloma persikelti į 2661 metus ir tapti taikliuoju Emerald Flintu, vienu geriausių to meto samdinių.

Žaidimo pradžioje matome Flintą, pakliūvantį į pasaulį ir vos nežūstantį. Tai gi paprasčiausias darbas nueina perniek. Jūsų pagrindinė užduotis – atskleisti užpuolimo paslaptį, bei atliekant įvairiausių darbų aprūpinti savo laivą geriausiais ginklais ir gynybinėmis sistemomis. Šis žaidimas gal kiek primena jau žinomą kompanijos Origin žaidimą PRIVATEER – dirbate įvairiausių darbų, uždirbate pinigų, aprūpinate savo laivą geriausiais ir galingiausiais ginklais bei gynybinėmis sistemomis, o tai, savo ruožtu, Jums padeda išlikti gyvam ir imtis vis sudėtingesnių užduočių.

Bendraudami su galybe personazų pastebėsite, kad ir žaidimo siužetas yra ganėtinai platus. Be to, nuo Jūsų poelgių ir kalbų priklausys, ar gausite pelningą darbą ir naudingą informaciją. Ir nors dialogai vyksta tekstinio režimu, žaidimas nuo to nė kiek nenukenčia.

Be to, žinoma, šio žaidimo pagrindinis komponentas visgi kova. Jūsų kovinis povandeninis laivas susidurs su įvairiausiais bandidais (darbdavių priešais), bei daugybe kitų priešininkų. Kaip tik dėl kovų šio žaidimo nepavadinsime dar vienu WING COMMANDER „broliu“. Kadangi kovos vyksta po vandeniu, negalima nekreipti dėmesio į povandenines sroves, kanjonus, kalnus bei pastatus. Jūsų laivas gali atlikti įvairiausių manevrus, pavyzdžiui, pasinaudoti pastatais, norint atsikratyti priešininko torpedų, arba apsiversti dugnu į viršų, kad laivo dugne esantys automatiniai kulkosvaidžiai galėtų pataikyti į priešų laivą. Laivui apginkluoti yra ilgiausi torpedų sąrašai ir įvairiausi gynybiniai prietaisai (prieš torpedas nuviliojantys buzeriai, arba galingi sonarai, pastebintys

net tolimiausią priešų laivą).

Vienas didžiausių ARCHIMEDEAN DYNASTY privalumų – puiki spalvota grafika (640x480x65000!).

Blue Byte dailininkai sukūrė didžiulį povandeninį pasaulį, kuriame yra gigantiški miestai, gamyklos, piratų bazės ir bekraštės vandenyno dugno platybės. Ypač stiprų įspūdį kelia begalinės kovos su nesuskaičiuojamais priešais. Visas aplinkui nušvinta nuo patrankų šūvių ir sprogstančių laivų, grūva pastatai ir beperstojo pliekia kulkosvaidžiai. Ir nors mūsų atrodo panašūs į beprotišką sumaištį, žaidėjas visada turi konkrečią užduotį, kurią turi įvykdyti: sunaikinti priešininko degalų atsargas, apsaugoti krovinių laivą arba įvilioti persekiotojus į spąstus (minų lauką).

Misijai įvaldovė bei netikėti siužeto vingiai neleidžia žaidimui atsibosti.

Dar vienas ypatingas ARCHIMEDEAN DYNASTY privalumas – muzika. Ji lydi žaidėją visada – įtemptas, ritmingas techno ir ramūs, didingi choralai povandeninių susirėmimų miestuose metu.

Trumpiau tariant, šis žaidimas yra vienas iš tų nedaugelio, kuriuose viskas – grafika, siužetas, muzika, valdymas – yra atlikti tikrai gerai. Čia kiekvienas ras ką nors sau – įtemptą veiksmą, dinamiškas kovas, ar paprasčiausiai įdomią istoriją.

