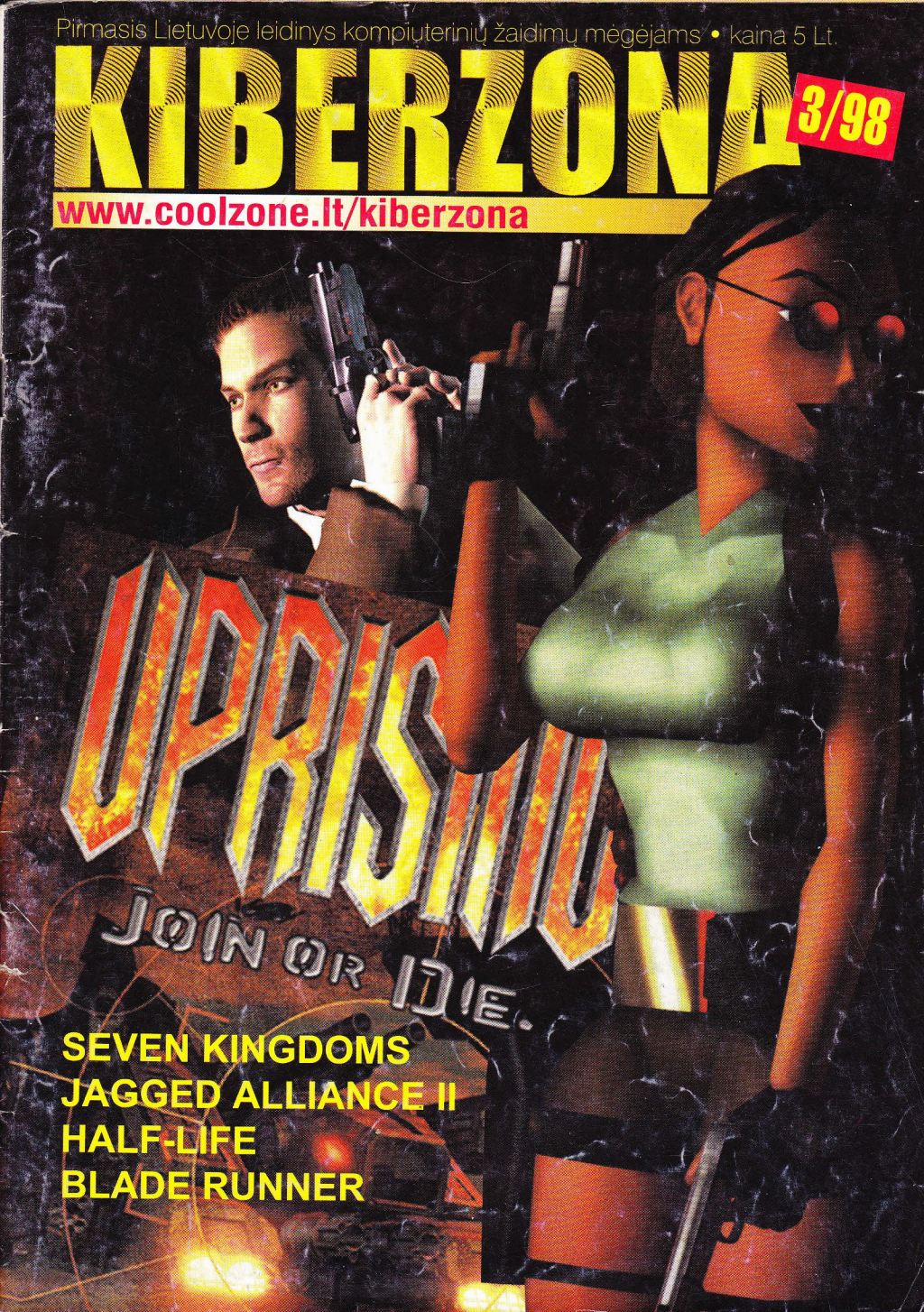


Pirmasis Lietuvoje leidinys kompiuterinių žaidimų mėgėjams • kaina 5 Lt.

KIBERZONA

3/98

www.coolzone.lt/kiberzona

A man and a woman are shown from the chest up, both holding handguns. The man is on the left, looking towards the camera. The woman is on the right, wearing sunglasses and a green top. The background is dark and textured. In the center, the word "PARADISE" is written in large, stylized, glowing letters with a fiery orange and yellow gradient. Below it, the phrase "JOIN OR DIE." is written in a smaller, white, sans-serif font.

PARADISE
JOIN OR DIE.

**SEVEN KINGDOMS
JAGGED ALLIANCE II
HALF-LIFE
BLADE RUNNER**

TAKRIS

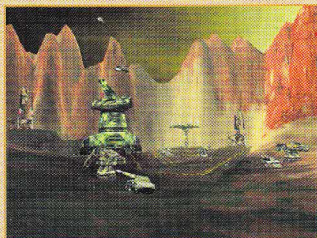
Kompiuteriai, periferija, remontas,
GSM mobilūs telefonai

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

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



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

An advertisement for inIT. It features a laptop with a globe on the screen and a keyboard. The background is a blue and yellow abstract design with a globe. The inIT logo is prominently displayed at the top left.

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

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

Šiame numeryje skaitykite:

Kas naujesnio?

Kompiuterių pasaulio ir žaidimų naujienos

Žvilgsnis į priekį

THE NEED FOR SPEED III
BALDUR'S GATE
AGE OF EMPIRE II
JAGGED ALLIANCE II

Sin

FORSAKEN

HALF-LIFE

Duke Nukem Forever

MISTERIES OF SITH

Žaidimų aprašymai

IMPERIALISM

UPRISING

BLADE RUNNER

LANDS OF LORE 2

SEVEN KINGDOMS

GOLDEN EYE 007 (N64)

Pagalbos tarnyba

Žingsnis po žingsnio

RESIDENT EVIL (Sega Saturn)

TOMB RAIDER 2

INTERSTATE '76

TWINSEN'S ODYSSEY

Žvilgsnis atgal

BATTLER BUGS

FULL THROTTLE

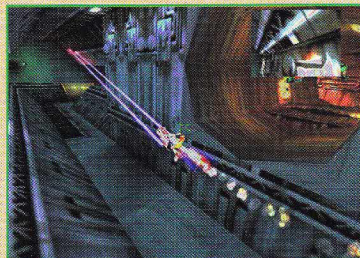
QUAKE zona

QUAKE 2 (paslaptys)

QUAKE 2 "Internete"

Pasidaryk pats (tu tai gali)

ir dar kai kas...



Leidžia: firma "Pušė".
Vyr. redaktorius — R. Jakštas.
Direktorius — R. Serva, tel. (25) 443944.

Videokompiuteriai ir videožaidimai žaidimai:
Gediminas Cibas.

Autoriai:
Vir2ality, Zuli, Ryg, Cyber Dragon, TATOSTAR
ir kiti žaidėjai.

Maketavo: I. Jakštienė.

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

ISSN 1392 - 4915
Rankašrafini išvyskuzuojami ir negrąžinami.
Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidynas pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189.
Spausdinio UAB "Panevėžio spaustuve", Beržų g. 52, Panevėžys, UAB.
Nr. 578.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija",
Gedimino pr. 1, Vilnius.

Tiražas 8 000 egz.

spalvų skaidymo studija



Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

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

Atsiliepimai KIBERZONOS "Svečių knygoje" sukėlė tam tikrų minčių, kuriomis norėčiau su jumis pasidalinti.

Kas yra tas virtualusis pasaulis, į kurį mes taip veržiamės, stengdamiesi pagėbti nuo pūkios kasdienybės? Kur riba tarp tikrovės ir kibererdvės?

Ar kada susimąstėte apie tai, kad kiekvieną rytą nusiprausę ir apsiengę mes užsimaukšliname ant veido savo kaukę ir tik tada drąsiai žengiamo į kovą su gyvenimo realybe.

Ko gero, ne vienas iš Jūsų dabar nusijuoks: "Na jau... ką dar sugalvosi..." Tačiau nesukubėkite. Tik pažvelkite į savo laiškus. Dažniausiai juos pasirašote "nickais". O jau apie bendravimą "Internetė" ir kalbėti neverta. Vardų ir pavardžių čia išvis nėra. Iš pirmo žvilgsnio tai labai patogiu.

Tik pagalvokite, koks sunkus tas mūsų gyvenimas... Kiek įvairiausių prievolių ir taisyklių slėgia mūsų pečius. Taigi tenka bėgti. O kur gi tu bėgsi, jei ne į jį, į brangųjį virtualųjį... Ten gyvenimėlis. Tegyvuoja anarchija!!!

"Štai jis, bjaurybė, nekenciu jo..." Ir drėblėti šunsnukiui "tu ten toks ir anoks..." o gale būtinai "F" ir tris žvaigždutes pridedi, o e-mail'o skiltyje prisidengį penkiomis žvaigždutėmis ("kietas").

Bet ar bent vienas iš Jūsų pagalvojote, kad prisidengę "nicku" ne tik išsakote savo nuomonę ar išliejate pagiežą. Kibererdvėje mes neturime nei išvaizdos, nei amžiaus, nei dar begalės nereikalingų realaus pasaulio atributų, kurie dažnai tik trukdo mums vieniems su kitais bendrauti arba išreikšti save. Ir štai ta laisvė, kur turime visas sąlygas pasireikšti. Aš nekalbu tik apie žaidimus, nors... kodėl gi ne? Kiek svajončių galima įgyvendinti žaidžiant... kiek įvairiausių įdomybių galima sužinoti, keliaujant iš puslapio į puslapį, kiek draugų galima susirasti ir kiek atsakymų į pačius įvairiausius klausimus.

Taigi, ką begalima pasakyti apie vienišą vargšėlį besislepiantį po labai skambiu "nicku", kuris vos išstena kelis nepadorius žodžius ir beje, rekti mėgina labai garsiai, tad savo "iškentėtąją" mintį būtinai užbaigia begale šauktukų. Štai jis, dar vienas nelaimingasis, kuris nesuprato, kad nesuvaidinsi "kieto", jei tokiu nebūsi. Realiam pasaulyje tokie žmogeliai sunkiai randa sau vietą (su jais niekas nenori bendrauti, iš jų paprasčiausiai tyčiojasi), o kibererdvė begalinė — čia užteks vielos visiems.

Kodėl aš išvis pradėjau šią temą? Gal pasakysiu kiek banaliai, bet kiekvienas iš "Internetą" atsinėšame dalelę savęs. Taigi kam eiti ten, kur neturi ko atsinešti.

Cyber Dragon



UAB VIRNETAS

VIRTUALI REALYBĖ

KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI

NUO 10 IKI 22 VALANDOS VILNIUS, PULYNO 15/2 TEL: 616820

• "Looking Glass Technologies" pranešė apie savo naują veiksmo ir nuolykių žaidimą, skirtą 3D akceleratoriams, kurio pavadinimas jau daugiaili žinomas: THIEF: THE DARK PROJECT. Jį išleis „Eidos Interactive“, ir tegalime pasakyti, jog tai įvyks šiais metais. THIEF: THE DARK PROJECT naudoja "Dark engine". Tai pirmasis tokio žanro žaidimas, kur pagrindinis herojus — paprastas vagiūšis, pasiliekiančias tik savo vikrumu ir gudrumu. Čia žaidėjas pasiners į klastos, intrigu, apgavysčių ir kovos už būvį pasaulį.

• "Activision Inc" pareiškė apie savo planus išleisti naują žaidimą — HERETIC II, garsiosios HERETIC-HEXEN serijos tęsinį. Tai trečiojo asmens žaidimas, naudojantis galingiausią varikluka — tą patį kaip ir QUAKE II. Kaip ir ankstesnėse serijose teks brautis tamsiais labirintais, kuriuose knibžtė knibžta visokių blogio taru. Žaidimas kuriamas Windows 95/98 ir Windows NT aplinkai ir pasirodys per 1998 metų Kalėdas. „Trečiojo asmens žaidimas ir galingasis QUAKE II varikluks — tai išties stulbinamas derinys“, — teigia „Activision Inc“ atstovas Robertas Kotickas.

• "Eidos Interactive" pranešė apie TOMB RAIDER GOLD — žaidimas jau išsūtinėtas į visas JAV prekybos vietas, o jo kaina — 29,95\$. Čia bus keturi nauji lygiai, padalyti į du epizodus: UNFINISHED BUSINESS ir THE SHADOW OF THE CAT. Pirmasis sudarytas iš dviejų eksperimentinių lygių, kur herojė Lara grįžta į Atlantidą, kad sunaikintų slaptąjį inkubatorių. Epizod THE SHADOW OF THE CAT lygiuose veiksoms vėl vyksta senajame gerajame kaimo mieste.

• "Westlake Technological" darbuotojai papasakojo apie garsiosios QUAKE WORLD versijos perdirbimą. Šią ir Mac GL QUAKE versijas, atsižvelgę į milžinišką jų paklausą, finansavo „Westlake Technological“ ir „Microsoft“. Tikslios išleidimo datos kol kas nežinomos.

• "Cavedog Entertainment" tvirtina, jog pagaliau lie nors šį tai patys išleis savo 3D strategijos realime laikę žaidimui TOTAL ANNIHILATION. Naujus žemėlapius ir beta redaktorius galima nemokamai įsirašyti iš „Cavedog“ puslapio. Taip pat jie teigia, kad visa žemėlapių redaktorių versija pasiekė vartotojus kartu su naujuoju TOTAL ANNIHILATION: THE CORE CONTINGENCY paketu.

• "Westwood Studios" su džiaugsmu pranešė, kad COMMAND & CONQUER: RED ALERT buvo apdovanotas 1998 CODE kaip geriausias strategijos žaidimas. O štai kiti kandidatai, pretendavę į geriausio strategijos žaidimo vardą: „Microsoft“ AGE OF EMPIRES, „Bullfrog“ DUNGEON KEEPER, „Microprose“ MASTER OF ORION II ir „Red Orb Entertainment“ WARLORDS III.

Prestizinis 1998 CODE — tai paskutinis iš įvairių apdovanojimų, kuriuos pelnė žaidimas RED ALERT.

• "Psygnosis" leidžia pirmąjį žaidimą, skirtą DVD. Jo pavadinimas bus LANDER. Tai kosminio laivo valdymas Saulės sistemoje. Turėsite manevruoti skraidydami pro įvairius sudėtingus objektus bei abiejuose planetų pusėse esančius spastus. Žaidime bus MPEG2 vaizdo standartas bei Dolby Digital muzika ir garsas. Dėl DVD talpos vaizdą bus galima stebėti iš kelių taškų, o garsas ir subtitrais bus daugeliu kalbų. Multiplayer režimas leis per tinklą iškart žaisti 16 žaidėjų, jungtis tiesiogiai arba per modema. LANDER bus išleistas DVD, CD PC ir "PlayStation" formatais 1998 metų lapkritį.

• "Midway Home Entertainment, Inc." ir „Crystal Dynamics“ pranešė, kad jų žaidimas GEX: ENTER THE GECKO, jau išleistas ir sėkmingai pardavinėjamas "PlayStation" formatu, ši pavasarį pasirodys ir PC versija.

Leidėjai teigia, jog GEX: ENTER THE GECKO — vienas iš geriausių videožaidimų, kuriame dera humoras, grafika ir technologija.

• Populiarusis BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS bus išleistas ir "PlayStation" kompiuteriui. Jo siužetas toks: Georgas Slobartas, jaunas amerikietis, po netikėto sprogimo ptenka į piktų intrigu ir pavojų labirintą. Tai 60 valandų žaidimas su daugybe animacinių intarpų.

• "Accolade" paskelbė, kad 1997-aisiais ji smarkiai išsiplėtė — tai sąlygojo TEST DRIVE 4 ir TEST DRIVE: OFF ROAD sėkmė. Šiais metais kompanija išleis daugiau nei 12 žaidimų. Taip pat „Accolade“ planuoja sukurti ketvirtą garsiosios STAR CONTROL serijos dalį.

• "Interplay Inc" anonavo sutarė dėl distribucijos su „Virgin Interactive“, kuri sukūrė ir išleido nemažai žaidimų, apdovanojimus pelniusiu: 7TH GUEST, THE 11TH HOUR ir COMAND & CONQUER. Pagal sutartį, „Interplay“ bus vienintelis OEM distributorius Šiaurės Amerikoje, Lotynų Amerikoje ir Europoje ir dvejuis metais turės visas teises visose šalyse valdyti visą „Virgin Interactive“ ir „Westwood“ produkciją. „Virgin“ — tai pirmieji leidėjai, su kuriais mes pasirašėme sutartį, kai „Interplay OEM“ tik kūrė prieš penkerius metus, — pasakė Jill Goldworn, „Interplay Oem Inc.“ prezidentė. — Nuostabu, kad „Virgin“ vėl sugrįžo, be to, ji atsovauja tokiems prestižiniams leidėjams kaip „Interplay OEM“. Šie pirmos klasės vardai puikiai papildė mūsų dabartinį katalogą.

• Neseniai pasirodė populiariojo žaidimo ROAD RUSH Multiplayer versija. Tai labai pagaulus, kupinas neįtikinamiausių triukų žaidimas — mirtingos motociklų lenktynės. Anksčiau jis nebuvo skirtas „Internetui“, o dabar atsirado Mplayer galimybė! Jeigu svajojate

lėkdamas visu greičiu nusukti kokiam nors vaikinukui, apsilankysite trikilogramėmis grandinėmis, spranda arba traminę einate iš proto dėl rizingų lenktynių. — ROAD RUSH kaip tik jums! Nueikite į Mplayer.com arba apie šį žaidimą sužinokite Electronic Arts saite. Visą ROAD RUSH Multiplayer versiją galės žaisti iki 6 žaidėjų.

• "Tim Tibets" pranešė, jog „Team 17“ išleido patėją savo originaliamu strateginiam žaidimui WORMS 2. Taip pat „Team“ su džiaugsmu paskelbė, kad jau išleisti patėjai ir žaidimas APACHE LONGBOW bei HIND 3 Dfx.

• "Blue Byte" neseniai išleido cheat kodus visam žaidimui INCUBATION versijai — t. y. žūtubūtinė žmonių kova su svetimaisiais.

ix1 — matomos visos pozicijos, ix2 — po 10 skill points kiekvienam pėstininkui;

ix3 — 500 equipment points jūsų komandai;

ix4 — kita misija.

Dar jie surengė preview, skirtą Game, Net & Match, be to, užsiminė, kad išleistas 3Dfx patėjas žaidimui INCUBATION.

• 1998-ųjų vasarą pasirodys naujas žaidimas "Basement games unlimited" FORGE: OUT OF CHAOS. Tai viduramžių fantastinis RPG su charakteringais tokio tipo žaidimams atributais, paprastomis, tačiau tikrovėkomis kovomis ir magiška sistema, leidžiančia modifikuoti herojų savo nuožūra. FORGE: OUT OF CHAOS nebina dviejų vienuoju herojų, Galima rinktis iš daugiau nei 50 jų sugebėjimų (skill), taip pat nurodyti, kuriuos veikėjas turi mokėti itin tobulai (pavyzdžiui, kovoti su milžiniais, taisyti ginklus, turėti žudomosis galios ir t. t.). Tai dar ne viskas — nustatoma ir magijos rūšis. Yra 6 burtininkų tipai, — pavyzdžiui, valdantys magiškus elementus, valdantys gyvenimo energiją, tie, kurių klando žvėrys, ir net tokie, kurie kuria itemus su stebuklingomis savybėmis. Kiekvienas veikėjas sukuriamas atskirai ir vaidina žaidime visiškai individualų vaidmenį, nepriklausomai nuo jo veiklos pobūdžio.

Kovos šia strateginės, o ne šiaip pasimojavimai kardais. Bus skirtingų galingumų šarvų, kurių atsparumas nuo smūgių silpnės. Dar priderintina, kad sutiksėtė begalę įvairiausių dievybių, pabaisu ir dalyvausite nuolatinėse Gėrio ir Blogio grumtynėse.

• "Johnas Romero, Profesionaliosios lygos (CPL) tarybos pirmininkas Franką Cabanskis paskyrė lygos įgaliotiniu. Prieš tai jis buvo direktorių narys, tačiau atsisakė šių pareigų, kad užimtų naujas. Kaip įgaliotinis, Frankas Cabanskis paskyrė atstovus ir teisėjus, kurie stebės visus „Cyberathletic“ turnyrus. Dar Cabanskis spres visus konfliktus, kurie tik gali iškilti lygoje, taip pat tiesioginė jo pareiga — rūpintis lygos plėtra.

„The Cyberathletic Professional League“ (CPL) — tai profesionali žaidėjų lyga, kuri stebi visus „Cyberathletic Organization“ turnyrus bei renginius.

• Išleista naujoji žaidimo QUAKE2 modifikacija, pavadinta WEAPONS OF DESTRUCTION 5.0. Joje yra tokių naujovių: *chasecam*, nauji ginklai, muzika rikšotiniam lazeteriui, skeneris ir MOTD priemonių.

• „Iridon-Interactive“ neseniai paskelbė tikslią jų naujojo RPG DINK SMALLWOOD ADVENTURE išleidimo datą. Kaip rašoma spaudoje, DINK SMALLWOOD — tai Dinko istorija: Dinko smūžimas tapti garbingu riteriu ir nuotykių ieškotoju. Žaidėjai pasiners į knibždetė knibždantį pavojingų žvėrių ir galingų burtų pasaulį. Kuo toliau, tuo daugiau tiesos atsiskleis apie piktašaus galias, Dinkas savo kelyje ras įvairių ginklų, magišių brangenybių, stebuklingų žolelių, taip pat stipres jo sugebėjimai.

DINK SMALLWOOD autorė — Štaures Amerikos kompanija „Rtsoft, Inc.“, kuri kažkada sukūrė ir *on-line/BBS game*: LEGEND OF THE RED DRAGON. DINK SMALLWOOD, skirtas Windows 95 aplinkai.

„DINKAS buvo kuriamas tokių klasikinių žaidimų kaip ZELDA bei MONKEY ISLAND serijos pagrindu“, — teigia Sethas A. Robinsonas, vyriausiasis „Rtsoft, Inc.“ reikalų tvarkytojas ir pats DINK SMALLWOOD autorius.

• „Piranha Interactive Publishing Inc.“ papasakojo sudariusi kontraktą su „Soap Bubble Productions“ dėl žaidimo MORPHEUS išleidimo ir pardavinėjimo. Šis nuotykių žaidimas, telpančis į 3 CD-ROM'us, bus platinamas visame pasaulyje, o pasirodys jis šių metų rudenį. „Mes labai džiaugiamės, kad pasirašėme šį kontraktą, — pasakė Douglas Brannanas, „Piranha Interactive Publishing Inc.“ vice-prezidentas. — MORPHEUS — nuostabus žaidimas. Čia puikiai suderintas siužetas ir paties žaidimo elementai.“ MORPHEUS charakteristikas išsamiai apibūdina topografiniai brėžiniai ir profesionaliai atlikti garso takeliai, beveik kiekvienai scenai skirti gyvo vaizdo tarpai, puikiuos kėlonės po 3D pasauliu, taip pat išsita 360 laipsnių apimanti aplinka. Kelionėms skirti 6 skirtingi pasauliai po daugiau kaip 25 žaidimo valandas.

• Dizaineris Piteris Lamontas, neseniai gavęs Oskarą už nuopelnus kuriant TITANIKA, vėl rengiasi nustebinti pasauli monumentalios „Origin Systems“ sagos kinoversija, kurios pavadinimas bus WING COMMANDER. Šią juostą filmuos „Digital Anvil“ kino studija, kurią įkūrė seriale autorius Krisas Robertsas, o platinos „20 Century Fox“. Lamontas nesėdėjo rankas sudėjęs — jis jau pademonstravo didžiąją dalį būsimio filmo interjeru bei meninių išraiškos priemonių, ir mačiusieji teigia, jog su WING COMMANDER konkuruoti įstengs nebent trys naujosios „Žvaigždžių karų“ serijos (Luikas žada jas išleisti iki 1999-ųjų Kalėdų).

• „Stera Online“ išleido savo veiksmo

ir nuotykių žaidimo QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE demonstracinę versiją. Kaip paprastai — kardas, skydas ir begalinė herojų įvairovė.

• 1997-aisiais „3DFX Interactive“ priklaūsė net 87% pasaulinius 3D akceleratoriams skirtų čipų rinkos. Artimiausio konkurento — „Power VR“ rinkos dalis yra 7 kartus mažesnė.

• Naujienos apie MAKSA PAYNE'ą. Pagaliau apsispresta dėl jo tipo — jis skirsis nuo kitų šaudymo žaidimų. Savo herojų stebėsitės iš nugaros. Taigi, savaime aišku, labai daug dėmesio skirta jo išvaizdai, animacijai bei daiktams, kuriais jis naudosis. Be to, jau žinoma, kad MAKSUI PAYNE'ui bus būtinai 3D akceleratorius.