Ryg

TECHNINIAI REIKALAVIMAI:

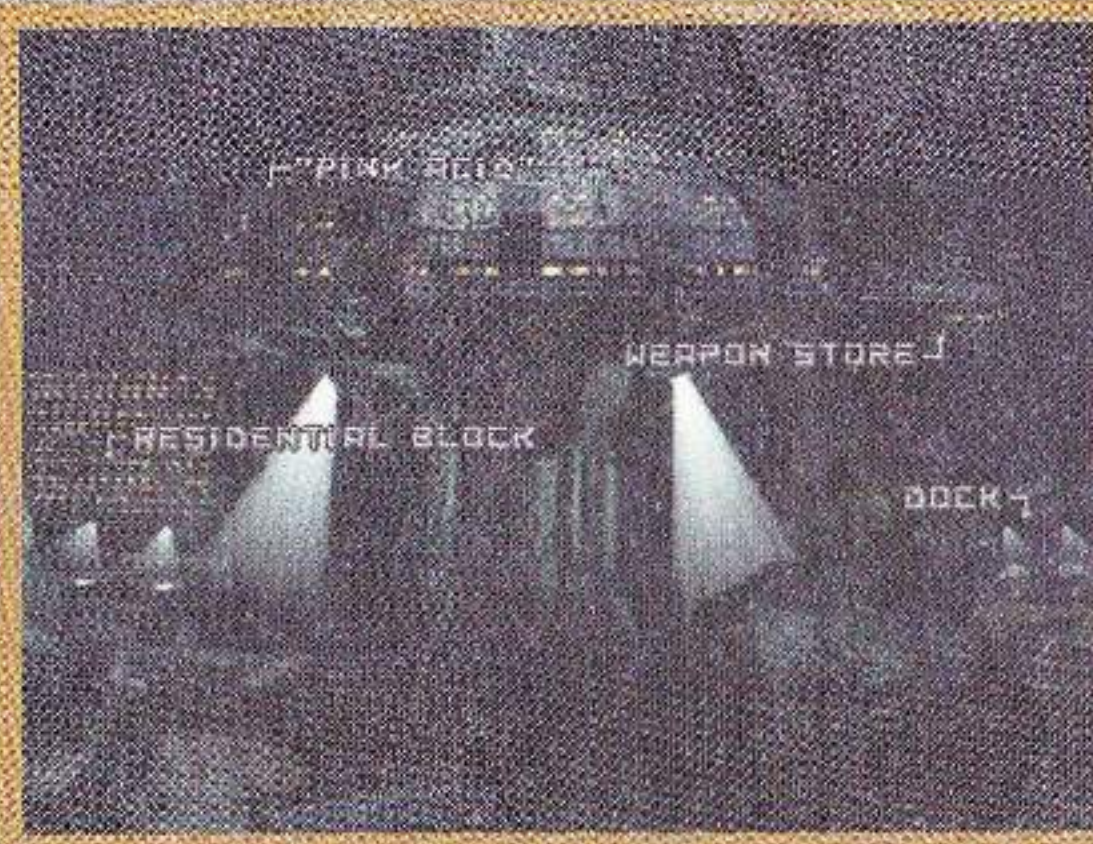
Procesorius: 486 DX4/100;

Atmintis: 8 MB RAM;

Grafika: SVGA;

Garsas: SB

Originalią žaidimo versiją paskolno UAB POLIMEDIJA.



KIBER ZONAI rūpi:

1. Pavardė.....
2. Vardas.....
3. Amžius.....
4. Adresas.....

5. Telefonas.....
6. Kokiu kompiuteriu žaidžiate?.....

7. Kur perkate KIBER ZONĄ?.....

8. Koks mėgstamiausias leidinys apie kompiuterinius žaidimus?.....

9. Ar Jums patinka KIBERZONA?.....

10. Kokias leidinio medžiagas Jūs skaitote visų pirma?.....

11. Ar Jūsų manymu laikraštis tobulėja?.....

12. Kodėl?.....

13. Kiek žmonių skaito Jūsų laikraštį?.....

14. Ar prenumeruotumėte KIBER ZONĄ?.....

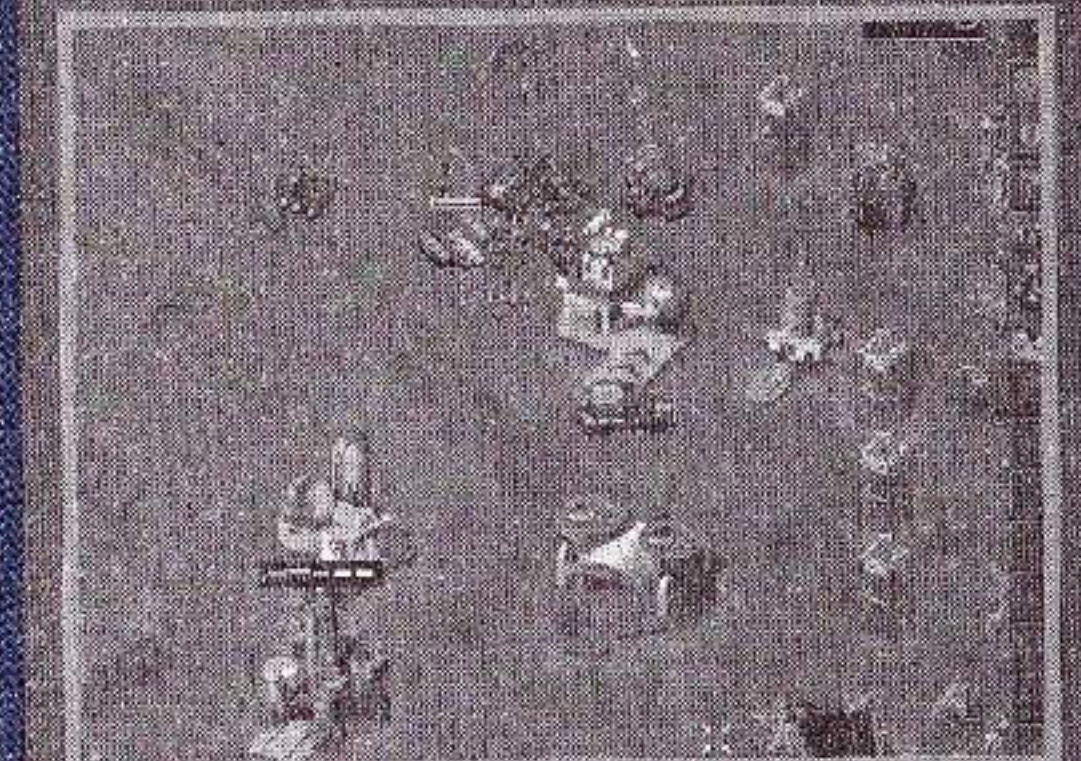
Užpildę šią anketą, iškirpkite ir atsiųskite ją mums iki 07.25. Vienos anketos autorius laimės CD su žaidimais. Konkurse dalyvaus tik iškirptos iš laikraščio

anketos.

Australų firma Beam Software nutarė prikelti kažkada žinomą Melbourne House vardą.



Devintojo dešimtmečio pradžioje ši kompanija išleido nemažai populiariausių žaidimų: „Lords of the rings“, „Way of the exploding fist“ ką tik tuo metu atsiradusiems personaliniams kompiuteriams, o taip pat ir Sinclair Spectrum ir Commodore 64.



Vėliau Melbourne House buvo parduota firmai Mastertronic, kuri, savo ruožtu, tapo Virgin dalimi. Dabar Beam, išleisdama naujus žaidimus, mėgina atkurti garsų vardą. Pirmasis bus realaus laiko strateginis „Krush, Kill & Destroy“.

Atrodo, kad taip ilgai lauktasis „Into the Shadows“ taip ir neišvys dienos šviesos. Jo kūrėjai, kompanijos Triton ir Scavenger, nesugebėjo susitarti, ir darbai buvo sustabdyti.