• „NVIDIA“ naujienos. Jų naujasis čipas TNT pretenduoja į „Voodoo-kilerio“ vardą. Spreskite patys: jis pajėgus apdoroti 8.000.000 poligonų per sekundę ir sudarytas iš 7 milijonų tranzistorių (tiek pat yra ir Pentium II), o tekinuoja 45\$!

• Johno Carmacko naujienos. QUAKE 3 lygių redaktorių bus modifikuota RADIANT QE 4 versija. Ir RADIANT QE 4, ir naująją versiją kūrė Robertas Duffy, kuris šiuo metu oficialiai dirba „ID Software“. Redaktorių bus pritaikytas visoms „Trinity“ variklyko naujovėms ir jam reikės mažiausiai 8 Mb vaizdo kortos.

• Atrodo, jog iš „Lucas Arts“, o tiksliau — iš komandos, dirbančios su DARK FORCES versija, bėga žmonės. Štai ir vėl nemaloni staigmena vadovybei — jau trečias pareiškimas apie išėjimą iš darbo. Jo autorius — lygių dizaineris Ignaras Shu.

• „Eidos Interactive“ pristatė žaidimo FINAL FANTASY VII (PC): failus, demonstracinę versiją ir visa kita. „Eidos“ darbuotojai teigia, jog ši PC versija bus visiškai tokia pati kaip PS ir tiks daugeliui 3D akceleratorių.

• Antroji EA naujiena — taip pat apie seno žaidimo perdarymą — balandžio pradžioje pasirodė DUNGEON KEEPER GOLD EDITION su *Direct 3D* draiveriu, 30 naujų misijų, lygių redaktoriumi ir daugybe kitų naujovių.

• „Dynamix“ naujienos. Firma pareiškė, kad žaidimas STAR SIEGE (RADIANT SIEGE III) bus skirtas *Open GL* renderingui, o darbas siekiant jį pritaikyti *Direct 3D*. — atvirksčiai, atidėtas nerbotam laikui. Gamybos ir suderinamumo su variklyku bėdos priverstė „Dynamix“ priimti tokią sprendimą — nepažėjo net specialistai iš „Microsoft“, kurie visomis išgalėmis stengėsi padėti susidoroti su šiomis problemomis. Nauja demoversija jau bus pritaikyta *Open GL*.

• „Novologic“ gegužės mėn. rengiasi išleisti COMANCHE 3: GOLD EDITION su nauja grafika ir misijomis.

• Iš komandos „Crack Dot Com“, taip pat netiesiogiai susijusios su ID, išėjo programuotojas Trejus Harisonas. Jis

sukūrė didesniąją grafikos ir garso variklyko, skirtą GOLGOTHA!, dalį, išėjimo prežiastas — programuotojo noras grįžti studijuoti į koledžą.

• Dar apie „Trinity“. Tai ne žaidimas, o naujos ID kortos 3D variklyukas. Jo pagrindu sukurtas žaidimas vadinsis QUAKE 3. Iš pradžių buvo planuojama, kad viena komandos dalis dirbs su *add-on* žaidimui QUAKE 2, o kita dalis kurs TRINITY, ir QUAKE 3 bus baigtas 1999-ųjų vidury ar pabaigoje. Tačiau dėl aršios konkurencijos šitoks planas tapo neįprimitas. Johno Carmacko teigimu, dabar jie planuoja minėtą *add-on'ą* išplėsti iki savarankiško žaidimo ir, panaudoję QUAKE 2 serveryje technologiją, gauti trečią seriją. Visos naujovės, nesujusios su grafika ir planuotos TRINITY, dabar atidėtos kitam projektui. Grafika bus 24 bitų, tekstūrų bus dukart daugiau nei QUAKE 2. Todėl QUAKE 3 bus skirtas TIK 3D akceleratoriams, ir net ne visoms, o būtent šioms: VOODOO, VOODOO 2, PERMEDIA 2, INTEL 1740, REENDITION 2100/2200 ir dar gal RIVA 128 bei ATI RAGE. Šį žaidimą tegalės žaisti tie, kurie jau bus suskubę išgityti naujus 3D akceleratorius ir trokš išvysti visas jų galimybes. Seniesiems akceleratoriams dar bus daug panašus į QUAKE žaidimų. TRINITY — itin galingas variklyukas, jis trinaus kelioms akceleratorių kartoms, — tokį įdomų teiginį paskelbė Carmackas.

• „ID Software“ programuotojas Brianas Hoogas pareiškė, kad QUAKE 3 bus išleistas CD-ROM ir DVD diskų formatai, tačiau visi kiti projektai bus leidžiami tik DVD.

• „Terminal Reality“ nusprendė neįprastu būdu atvesti savo naujo žaidimo MONSTER TRUCK MADNESS II išėjimą. Jie nupirkė 60 000 svarų maisto labdarinai organizacijai Feed the Children („Pamaitinkime vaikus“). Tai iš tikrųjų pagirliena. Jei kiekviena firma taip elgtųsi, gal greitai vaikai išvis laiptais badavė.

• „Activision“ taps „Nihilistic Software Inc.“ — 3D žanro dailininku, programuotoju bei dizainerių rinktinės — leidėja. Šios jaunos komandos žmonės dirbo kuriant DARK FORCES, JEDI KNIGHT, MISSION PACK #2 FOR QUAKE, DISSOLUTION OF ETENITY, DESCENT, DESCENT2 ir kai kuriuos kitus žaidimus. Pirmasis bendras „Nihilistic“ ir „Activision“ projektas bus trimatis RPG.

• „Origin Systems“ šiek tiek atskleidė savo planus. PRIVATEER III tikrai bus! Ir kur kas įmantresnis už ankstesnes dalis. Tuo būtinama ir imitacinė dalis — siekiama didesnio tikroviškumo, — ir strateginė. Taip pat bus PRIVATEER *on-line* — kažkas panašus į ULTIMA ONLINE. Be to, tapo aišku, kad 1999-ųjų viduryje išeis WING COMMANDER tęsinys, o siemiet dar išvysime WCP ADD-ON.

JAGGED ALLIANCE

susidūrimui rasti. Pavyzdžiui, aukštas ir storas medis bus gera priedanga, bet mažai krūmai nesustabdys AK-47 ugnies.

Ar skėtis veiktų grafika?
Taip, nauji ranka piešti portretai, samdiniai mūšio lauke dabar atrodo kur kas geriau. Kūnų dydis, odos ir plaukų spalva, drabužiai paražduoti detaliau. O ir moterys atrodo kaip tikros moterys.

Daug kas mano, kad JAGGED ALLIANCE žaidime buvo fantastiški mūšiai, kur einama pačeliu. Ar taip pat bus antroje dalyje?

Ėjimo pačeliu sistema dabar net geresnė nei anksčiau! Pritaikyta daugybė puikių naujų, tarp jų ir naujos funkcijos.

Tačiau lyg ir buvo rašoma, jog JAGGED ALLIANCE II bus realaus laiko žaidimas?

Taip, čia bus galima pasirinkti ir realaus laiko tipo mūšį. Jūs galėsite bet kurio metu tiesiogiai valdyti kiekvieną samdinių. Kiti samdiniai bus valdomi kompiuterio AI pagal žaidimo nustatytus parametrus. Pavyzdžiui, galimas toks AI: "Taupyti šovinius, padėti komandos nariams, bėgti, jei būtina".

O ar kovojant kada panorėjus galima pradėti valdyti kitą samdinių?

Taip, tik spustelėkite kursoriumi norio samdinio paveiksluką.

Kokių bus naujų veiksmo funkcijų?

Jūsų samdiniai galės atlikti daugybę veiksmų: bėgti, šliaužti, perškoti kliūtis, lipti sienomis, kopti į uolas, atsigulti, plaukti ir t.t.

Kokių bus naujų ginklų?

Visų rūšių snaiperių šautuvų, automatiščių ginklų, mėtomų peilių, naujoviškų šovinių (pavyzdžiui, šeršus skrodžiančių užtaisų), naujų granatų rūšių, taip pat bus galima paprasčiausiai kumščiuotis plikomis rankomis, sulauksite dar keleto siurprizų. Beje, kulčių poveikis bus daug realesnis. Tarkim, kiauurai perskrodusi koją nors daktą (arba samdinių) kulka lėks toliau, tik jau mažesniu greičiu.

Kiek žaidime bus sektorių?

Aruklo yra apie 200 sektorių — tai daug daugiau nei originaliajame JAGGED ALLIANCE (ten jų buvo viso labo 60). Beje, pasirinkus tinkamą strategiją nereikės užkariauti kiekvieno sektoriaus atskirai.

200 sektorių? Kol mano samdiniai įveiks tokį atstumą, praeis visa amžinybė!

Jiems neteks vaikščioti poščiomis, jei surasite mašina...

Kokių atsirado naujų strategijos elementų?

Jūsų diena nesibaigs sulig saulelydžiu. Samdinius galite siusti dirbti bet kurio paros metu. Tačiau negalite varinėti jų 24 valandas per parą — anksčiau ar vėliau jiems reikės pamiegoti.

Šalies gyventojai iškels dar vieną uždavinį: turėsite juos įtikinti, kad jie peireitų į jūsų pusę. Jūsų komanda žmonės laikys herojaus, jei nuolatos laimėsite, tačiau saugokitės, jei jūsų populiarumas kris arba mūšiuose jus aplenks sėkmė...

Atsargų linijos — tai dar vienas naujas dalykas. Priešo kariai keliauja žeme ir oru. Užkariauti jų transporto priemones yra žūtbūtinis uždavinys.

Kodėl čia minima role-playing? Ar maniau, jog tai strateginis žaidimas.

JAGGED ALLIANCE visada buvo strategijos ir role-playing derinys. Jūsų samdiniai — tai ne marionetės ar bet kada pakeičiami kariai. Jie yra skirtingi, kiekvienas turi vis kitokių gebumų, atributų ir charakterio bruožų.

Ką reiškia charakterio bruožai?

Charakterio bruožai — tai speciali charakteristika, kuri lemia samdinio elgesį mūšio lauke ir bendraujant su kitais komandos nariais. Sakykim, samdinsys gali labai puikiai atlikti naktines misijas, tačiau nekęsti užsieniečių. Beje, šioje dalyje samdiniai įgijo keletą naujų charakteristikų, taigi su jais bus dar sunkiau.

Kokios tai charakteristikos?

Vadovavimas ir stiprumas. Taip pat nauja moralės sistema.

Ar samdiniai vis dar gali tobulėti pereinami iš lygio į lygį?

Samdiniai tuo tobulesni, kuo daugiau patiries jie yra sukaupę, ir kaskart ką nors ypatinga atlikti gali pakilti į kitą lygį. Tobulėjimas dabar daug labiau priklauso nuo samdinių veiksmų.

Apie ką žaidimas JAGGED ALLIANCE II?

Buvo nuverstas teisėtas Aruklo valdytojas, ir jūsų pataršius kovotojų komanda pasamdė, kad padėtų mat atgauti mažos tautes teisė valdžią. Tad teks susirenti su Aruklo armija, be to, bus dar keletas siurprizų.

Norėdami laimėti visų pirma turėsite surasti tinkamų samdinių, derėtis su jais (o tai ganėtinai sukots asmenybės) ir vadovauti jiems mūšyje. Išbandysite savo strateginius gabumus derybose su vietiniais gyventojais, reikės treniruoti specialistus ir nutraukti priešų ryšius. Veikite greitai, nes laikas nestovi vietoje.

Ar JAGGED ALLIANCE II bus sudarytas iš trumpų misijų, ar tai bus žaidimas "užkariauk visą šalį" — kaip ir originalūs JAGGED ALLIANCE?

Jums reiks užiminti vieną sektorių po kito kaip ir originaliajame JAGGED ALLIANCE. Bet apie tai vėliau.

Ar grafika labai pasikeitė?

Grafikos varikluokas buvo visiškai perrašytas. JAGGED ALLIANCE II bus aukštos rezoliucijos grafika ir turės daugiau spalvų. Varikluokas kuria dinamišką šviesą, taigi bus naktinių misijų ir tamsių plotų. Tai atrodo tikrai puikiai. Pažiūrėkit į paveikslukus ir patys pamatysite.

Ar žaidimą bus galima stebėti iš viršaus kaip originaliajame JAGGED ALLIANCE?

JAGGED ALLIANCE II vietoj vaizdo iš viršaus bus izometrinė perspektyva. Tai leidžia matyti skirtingų aukščių daiktus (uolas, stogus ir t. t.). Sienos ir kitos kliūtys, kurios gali užstoti karį, tampa permatomos, taigi niekada nepamesite iš akių savo komandos.

Ar įvairios grafikos smulkmenos, pavyzdžiui, medžiai, uolos ir kt., sukurtos tik dėl grožio, ar jos atlieka kokias nors funkcijas?

Yra smulkus kiekvienos vietovės gabaliuko 3D aprašymas: duomenys apie aukštį, plotį ir t. t. Ši informacija reikalinga matomumui apskaičiuoti ir projekciniam





Kokių dar role-playing elementų yra žaidime?

Jūs daugiau bendrausite su kitais, ne žaidėjo valdomais, veikėjais. Nuo jūsų elgesio su vietiniais gyventojais priklausys, ar jie jus gerbs, ar nekęs. Be didžiųjų misijų, žaisdami nuolat gausite smulkesnį užduočių (išvaduoti apsausta miesta, susidoroti su teroristais ir t. t.). Taip pat galėsite vieną samdinių susikurti pats. Mes manome, kad šis procesas bus labai varginantis. Tiesa, savam samdiniui nereikės mokėti atlyginimo.

Kiek galima turėti samdinių?

Galima turėti iki 20 samdinių, 6 galima kontroliuoti vienu metu. Kiti samdiniai gali būti palikti saugoti objektus, taisyti, gydyti, treniruoti, miegoti ir t. t.

Ar čia bus senųjų JAGGED ALLIANCE samdinių?

Antrąjose dalyje susitiksite su praktiškai visais jūsų pamėgtaisiais samdiniais iš JAGGED ALLIANCE. Tačiau kai kurie iš jų, deja, paliko šį sunkų darbą dėl asmenišku (nuovargis) ar kitokių priežasčių.

O kaip Ivanas? Jis toks pat ketias? Ar bus naujų samdinių?

Taip, Ivanas bus. Jis netgi susejo truputį pamokti angliškai. Žinoma, bus daug naujų samdinių, bet dabar nenorėtume išduoti visų paslapčių. Na, gerai, pasakysime tik vieną. Regis, Ivanas turės sūnėną...

Originaliausias žaidime mėgdavau tokį triuką: patsamdydavau pigių samdinių, pirkraudavau įlėms dinamito, nuvaydavau ten, kur priešų būdavo sausakimsa, ir susprogdindavau! Ar galėsite šito greibtiis ir JAGGED ALLIANCE II?

Taip, galėsite, tik reikės pakloti šlamantėjū. Kai samdysite samdinį, iš jūsų gali būti reikalaujama sumokėti sveikatos užstatą. Jei samdinio kūnas bus pargabentas uždarame maiše, savo pinigų neatgausite. Tai lyg ir samdinių apdraudimas.

Girdėjome, kad žaidime bus monstrų ar ateivių?

Ne to tikrai nebus.

Tai kokias gi antgamines būtybes matėme jūsų reklaminiuose paveiksluose?

Jums teks patiemis pažiasti, jei norite tai išsiaiškinti. Beje, itin megstantis tikroviškumą galės atsiskakyti visų šių padarų ir juos išjungti.

Tarkite dar porą apibendrinamųjų žodžių apie JAGGED ALLIANCE.

JAGGED ALLIANCE buvo išleistas 1995 metais. Dėl puikaus strategijos, mūšiu, kur etnama paeilui, ir unikalijų samdinių derinio šis žaidimas ilgai buvo pirmosiose populiauriausių žaidimų sąrašų vietoje, jį mėgo ir kritikai, ir žaidėjai. Be to, tai vienas iš pirmųjų žaidimų, kuris išnaudojo visas CD-ROM galimybes. Žaidimas žurnale „PC Entertainment“ buvo pripažintas „Geriausioju 1995 strateginiu žaidimu“, o žurnale „Strategy plus“ — „Pirmoju metų ėjimo paeilini žaidimu“. Kompiuterinių žaidimų pasaulis jį pavadinu „Būtinu pirkinu“. Po tokios sėkmės JAGGED ALLIANCE susilaukė tęsinio: pasirodė JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES. Čia atsirado multiplayer režimas, naujų samdinių ir ginklų, scenarijų redaktorius. DG taip pat susilaukė didelio pasiekimo ir vis dar tebėra „Interneto“ šimtuke, nors nuo išleidimajau praėjo daugiau kaip metai.

Sin

Ritual Entertainment, Anapolis

„Ritual Entertainment“ — tai dar viena kompanija, naudojanti žaidimo QUAKE variklį. Sklinda kalbos, kad QUAKE išnaudoja tik 1/3 viso puikaus instrumento galimybių. HEXEN II išnaudoja 2/3, o dabar ėmėsi darbo „Ritual Entertainment“ (neseniai ši kompanija vadinosi „Hypnotic Interactive“).

Techniniai reikalavimai
Pentium 133, 32 Mb RAM, Win'95

Veiksmas vyksta netolimoje ateityje. Visą valdžią planetoje užgrobė Sinklerų šeima. Kiekvienam miestui jie paskyrė po vieną valdininką. Pagal įstatymą sostas atitenka įpėdiniams. Mirus vieno miesto valdininkui, jo sostą paveldėjo dukrė Aleksis. Tiesą sakant, ji keistoka — pamėgo narkotikus. Naudodamasi valdžia mergina ima propaguoti šią blogybę. Ypač pavojingas narkotikas yra *dilsanadals* — prie jo galima praprasti tik vieną kartą pragaravus, o vėliau norisi vis daugiau ir dažniau. Ar šiamie miestiečiai yra policija? Pasirodo, taip. Paklauskite, ką gi ji apie tai mano? Ogi, štai ką: narkotikai turi būti uždrausti. Tačiau kaip tai padaryti, jei blogybė atkeliauja iš karališku meniu, kur patėtkti neįmanoma. Tiesa, yra vienas žmogus — pulkininkas Džonas Bleidas, kuris garbina įstatymus ir nepakęs jų nesilaikymo. Jis ir imasi susidoroti su blogiu.

Pagrindinis žaidėjo tikslas — sunaikinti begalinę Aleksis sąrybą.

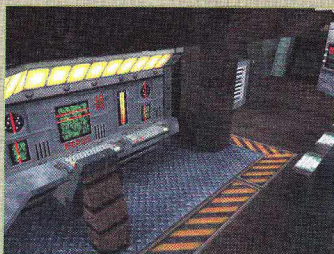
Žaidimo grafika turėtų skirtis nuo QUAKE ir HEXEN II. Ji

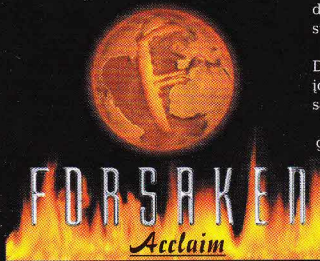
gal šiek tiek spalvingesnė — juk „Ritual“ programotojai panaudojo net 650 000 spalvų! Be to, jie neblogai padirbėjo, pritaikydami žaidimą šiuo metu ypač populiarioms technologijoms — MMX ir 3Dfx. Tai leido sukurti visiškai naują labirintą.

Argi žaidimuose QUAKE ar HEXEN II buvo didžiuliu saliu?

Dažniausiai tai būdavo palyginti nedideli kambariai. Žaidime SIN variklis tobulesnis, tad ir atsiranda galimybė kurti gigantiskus fabrikus, karines bazes ir kitokias patalpas.

Visos pabaisos bus trimatės. Tai didelis pranašumas. Jos atrodo labai tikroviškai. Na, gal nevartosiome būdvardžio „puikiai“, nes į kai kurias pabaisas tiesiog tikrai baisy žiūrėti. Ir žaidėjas, ir pabaisos turės labai daug įvairiausių ginklų. Pavyzdžiui, tos pačios rūšies pabaisa gali vaikščioti su skirtingais ginklais. Pabaisos elgesys bus pakeistas. Pamačiusi jus ji iškart nepuls į kovą, o greičiau pasislėps ir užpuls netikėtai. Beje, ji gali ir gedingai pabėgti.





Ką sako kūrėjai apie savo žaidimą?

Adresu www.descent.org galima rasti interviu, kur žaidimo FORSAKEN prodiuseris Šounas Rouzenas teigia:

„Žaidime DESCENT sunaikinto roboto ginklai guli tol, kol juos kas nors paima. Žaidime FORSAKEN ginklus galima paimti tik iki tam tikro laiko... FORSAKEN variklis atskleidžia ne visas savo galimybes. Papildomose misijose jos bus geriau panaudotas... Labirintams kurti buvo panaudotas paketas "Habitat". Gamintojai nežada visiems jo atskleisti, tačiau gerbėjai naujiems lygiams kurti galės pasinaudoti vidinių failų formatais... Žaidime bus 15 lygių vienam žaidėjui ir 10 — žaidimui per tinklą.“

Be abejo, DESCENT — labai "kietas" žaidimas. Jo sėkmės priežastis lemia visiškas trimatiškumas: galimybė judėti šešiomis kryptimis gali didžiulius ne kiekvienas žaidimas. Tačiau trimatė aplinka šiame, jau tapusiame klasikiniu, žaidime yra minimali.

Skirtumas tarp pirmojo ir antrojo DESCENT — kiekybinis. Pavyzdžiui, antrame atsirado pa-



lydos laivas ir daugiau priešų, 1995

metai 3DFx nebuvo, o kiti grafikos akseleratoriai nebuvo tokie galingi (arba jie buvo labai brangūs), kad žaidimo sienas išpuoštų sudėtingomis tekstūromis, todėl DESCENT sienos buvo plikos ir viena nuo kitos skyrėsi tik spalvomis. Tačiau grafikos trūku-

mai itin nekrito į akis, nes žaidėjas visą dėmesį turėjo sutelkti į tai, kad nežūtų sunkioje kovoje.

Iš esmės FORSAKEN yra DESCENT klonas. Be to, jame yra labai įdomių detalių, kurios lemia žaidimo savitumą.

Visų pirma — grafika. Ją drąsiai galima prilyginti su QUAKE II. Čia yra judančių ir nejudančių šviesos šaltinių, rūko efektų. Žinoma, dabar jau neįmanoma paleisti žaidimą be 3DFx akseleratoriaus. Begalės vaizdo efektų reikalauja galingų kompiuterių. Tradicinė konfigūracija tinka 80% žaidimų — Pentium 133, 16 Mb RAM atminties FORSAKEN jau per mažai.

Rekomenduojama Pentium 200 MMX, o dar geriau — Pentium II. Jei įsigysite 3DFx kortą, neturėsite jokių problemų. Žaidimui tinka ir kiti čipai: Riva 128, nVidia, Permedia ir kt. Net nemė-

ginkite paleisti žaidimą su paprasta videokorta (kad ir su S3Virgie, kuri taip pat tinka 3D akseleracijai) — to net priešui linkėti negalima... Grafika bus blyški, žaidimas labai lėtas.

DESCENT grafika buvo statiška, o FORSAKEN labirintai pilni įvairiausių judančių objektų. Be patuliuojančios technikos yra keltuvų, tekančios lavos upių ir kt. Ginklai ir kiti energetiniai dalykėliai iš sunaikintų laivų kurį laiką sukasi ore ir "laukia" savo šeimininko.

FORSAKEN labirintai labai apgalvoti. DESCENT nuolat reikėjo žiūrėti į žemėlapi. Priešai čia ne tik



skraido (kaip DESCENT), bet ir važinėja (tankai) arba



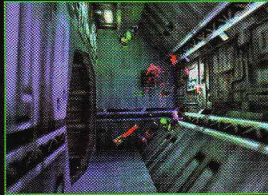
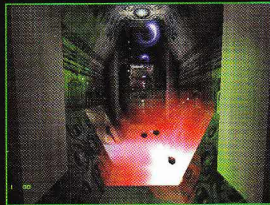
slavi nejudėdami (patrankos) ir yra ne mažiau pavojingi.

FORSAKEN leidžia konfigūruoti žaidimą taip, kaip jums patogiau. Galima pasirinkti valdymo klavišus, išrašyti žaidimo vardą ir nustatyti ekrano parametrus.

Šiame žaidime turinio beveik nėra, tačiau jo ir nereikia. Žemėje gyvenanti nebegalima, bet galima kartais į ją nukristi ir pavogti kokį nors menkniekį.

Visą žaidimą ir sudaro tokie išpuoliai į Žemę.