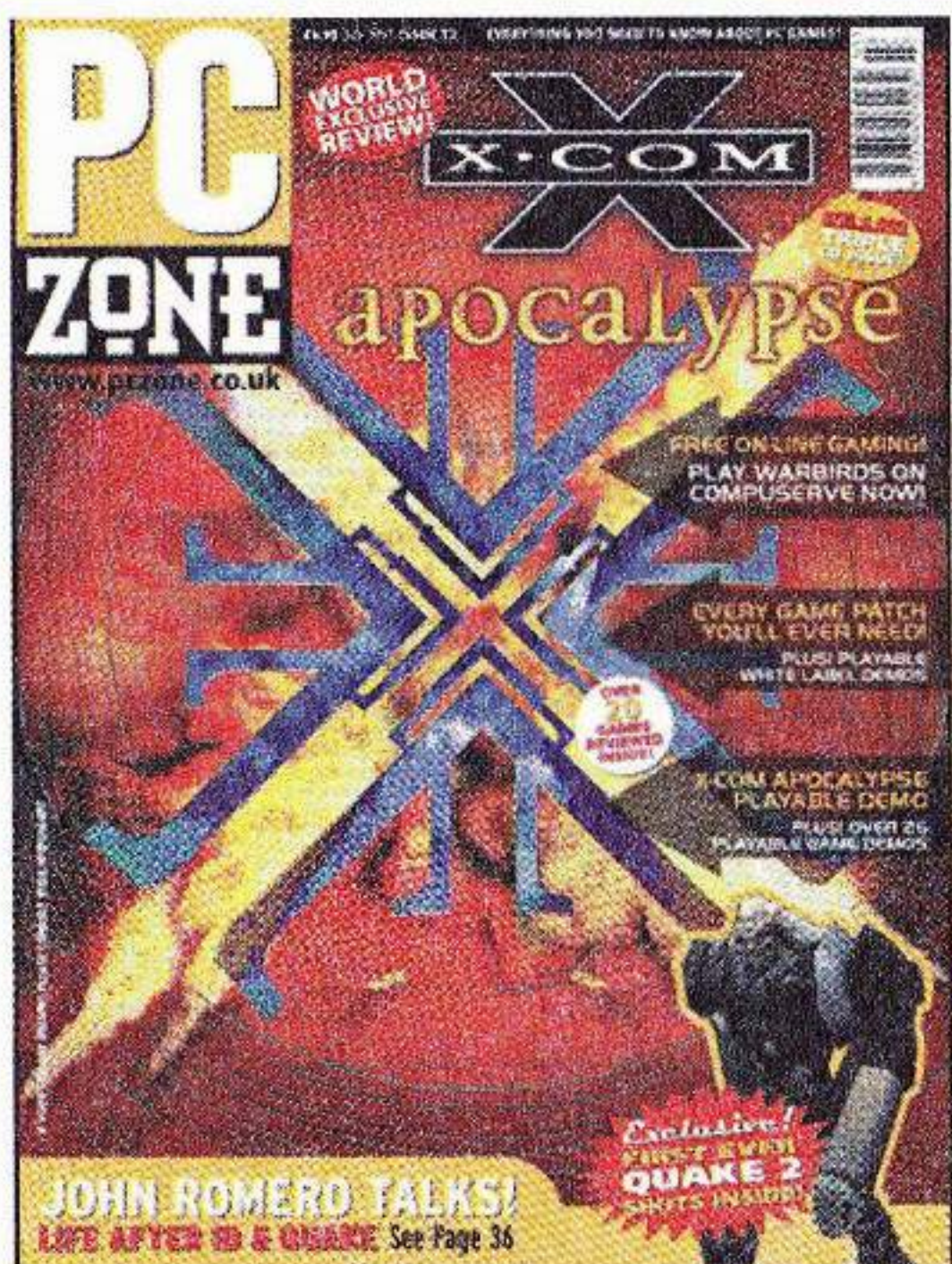
Sklando gandai, kad kompanija Scovenger mėgina pati pabaigti projektą, tačiau ši informacija dar nėra oficialiai patvirtinta. O kompanija Triton šiuo metu kuria naują 3D RPG žaidimą, kuris skirtas Win 32/Direct X, ir ketina pavadinimą Triton pakeisti nauju – FROZEN MOOSE ENT.



Iš kokio žaidimo šis gražuolis? Atsakymus reikia išsiųsti iki liepos 25-os dienos.

Konkursas

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



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

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

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

Užsiprenumeravę „PC ZONE“ visiems metams, gausite dovanų originalų žaidimą.

Pasiteiravimui galite skambinti tel. (22) 235 202.

KIBER ZONOS Nr.6 Konkurso Nr.2 nugalėtojas

Nuotrauka tikrai buvo iš žaidimo EARTH WORM JIM, tačiau keisčiausia buvo gauti net kelis atsakymus, kad ši nuotrauka iš žaidimo WARCRAFT...

Būna ir taip!

Konkurso nugalėtojas yra Andrius Gurskis iš Kauno (Basanavičiaus 25 - 1) Jis laimėjo suvenyrinį fotoaparata FUJI.





Jau NAUJUOJU TV3 KANALU

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

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



KIBER ZONA ©

Leidėjas: R. Servo firma "Pusė";
Redaktorius: R. Jakštas;
Maketavo: I. Jakštienė;

Skyrelis pradedantiesiems: A. Bulovas, G. Pipinė;
Skyrelis apie video kompiuterius ir video žaidimų naujienos:
Gediminas Cibas;

Spausdino UAB „Panevėžio litografija“, Beržų g. 52, Panevėžys. Užs. Nr. 151^b
Laikraštis pradėtas leisti 1997 metų sausio 1 d.

MUMS RAŠYKITE:
"KIBER ZONA"
LT-2014, VILNIUS
el. paštas: kiberzona@is.lt.