Jūsų transportas puikiai ginkluotas. Galima turėti 4 rūšių lazerius, 5 rūšių patrankas



ir minas. Be ginklų, galima rinkti įvairius daiktus, tobulinti gynybą ir galią. Nusiaubta planeta itin gerai saugoma. Priešai labai stiprūs. Patrankos saudo lėtai judančiais pulsais, kuriuos galima numušti.

Paprastai tankai nesiveja išibrovėliu, o stengiasi saugoti tam tikrą teritoriją. Bet ypač pavojingi priešai gali skraidyti kaip ir jūsų laivas. Jų yra 4 rūšių.

Iki DESCENT III pasirodymo dar daug laiko, tačiau galima tvirtinti, kad FORSAKEN nenuvils nė vieno.



HALF-LIFE

HALF-LIFE — tai dar vienas žaidimas su QUAKE variklio, kur jūs esate pagrindinis veikėjas. Galį pamanyti, kad jis išsiptis tarp visų WOLFENSTEIN, DOOM ir QUAKE ir kt. žaidimų klonų, bet leidėjai garantuoja, jog HALF-LIFE pakilęs į 3D veiksmo žaidimų topus ir nebus greitai užmirštas.

Visai naujas pasaulis

Vienas iš pirmųjų dalykų, kurį žada HALF-LIFE leidėjai, — tai geresnė nei kitų žaidimų, taip pat ir QUAKE 2 bei UNREAL, grafika. Jie pridėjo tokių naujovių kaip spalvoti žaibai, 16 bitų spalvos, metaliniai paviršiai, rūkas ir permatomumas. Kartais galėsitė keisti jėgos lauką ir paviršius. Dar viena naujovė — tai "skeletinė animacijos sistema" — sukuriama kiekvieno veikėjo kaulų struktūra, kuri leidžia jiems plaukti ir tolygiai judėti, panašiai kaip "Nintendo 64" žaidime GOLDEN EYE. Šis žaidimas pritaikytas Open GL, Direct 3D, o MMX, be to, dar pagerintina bei patobulina ir šiaip gerą grafiką.

Dirbtinis intelektas

Dar vienas revoliucinis dalykas — tai DI. "Valve" žada, jog bus priešų, kurie sugebės prisitaikyti prie konkrečių situacijų, spėsti spąstus ir rengti pasalas, derinti savo veiksmus, slapstyti ir t.t. "Valve" sako, kad DI iš esmės pakels žaidimą.

Sena strategija, kai bėgi į kambarį ir paprasčiausiai ištuštini apkaabą, netiks HALF-LIFE. Su gudresniais priešais teks kovoti kitaip. Jei tai tiesa, žaidimas iš tiesų turėtų būti geras.

Saudymo malonumas

HALF-LIFE išiskiria puikiu siužetu. Jūs patenkate į karą tarp valstybės agentų ir ateivių. Čia nuobodžiuoti neteks. Net guldydami priešus turėsite šiek tiek pasukti galvą: kurį nudėti pirmą (juk vienu šūviu iškart dešimties nepaklosi), o kurio verčiau išvis neliesti (gali pasirodyti, kad ne visi jei tokie jau blogi).

Be to, puiku, kad HALF-LIFE bus begalė atvirų didelių plotų (panašiai kaip žaidime HEXEN II), po kuriuos galėsite nevaržomai lankyti, kol būsite pasirėngę pereiti į naują lygtį.

Dar pridurtina, jog HALF-LIFE bus: galimybė žaisti 32 žaidėjams "Internet", real-time skaitmeninis signalo procesorius, galintis keisti garsus (slopinti, duslinti), 3D garsas, kurio sklaidimo kryptis priklauso nuo vaizdo (pavyzdžiui, jei iššovėte

stovėdamas ekrano kairėje, tai ir pokštelėjimas pasigirs iš kairės). Ir apskritai priežastys ir pasekmės bus labai logiška

suvisjusios, — pavyzdžiui, jei sunašitė vaikina su pilna kuprine, tai sunaikinsite ir joje būvusius daiktus.

Keletas klausimų

Ar žaidime bus panaudotos kurios nors kurios Voodoo 2 kortos galimybės, pvz.: didesnis poligonų gylystis?

HALF-LIFE bus visos Voodoo 2 funkcijos. Mes tikime, kad tai labai pagerins skeletinę animacijos sistemą.

Ar dėl DI priešai bus ganėtinai protingi? Ar nenutiks taip kaip daugumoje 3D žaidimų: aš nužudau, o jo sėbras, stovintis vos už 20 pėdų "nieko negirdi ir nieko nemato"? Ar kas nors, pamatęs įsibrovėlį, nubėgs ir išpės apie tai kitus? Ar jie tada išsims veiksmų ir bus pasirėngę mane tinkamai sutikti?

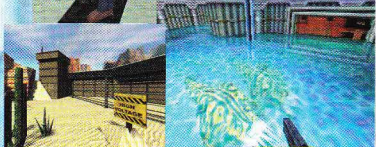
HALF-LIFE bus visko. Būtybės galės girdėti, matyti, suvokti padėti, bendrauti, priklausomai nuo jų rūšies ir būklės (morales, sveikatos...). Jei priešas jus išgirdo, jis gali elgtis įvairiai: puliti, pabėgti ar kt. Tačiau dauguma jų vis dėlto bus aukšto intelekto: jie bendraus tarpusavyje, derins savo poelgius, veiks kartu. Šitie grupiniai veiksmai gali būti gana sudėtingi (dengiamoji ugnis, apėjimas iš užpakalio, susibūrimas prie jus reikalingo išėjimo ir t.t.). Jei jus pamato žmogus, jis perspės kitus savo būrio narius, kur esate. Jie gali atbėgti ir puliti arba jus pamatęs žmogus gali nuskubėti prie savo būrio.

Kokių problemų kilo dirbant su DI?

Sunku sukurti nepriekiašingą DI, o problemų daugiausiai kyla dėl dizaino. Pavyzdžiui, žaidime HALF-LIFE vienam DLL kadrui nupiešti reikia daug daugiau laiko, nei ji paleisti, o kadro renderingas trunka dar ilgiau.

Ką galite pasakyti apie kovą su priešais? Visuose žaidimuose paprastai esi beveik antžmogis, o tavo priešai miršta itin lengvai.

Mes stengėmės, kad jų elgesys būtų sudėtingesnis, nenuspėjamas ir idomus. Pavyzdžiui monstrų savisaugos instinktas — vienu jų stipresnis, kitu — silpnėsis. Jei nestypuos atviroje vietoje, jei įmisite į juos šaudyti, o stengsis pabėgti. Daugeliu atvejų būsite

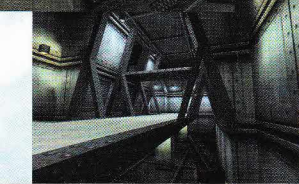
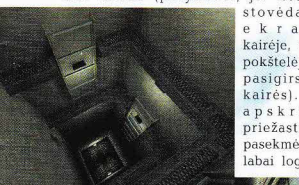


daug stipresnis už savo priešus, ir jėgų persvara dar padidės, jei sugebėsite išsiaiškinti, kaip panaudoti įvairius aplinkos daiktus, pavyzdžiui, paleisti jiems ką nors į galvą ar priversti juos kovoti

tarpusavyje. Pabaisų DI skatina juos dairytis kuo lengvesnes aukas, todėl nemažai jų labiau linkę medžioti silpnėsius, o ne bandyti nužudyti jus.

Neišleiskite iš akių tokių smulkenų, naudokitės jomis, ir žaistis bus dar idomiau. Galop galima teigti, jog HALF-LIFE bus revoliucinis žaidimas. Neitiktinas firmos "Valve" dėmesys smulkenoms, puikios naujos idėjos, akiai maloni grafika, stiprus siužetas ir nauja technologija žada, jog šis pirmo asmens šaudymo žaidimas bus tokias pat aukštos kokybės kaip ir DOOM.

Tad nekantriai laukiame HALF-LIFE pasirodymo.



AGE OF EMPIRE II

Microsoft Corp

Žaidimas labai skirsis nuo ankstesniojo. Didžiausia žaidimo naujovė — diplomatiniai ir prekybiniai santykiai. Briuslas Šelis su šiomis funkcijomis, norėjo sukurti tikroviškesnį prekybos modelį, kurį sudaro prekyba sausumoje ir jūroje. Keičiant ekonomikos modelį, kinta daug kas. Pavyzdžiui, auksas daugiau nebeprisklausys prie resursų. Jis bus naudojamas kaip piniginis vienetas.

Veiksmas vyksta kiek vėliau, nei žlugo Roma (maždaug 450-1450 m. pr. mūsų e.). Jūs galite valdyti vieną iš 13 civilizacijų. Kiekviena civilizacija turi ypatingą kariuomenę ir ypatingus pastatus. Kol kas žinomos 6: vikingai, keltai, mongolai, japonai, tononai ir bizantiečiai. Žaidėjas vėl valdys auksą ir imperiją. Žaidėjas vėl valdys auksą ir imperiją. Žaidėjas vėl valdys auksą ir imperiją. Žaidėjas vėl valdys auksą ir imperiją.

Technologijos progresas priklaus nuo jūsų pastangų — stenkitės perprasti žaidimo stilių, plėtoti įvairias pramonės, mokslo sritis. Gamintojai žada daugiau nei 100 tričių.

Kovas galima bus stebėti iš viršaus arba iš šono, taip pat ir kario akimis. Kovos metu laivus bus galima užgrobti arba sudenginti. Gamintojai žada kovoms pridėti naujų funkcijų: tam tikrų teritorijų patruliavimą arba gynybą.

Ypač įspūdinga žaidimo grafika. Pastatai ir žmonės trimačiai. Žemėlapius galima bus didinti 300 procentų (???). Žaidimo personažus sugaiš maždaug 9 minutes, kol iš vieno žemėlapijo krašto pateks į kitą. Artėjantį priešą pastebėsite nuo specialių apžvalgos bokštų. Be to, žemėlapij galite sukinitėti, kaip tik užmiegasite. Aišku, žaidimas dar tik kuriamas, tačiau galima tikėtis kažko ypatingo.

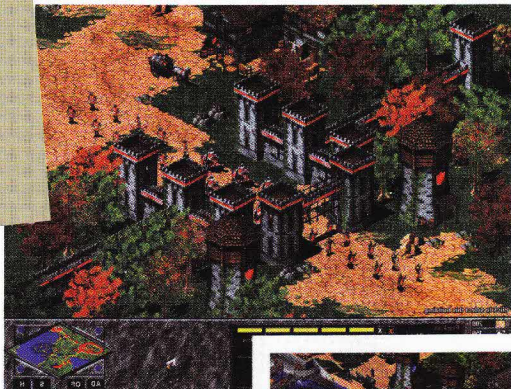
Ištraukos iš interviu su žaidimo dizaineriu Briusu Shelli.

Kol kas žaidime kovos galimos tik išgalvotose misijose, tačiau galutinėje versijoje atsiras istorinių misijų.

Junitai priedangą ras gynybiniuose bokštuose ir kai kuriuose esančiuose pastatuose, tačiau jie negalės kovoti ant stogų. Paprasti junitai nepajėgs užimti pilies. Tai padaryti įstengs tik apsiginklavusieji ginklų amžiuje.

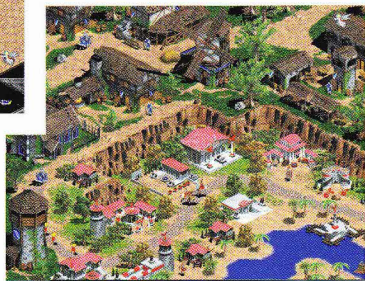


specialiais ginklais — jie smarkiai skirsis nuo kitų jūnūtų savo dydžiu ir lėtumu. Galbūt žaidime atsiras galimybė jūnitus kurti taip pat kaip MYTH: THE FALLING LORDS. Tačiau čia viskas bus kur kas idomiau: pavyzdžiui, jeigu jūniti žygiuos išsiriakavę kolono, ir juos kas nors užpuls iš nugaros ar šono, jie patirs daug nuostolių. Žaidime bus įvairių naudingų



dalykėlių, pavyzdžiui, jūnitus galėsime paeiliui gabenti į gamybą. Bus panakintas 50 jūnūtų limitas. Jeigu žaidėjas norės, jis pats galės visiems, esantiems žemėlapyje, nustatyti jūnūtų skaičiaus ribas. Kūrėjai kol kas nežino, kaip susidoroti su ta problema, kad jūnūtų paprasčiausiai nebematom už didesnių pastatų. Gali būti, kad vienintelis optimalus sprendimas bus vėl sumažinti pastatus.

Su kiekviena sekunde vis artėja tas



laikas, kai bus išleistas AGE OF EMPIRE II. Jau girdėti jo žingsnių aidas, o viso pasaulio naujienų medžiotojai didžiausias troškimas — sužinoti apie jį ką nors, ko nežino kitai, ir kuo greičiau tą ką nors išspausdinti. Ak, prisipažinti, ir aš neišvengiau šios masinės psichozės — ir štai jums straipsnis apie šį žaidimą!

Kai kurie žaidimai tiesiog „pasmerkti“ turėti tęsinį.



Kabelinių tinklų projektavimas ir įrengimas ▶



Reklamos gamyba ir transliavimas KTV "Parabolė" tinklais ▶



MaKETAVIMAS ▶



Video montažo, kompiuterinės grafikos darbai ▶

PARABOLĖ
kabelinė televizija
Šarkuvos 30, Kaunas
tel./fax (8-27) 23 39 63

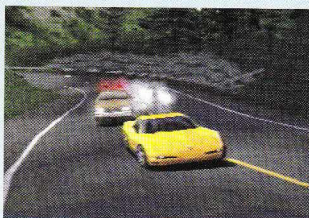


Parabolė

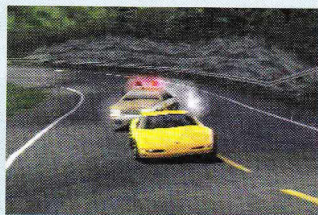
THE NEED FOR SPEED III

Electronic Arts

Nors gal kai kurie žaidėjai nusivylė NFS II, kompanija "Electronic Arts"



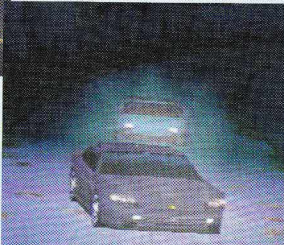
vis dėlto ryžosi kurti NFS III, kuris turėtų būti kur kas įdomesnis už ankstesnę šio žaidimo dalį.



Ko galima tikėtis iš NFS III? Visko, ko pasigedome pastaraisiais metais. Tačiau NFS III pagrindas yra 3D grafikos variklis, kuris buvo panaudotas ankstesnėje versijoje.

Čia rasite 10 naujų trekų. Kiekvienas jų yra ypatingas. Atsiras ir naujų mašinų: Ferrari 550 ir 355, Diablo Sv ir Countach (Lamborghini).

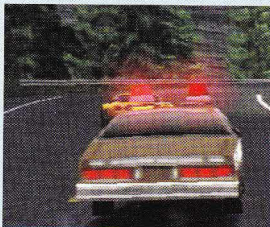
"EA" ir vėl pradžiugins geru gar-



su ir muzika. Ypatinga naujovė čia bus apšvietimo sistema, kuri suteiks žaidimui tikroviškumo. Žibintų šviesos apšviės aplinkinius namus ir medžius, o saulės spinduliai kris ant trekų. Žaidėjas galės matyti policijos mašinų

šviesas už nugaros.

Be to, "EA" daug dėmesio skiria virtualiajam priešininkui: jis gali susierzinti, jei atsitrenksite į jo mašiną,



o nustūmus jį nuo kelio net tapti agresyvu! Policininkai su keliomis savo mašinomis galės surengti jums pasalą arba pristatyti ant kelio dyglių. Tai suteiks žaidimui tikroviškumo ir privers žaidėją veikti pagal aplinkybes.

NEED FOR SPEED III galėsite patys keisti automobilio spalvą, greitį, priklausomai nuo kelio ir oro sąlygų.

Žodžiu, tai išties puikus arkadinio ir imitacinio stilių derinukas.

Pažaiskite, ir patys tuo įsitikinsite!

BALDUR'S GATE

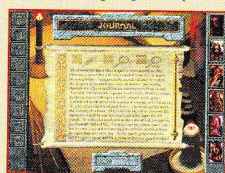
Interplay

Kompanija "Interplay" dirba vis sparčiau, todėl kompiuterių rinkai nuolat pristato naujų RPG. Ši kompanija laiku pastebėjo, kad kaip tik šio žanro žaidimų pastaruoju metu pasigedo žaidėjai. Be to, lyg tyčia atsirado galimybė gauti teises naudotis AD and D taisyklėmis. Ir kol kas nė vienas kitas gamintojas negali varžytis su šiuo rimtu konkurentu. Gaila, tačiau tai labai atsiliepia žaidimų kokybei. Vienintelė išimtis — FALLOUT.

Šį kartą kūrėjai mums rengia šį tą išties didingą ir rimtą: 5CD, 10000 (512x382) ekranų, 640x480 rezoliuciją ir 16 bitų, 2 Mb vaizdo atminties, arba 24 bitų ir 4 Mb vaizdo atminties, 100 galvosūkių (be pagrindinio). Pasaulis trimatis ir nuolat kintantis. Be to, kūrėjai žada, kad žaidimas truks ilgiau nei nei 100 valandų. Šis stebuklas vadinasi BALDUR'S GATE.

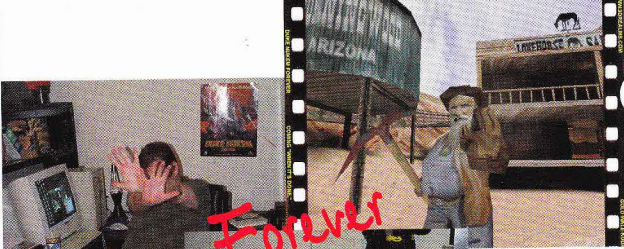
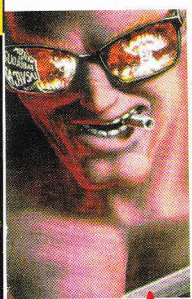
Žaidimo veiksmas vyksta Forgotten Realms pasaulyje, Baldur's Gate mieste, kur dedasi kažkas siaubinga — genda

geležis. Nėra geležies — nėra ginklų, kad būtų galima nugalėti artėjančias Chaos kariuomenes. Jūsų sukurtas herojus (kuriant galima rinktis iš 6 rasių ir 26 klasių) keliauja išsiaiškinti šios netarkos priežastis. Kelyje jo lauks dar penki priešai. Panašiai kaip DIABLO, žaidimas sukurtas izometrinėje projekcijoje. Kovos vyks realiaame laike. Jums bus lemta susikauti su 60 skirtingų priešų. Be šiurkščios grubios fizinės jėgos galėsite naudotis ir burtais. Nuo pat pradžių visus jūsų grupėje esančius NPC valdo programa, tačiau šį pagalbinkite

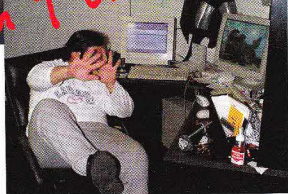


galima išjungti ir pačiam jais rūpintis.

Tikėsimės, kad šis "Interplay" žaidimas išties bus vertas dėmesio.



Drake Nukem Forever



nuotraukos (beje, ir čia spausdinamos) tik yra eksperimentinės versijos, kurios pagrindas — QUAKE technologija. Kodėl? Viskas labai paprasta. Pagal kontraktą kompanija "3D Realms" negalėjo naudotis pagrindiniais QUAKE 2 variklio kodais, kol pasirodys oficialus QUAKE 2. Todėl galima numanyti, kad iki gruodžio 9 d. kompanijos "3D Realms" darbuotojai vaikščiojo į svečius pas Id Software", draugiškai šnekučiuavosi, vašinosi arba ir mokėsi dirbti su nauja technologija. O visos demonstruotos nuotraukos buvo šio mokymosi rezultatai. Jokių kitų skrinų Brusardo komanda viešai apžiūrai kol kas neprestatė.

Dėl variklio perpirkimo iš "id" nėra ko nerimauti: kaip teigia kūrėjai, "Diukas išliks Diuku". Paprasčiausiai "3D Realms" PRY technologija,

QUAKE World servisas pakeistas. Be to pakeisti tekstu ruožėjimo metodai ir modelių animacijos. Ypač svarbu, kad pakeistas QUAKE C kalba parašytas visų modelių aprašymas. Būtent taip pakeistas varikliaukas vadinamas "QUAKE 2 technologija".

Kaip žinia vos prasidėjus darbams, mes galime labai nedaug pasakyti apie būsimą žaidimą.

Visu pirma turinys — mūsų senas pažįstamas Dr.Protonas nusprendė užgrobti žemę. Visos JAV kariuomenės neutralizuotos — tai idealus momentas legendinio Diuko Niukemo pasirodymui. Šį kartą kovodamas su kibernetinėmis Protono kariuomenėmis mūsų pamėgtas herojus galės skraidyti malūnsparniais, važiuoti motociklu ir kita karinė technika. Kaip ir anksčiau jis bendraus su damomis. Beje, kartu su Diuku į kovą stojo jo kovos draugė — Bombshellė. Kas ši supermoteris, kol kas nežinoma. Galima pasakyti tik tiek, kad jos veiksmus kontroliuos AI. Be to, ko gero tapti ja galima bus tik žaidžiant multi.player.

Darbai tik prasidėjo, todėl pasakyti daugiau kol kas nėra ką.

Po QUAKE 2 pasirodymo užvirė darbas kuriant DUKE NUKEM 3D tęsinį. Ko gero, tai bus tipiškas pirmo asmens kovinis žaidimas. Turbūt jau žinote, kad technologija šiai serijai buvo nupirktą iš kompanijos "ID Software". Bet būtina dar kai ką pridurti. Jeigu jūs kur nors skaitėtė, kad atsirado paveikslėlių demonstruojančių naujojo QUAKE 2 varikliuko galimybes, žinokite, kad tai ne visai taip. Visos iki šiol padarytos žaidimo



Mara — tai žinomo kovinio žaidimo JEDI KNIGHT pagrindinio veikėjo Kailo, mokinė. Per 5 metus ji susipažįsta su džeidaju kovos mėmis. Kailas visa ta laiką medžioja 7 tamsiųjų džeidaju galvas. Be to, atsiranda dar vienas pavojus — apie tai Marai ir duoda jai sudėtingą užduotį: sužinoti kas ir kaip, o taip pat sunaikinti tą kultą. MISTERIES OF THE SITH — tai ne naujas žaidimas. Tai tik papildomų misijų rinkinys. Tačiau jis labai skiriasi nuo originalo. Čia nauji personažai, nauji labirintai, nauji ginklai ir nauji videomaterialai.

Pagrindinė Maros užduotis — patekti į pagrindinę Sith šventyklą ir sunaikinti vrynausiuosius šventikus. Tačiau kelias į šventyklą ligas ir sudėtingas. Šiuo atveju Marai teks įveikti 4 misijas, kiekvieną po 14 lygų. Kiekviename

lygyje begalės Sith kulto fanatų ir imperatoriaus tarnų. Ši užduotis Marai labai svarbi. Džeidaju bendruomenė priims ją į savo gretas tik tuo atveju, jei mirtina atliks šią sunkią užduotį.

Gal sulyginant kime MISTERIES OF THE SITH labirintus su QUAKE II. MISTERIES OF THE SITH jie tikrai labai sudėtingi. Labirintuose dažnai galima pasimesti ir lygi nerasti išėjimo.

Ir dar kai kas apie sunkumą. Net žaiddami pačiu lengviausiu lygū susidursite su begale priešų. O kas gi atsitiktų jei pasinaktumėte sunkesni lygy? Kovos taktika JEDI KNIGHT ypatinga ir negali sulyginti nei su QUAKE, nei su DUKE. Žaidime labai daug atviri erdvių — jos ypatingai pavojingos, nes kokis nors lazario spinduliu gali nutraukti Kailo ir Maros gyvybes. Pasaluo — štai, ko gero pagrindinis raktelis norint įveikti JEDI KNIGHT.

Is esmės grafika nepasikeitė. Metalinės sienos, skraidantys laivai, pirmyn ir atgal bėgiojantys kariai.

Lažerai šivai — visa tai buvo ir žaidime DARK FORCES ir JEDI KNIGHT. Žaidimo atmosfera išliko ir MISTERIES OF SITH. Šį kartą jau du personažai: Kailas ir Mara. Jie eina paeiliui. Lazerinu kardu

abu kaunasi puikiai.

Be to, jo nerelkia išduoti — jis visais po ranka, reikiatik paspausti klavišą "F". Kovoti kardu patogu tik kovoje iš arti, pavyzdžiui, kai priešas užpuola iš už kampo. Kitais atvejais geriau pasitiekti senuku lazere arba kuo nors galin-gesniu, pavyzdžiui, patranka.

Kaip QUAKE II, kiekvienas lygis turi tam tikras užduotis, kurias sužinoti galima tik lygio pradžioje. Gal kas nors nusiųs, kad MISTERIES OF SITH nereikalauja tips'ų apie tolimesnius veiksmus. Kai ką išduoda balais už kadro, tačiau tos kalbos labai abstrakčios. Pavyzdžiui, pirmajame lygyje balsas praso įsų uždaryti liuką; kad per jį negalėtų patekti priešai. Tačiau pasakyti lengviau nei padaryti. Tenka puse valandos bėgioti, kol suprasi, ką reikia padaryti. Lygio pradžioje gaunate kelias užduotis, o bet kuriuo žaidimo metu galima iešioti iš lygio, pažūrėti užduotis, lygus sugebėjimus, o po to grįžti atgal.

Taigi išvada tokia: kam patinka QUAKE, tikrai patiks ir MISTERIES OF THE SITH.



IMPERIALISM

Kai šis žaidimas pakliuvo man į rankas, ilgokai nekreipiau į jį dėmesio, o kai pagaliau susiruošiau į jį išbandyti, mintyse net aiktelėjau: kodėl aš to nepadariau anksčiau? Nors jo grafika neypatinga, galima sakyti, vidutinė, tačiau plačios perspektyvos ir veiksmų pasirinkimo laisvė mano tiesiog sužavėjo.

Iš pirmo žvilgsnio gali pamanyti, jog IMPERIALISM panašus į CIVILIZATION, tačiau iš tiesų tai ekonomikos žaidimas ir, mano nuomone, daug pranašesnis už CIVILIZATION.

Ekonomiką — kelias šlovę

IMPERIALISM žaidimo tikslas — užvaldyti visą pasaulį, arba pasiekti, kad didesnę daugumą kitų valstybių pripažintų jūsų valdžią.

Kiekvieną kartą generuojamas naujas pasaulio žemėlapis. Pasauliulyje, kurį jums reikia užvaldyti, yra kelios didelės imperijos (maždaug tokios kaip Jūs) ir daug mažų valstybių. Pasiekti tikslą galima dviem būdais — diplomatiškai arba kariaujant. Visų pirma pakalbėkime apie antąjį būdą. Kariauti nėra labai paprasta. Pirmiausia reikia susikurti stiprią ekonomiką, tik tada galėsite pasiekti pergalę fronte, nes išsengsite sukurti armijas. Pavyzdžiui, norint gauti vieną lauko artilerijos vienetį, reikia: 2 ginklų (sąlyginai pažymėtų patrankomis); 1 arklį; 1 antro lygio darbininko. Norint gauti 1 ginklą, galima į jį nusipirkti (nusipirkti arba parduoti galima beveik visą žaliavą ir resursus) arba pagaminti; jei sumanytėte pastatyti, jums prireiks 2 vnt. geležies, darbo įkaps ir t. t. O pradėti, pastrodo, reiks nuo šachtų statymo.

Pradėjęs žaisti jūs gaunate: 1 inžinierių, 1 geologą, 1 šachtininką ir 1 fermerį (daugumą *junty* kiekis gali būti skirtingas). Pirmiausia geologas turi aptikti resursus (anglies, geležies rūdų, aukso, deimantų, o vėliau ir naftos). Jų rasti galima kalmuose (beje, kalnų, fermų ir kt. yra kiekvienoje valstybėje, tik vienuer daugiau, kitur mažiau — tai logiška, nes kitaip nevyktų prekyba). Gaila, bet fermų, miestų ir daugumos kitų objektų statyti negalima. Jei jums pasisekė ir jūs savo imperijoje radote daug resursų, iškart pradėkite juos naudoti. Visų pirma reikia statyti šachtų iškasenoms — tai padarys šachtininkai. Iš fermų, miškų, gyveniminkės ūkių per 1 eįmą gausite po 1 vnt. produkcijos. Fermeriai, medikeriai gali tobulinti savo ūkius — tada jie gamins daugiau produkcijos. Bet tai dar ne viskas. Ūkių ir šachtų produkcija reikia transportuoti į sostinę, nes visa jųsi pramonė yra ten. Tam reikia pagaminti vagonų, pastatyti geležinkelį bei geležinkelio stotį šalia resursų. Kai bus sutvarkytas transportas ir porvežias maksimalus reikalingų resursų kiekis, prasidės pėrdirbimas bei gamyba.

Fabrikų dėmai — pergalės kvapas

Su turimais resursais (atgabentais į sostinę) galite daryti ką norite — t.y. perdirbti arba parduoti. Šiuo atveju naudingiau perdirbti, nes gatavas produktas visada kainuos brangiau, negu atsisis žaliavas bei gamyba. Naudinga pirkti žaliavas ir jas perdirbti — taip jūs irgi galite užsidirbti. Šiame žaidime yra penkos gamybos rūšys: medžio pramonė, tekstilė, metalurgija,

statyba bei geležinkelio tiesimas ir maisto pramonė. Pagrindinės yra pirmosios trys, kiekvienai skėra po du fabrikus. Labai naudinga tai, kad fabrikų galimumą galima didinti (tam irgi reikia žaliavų). Savaine veiktumama, būtinai ir darbo jėga.

Darbininkai taip pat gali lavintis — nuo to priklausys jų našumas. Pavyzdžiui, išmokslinus juodadarbi, juo darbo faktorius padidėja 3 kartus ir jis atstoja 4 pirmojo lygio darbininkus. Norint leisti žmones į mokslius, taip pat reikia žaliavų bei žvangančiųjų. Beje, šiuo atveju naudingiau išmokslniti vieną darbininką iki 3 lygio, negu "prilinti darba" 4 juodadarbius. Be to, darbininkams reikia išlaikyti, turėti pakankamai maisto. Maisto rūšių yra 3: grūdines kultūras, vaisiai, mėsa ir žuvis (jie laikomi viena rūšimi). Darbininkams reikia visų trijų rūšių iš karto, jei bent vienos truks, prasidės ligos. Kai galima sutvarkyti ir pakankamai stipri, galima pagvalvoti ir apie karą.

Su kardu atėjai — nuo kardo ir žūsi

Jėga šiame žaidime — ne vienintelis būdas pasiekti pergalės, bet jis gana efektingas, nors kartais, deja, gali atsigrežti prieš jus pačius.

Armija sudarote irgi iš darbininkų. Skirtingoms rūšims reikia ir skirtingo išsilavinimo darbininkų. *Junty* čia mažiau nes kituose žaidimuose, bet kadangi kariavimas užima ne per tą svarbiausią žaidimo dalį, jų visai pakanka. Laiku bėgant juos galima tobulinti bei panaudoti "užgrade" — jū turimai armijai. Tikriausiai suprastote, kad tam taip pat prireiks daugiau lėšų, bet vis dėlto danaudoti "užgrade" geriau nei suorganizuoti naują armiją — jūsu kartais kariaudami įgyja patirties, o jos už pinigus nenusipirksi. Karo veiksmai itin paprasti: paprasčiausiai nurodote armijai, kurią provinciją puli, ir pasibaigus jūsu eįjimi pamatote rezultat. Bet yra ir kitas variantas: žaidimo "options" meniu nurodote, kad kariausite pats. Tada mišio sekėm nulems tai, ar sugebėsite būti geras karvedys.

Karo veiksmai jūrose vyksta panašiai, tik yra keletas labai idomų dalykėlių. Pavyzdžiui, jūsu galite nurodyti laivams užblokuoti priešio uostą (paigeidautima pagrindini). Jei jūsi laivynas įstiprus, rezultatai bus puikūs — užgrobite priešio

laivais vežamas žaliavas ir gaminius, pradėsite piratauti (beje, už tai niekas ne-pakars). Jūsų laivynas gali užgrobti arba paskandinti priešio prekybinius laivus — taip nualinsite jo ekonomiką. Yra ir dar daugiau gaudybių, bet tai paliksime jūms išsiaiškinti patiesms.

Gera

diplomatią — greitą pergalę

Šiame žaidime diplomatią itin svarbi, ir tai labai džiugina. Pasitelkęs diplomatią, galima prištigti mažesnes valstybes, sudaryti aljansus, paskebtii karą arba blokadą ir kt.

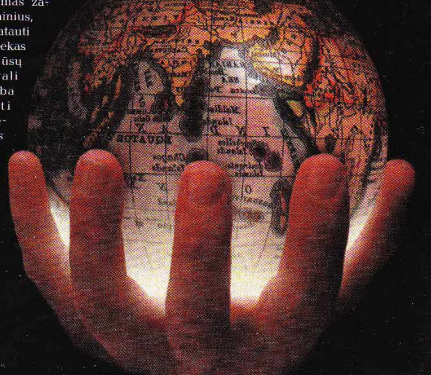
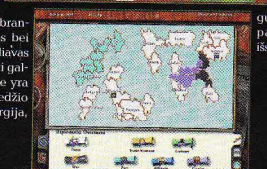
Šiek tiek pažatė pasakėsite, kad aljansai, sudaryti su kitomis šalimis, labai praverčia. Jei jums paskebtė karą, aljansas gali ir iširti, bet jai taip neatsi-

tiko, sąjungiškai padės kariuoti blokuos uostus, pradės karą veiksmus ir kt. Priešo sąjungiškai irgi nesusidžia, ir dėl to galite turėti didelę nemalonus. Trumpiau tariant, šiame žaidime galioja visi pagrindiniai diplomatiškos triukai, ir kuo juo žinios šioje srityje platesnes, tuo geriau jūms.

Investicijos — nuolatinis pajamų šaltinis

Dar norėčiau pakalbėti apie labai idomią galimybę — investicijas. Jūsu ekonomikai pasiekus tam tikrą lygį gausite makleri, kuris padės pirkti resursus iš mažesnių šalių. Pavyzdžiui, nusiperkate kalnuotą teritoriją, kur rėndama rūdų. Šachtininkai pastato ten šachtų, ir kiekviena eįjima gaunate iš šios šachtos pajamų. Apie tai galima rašyti ir rašyti, tačiau žurnalas — ne romanas, tad teks pasitenkinti tuo, kas jau papasakota. Tiktuosi, jog mano straipsnis suteiks pakankamai informacijos apie IMPERIALISM, ir nusipirke šį žaidimą žinote, ką daryti (be to, visada geriau šiek tiek sužinoti apie naujoves, kad netektų pirkti kites mašė ir tai išmesti pinigų į balą...).

Ser_Arthur_xc



UPRISING

palikimą užrašys. Baigęs šiuos kursus iškart lekiam į kovos lauką vienoje N planetoje. Iš viso žaidime bus 7 sistemos, o jose — daugiau kaip 20 planetų. Sistemų pavadinimai parinkti at-

žaidimas dar kartą primena naujo — 3D veiksmo ir strategijos — žanro pakilimą. Buratino nuotykių gydytojus pamenat? Pacientas greičiau miręs, nei gyvas.

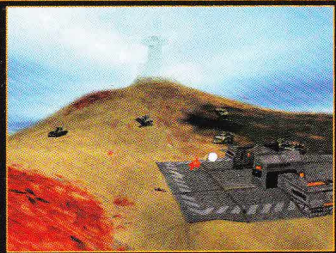
Papostringaušiu ir aš apie šio žaidimo diagnozę. UPRISING, PRIEŠINGAI NEI ARMOR COMMAND, — greičiau 3D veiksmo, nei strategijos stiliaus žaidimas. Ne be reikalo rašo daugelis apie UPRISING, jog tai QUAKE ir C&C klonas, o ne atvirksčiai. Na, ką gi, pažūrėkime, ką šikart pateikė vartotojams kompanijos "3DO" ir "Ubi Soft".

Karo Akademijos baigimo proga tėvai padovanoja Jums tanką. Ką veiksim? Užkursim variklį ir — pirmyn! Ak, niekas nemokė jo vairuoti? Anokia čia bėda... Lameriams pateikiamos trys apmokomosios misijos. Patariu laikytis pagrindinės p. Lenino taisyklės: "Mokytis, mokytis ir dar kartą mokytis!" — tėvai bus laimingi, gal net

sitiktinai (kvaila idėja). Kad ir kiek kartų žaistumėte šį žaidimą, kovos laukai planetose visą laiką bus vienodi, tačiau nugalėjus prizą galite gauti ne tokias vertės. Kaip paaiškinti tokią neteisybę? Pasirodo, viskas priklauso nuo lygio sudėtingumo. Pavyzdžiui, mažiau kreditų žadančioj misijoj priešai turės citadelę, pėstininkų namus, kasyklą ir puls ne itin intensyviai. Tuo tarpu misijoj, kurią įvykdę daugiau pasipelnysite, priešai bus apsirūpinę tobulesne technika ir puldines kur kas dažniau. Skirsis ir bazės bei jų išsidėstymas. Tai išties šaunu. Apsisaugoti nuo bombonešių atakų galima, tik reikia žinoti, iš kur jie pasirodys, — toje pusėje, bet tik netoli nuo bazės, pastatykite kelis "žemėoras" bokštelius. Apsauga nuo oro antpuolių bus garantuota, jei nepamiršite ginti savo bokštelių, nes ir priešas ne toks kvailas — būtinai pasistengs juos sugriauti. Geriausia gynyba — kontrataką.)

Manau, viskas aišku: kuo didesnis prizas, tuo daugiau tapsysit nervus ir pele, o galbūt išvis liksit be tanko. Tik neskubėkit iškart visiems skųstis ir rpyuoti: "I'm a loser, baby!" — kosminėje bazėje turit technikos atsargą! O jeigu ir ta baigėsi... Ką gi — reikėjo nusipirkti daugiau.

Tanką pavadinkit kaip nors kietai — kad ir "Wraith". Tai — paskutinis mados ir technikos klyksmas. O jis iš tiesų puikus — važiuodamas net į šonus juda. Bet ne kaip koks nors M-1 — ore! Turėjau omeny, greitai. O jau kaip šaudo — nei dabar, nei artimoj ateity tokio nepamatsyt. Ginklų arsenalas platus: nuo lazerių iki antimaterijos' diskų. Žaidime bus ir RPG elementų — ginklus ir

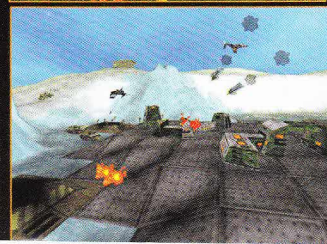


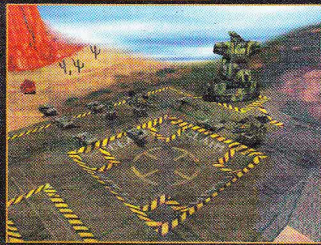
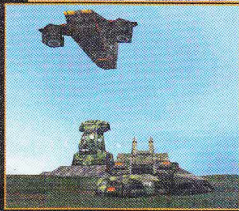
technologijas galima tobulinti. Jau būtų laikas ir apie strategiją pakalbėti. Tuoj. Tik tylos minute pagerbkims prarastus mano tankus ir laiką :) Beje, visai dėl to nesigailiu.

Strategija. Kovos lauke būtina rasti kvadratus su žodeliu "CLAIM". Vadovavimo zona. Užlėkę ant to kvadrato spaudžiam

Pagrindinės taisyklės:

- Geriausia gynyba — kontrataką.
- Svarbiausia sunaikinti citadelę; po to lengvai sunaikinsite ir svetimus pastatus.
- Pastatę citadelę, iškart pastatykit gynybos bokštelius. Jei pastatėte ne toje pusėje, iš kur sulaukėte puolimų, — panaikinkit juos (Del) ir statykit iš naujo kitoje vietoje.
- Pirmojoje bazėje būtinai turėkit pasistatę pėstininkų namus ar bombonešių gamyklą, kitaip negalėsit sunaikinti pastatų.
- Prieš statydami papildomą bazę kasyklą išitinkint, ar yra ką kasti. Jei iškasenos baigėsi — parduokite kasyklą ir statykite reikalingiausią pastatą.
- Ar dar reikia priminti, kad 3D veiksmo žaidimai, žaidžiami be pelės, panašūs į valgyną pagaliukais?
- Šaudydami į priešą sutelkite generatorių energiją tik šaudymui (C). Šaudysit trigubai dažniau. Turbo.





už dyką ar papildomų būrių.

Yra ir *multiplayer* režimas. Kovosite tuose pačiose laukuose vieni prieš kitus. *Cooperative* stiliaus nėra. Gal kam ir patiks sološti su draugais. Čia reikės įprastų ryšių protokolų.

UPRISING turėtų patikti daugumai žaidėjų. Žaidimas ne iš lengviausių, bet jei jau pradėjęt jį žaisti, įsitruksit ilgam. Net pirmose misijose užtruksit iki 1–2 valandų. Norėtume, kad ir jūs prie jo praleistumėte ne mažiau laiko, nei praleidome mes. Vėliau sužaiskite BATTLEZONE. Straipsnis apie pastarąjį – kitame numeryje.

svarbumą) – citadelė, *power building* (kasykla), *tank factory* (tankų gamykla), *bombers* (bombos), *infantry* (peštininkai), *AA factory*, *K-Sat*. Pirmojoje bazėje būtina turėkite *infantry* arba *bombers*, kitaip negalėsit naikinti pastatų. O suradę kitą tuščią vadovavimo zoną, galime ir joje pasistatyti papildomą bazę. Ir visai nebūtina išsilapinti būrius šalia savo bazės. Nebent apsaugai. Nudūmkite prie priešų bazės ar pastatų ir teleportuokite ten visas esančias pajėgas. Originali idėja dėl teleportavimo, ar ne? O dar visos armijos... Abi rankos ilgam bus užimtos, ypač jei priešai pasielgs panašiai.

Citadelės ir kitų pastatų iš karto nesunaikinsite. Privėžiuojam, šaudom – o jiems ne motais. Tai dar vienas įrodymas, kad vienas lauke – ne karys. Pastatus reikia sprogdinti peštininkų minomis bei bombonešiais. Vėliau, išgijus galingesnių ginklų, patariama pirmiausiai sunaikinti citadeles, kadangi, kai jų nebelleka, pastatai praranda skydus ir juos galėsite lengvai sugriauti. Kai sunaikinsite šioj zonoj visas priešo pajėgas, išnaudokite ją savo tikslams – pasistatykite bazę. Tik žiūrėkite, be reikalo nestatykit kasyklos. Kam ji reikalinga, jei priešas jau viską iškasė?

Grįžę į bet kurią vadovavimo zoną nepamirškite pasitaisyti savo tanko – paspauskite "F". Nežiopsokit ir surinkit kosminio centro mėtomus bonusus – dėžes. Gausit papildomą gyvybę, remoną

WirZality & Zuli



stabdžius ir F9. Paklausit, kodėl stabdžius? Juk, gavus komandą iš Kosminio centro, jums pristatoma "citadelė". Komandinis regiono centras. Ją numeta tiesiai iš dangaus. Atspėkim, kas atsitūkt, jei tuomet būtumėte centro nusileidimo vietoje? Geriausiu atveju – išteptumėte kėdę. Spustelėję raidę "O", viską galėsite apžvelgti iš satelito aukščio. Kiekviena vadovavimo zona (*claim zone*) yra tokio dydžio, kad joje tilptų 1–3 papildomi pastatai. Pastatų meniu rasime apačioj kairiajam ekrano krašte. Peštininkų namai, tankų, mažų sparnių, bombonešių gamyklos, *k-sat*'as. Kas? Kartoju. *Killer Satellite* pastatas. Vertingas kašnelis. Nusitaikau į priešo kareivį ar net citadelę, siunčiu komandą ir 600-900 kreditų. Crožiuosi fejerjerku ir dingusiu taikiniu. Yra dar ir kasimo įrenginų. Kasa užkastus lobius po vadovavimo zonomis (kiek jų bus, niekas nežino). Už valiutą turim galimybę gamintis įvairiausios technikos ir suburti karių būrius. Mano įprasta pirmos bazės sudėtis (pagal

Kodai

Žaidimai paspauskite M ir parašykite kodą. Po to paspauskite "Enter".

CHUMP – nematomas,
TUFF ASS – superginklas,
DANGEROUS – neribotas ginklų kiekis,

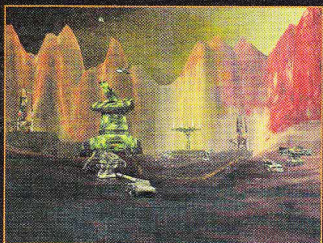
• Žaidimo metu išjunkite į CHUMP režimą, paspauskite M, parašykite CHUMP. Po to paspauskite "Enter". Gausite SUPER CHUMP – supergreitį ir nematomumą.

• Žaidimo metu išjunkite į CHUMP režimą, paspauskite M, parašykite DANGEROUS ir paspauskite "Enter". Gausite DANGEROUS CHUMP – neribotas ginklų kiekis ir nematomas.

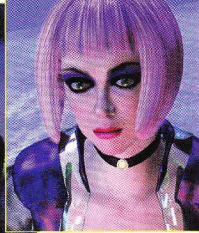
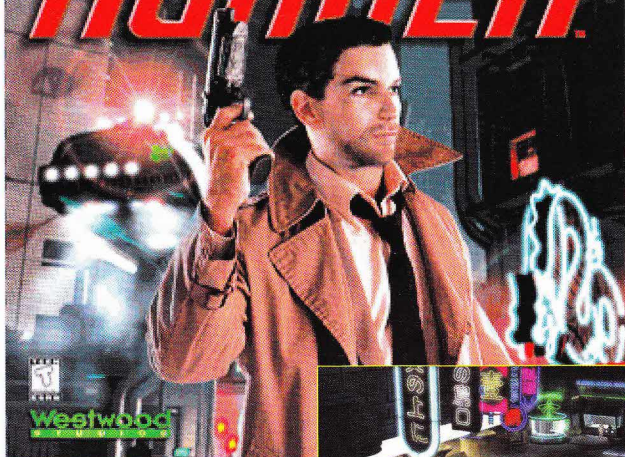
• Žaidimo metu išjunkite į CHUMP režimą, paspauskite M, išrašykite TUFF ir paspauskite "Enter". TUFF ASS CHUMP – superginklai ir nematomumas.

• Žaidimo metu išjunkite į SUPER CHUMP režimą, paspauskite M ir parašykite DANGEROUS. Po to paspauskite "Enter". DANGEROUS SUPER CHUMP – neribotas ginklų kiekis, supergreitis ir nematomumas.

• Žaidimo metu išjunkite į DANGEROUS SUPER CHUMP, paspauskite M, išrašykite TUFF ASS ir paspauskite "Enter". TUFF ASS DANGEROUS SUPER CAUMP – neribotas ginklų kiekis, supergreitis ir nematomumas.



BLADE RUNNER



Kai kurie BLADE RUNNER siužeto elementai paimti iš knygos, kai kurie — iš filmo, o šis tas sukurtas pačių autorių. Na, ir kas gi čia vis dėlto vyksta?

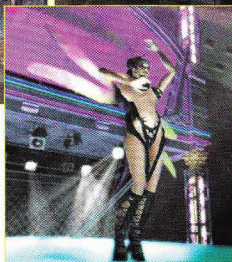
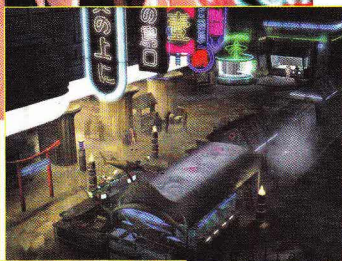
Niekam ne naujiena, jog pastaruju metu daugelyje planetos vietų imtasi aktyviai naikinti atominius, cheminius ir biologinius ginklus. Tik, deja, visų išnaikinti, matyt, nespėta. Ir todėl įsiliepsnojo trečiasis pasaulinis karas. Tęsėsi jis neilgai: keli raketų blykstelėjimai, kažkas kažkur spėjo pastebėti besiveržiančius kažkokius dūmus — ir viskas. Išmirė visi gyvūnai, o dauguma žmonių virto mutantais.

Tačiau jiems taip pat reikia kažkaip gyventi, kažką valgyti, kažką dėvėti, vystyti pramonę ir mokslą. Tuo metu žmonija jau galėjo keliauti į saulės sistemos planetas ir ne šiaip keliauti, o labai dažnai ir greitai. Marsas, Jupiteris, Plutonas — planetos, visiškai netinkamos gyventi, tačiau slepiančios ypač vertingų resursų klodus.

Genialus mokslininkas Tairėlis nutarė padėti žmonijai. Jis sukūrė korporaciją, kuri pradėjo gaminti androidus, arba replikantus. Tai buvo idealūs sutvėrimai, galintys sunkiai dirbti kosmose. Tačiau kuriant kažkas praslydo pro mokslininko akis, ir kai kurie andi (taip juos vadino Žemėje) sukėlė maištą — daugelis jų, išsūdę sąrgybą, grįžo „gimtojo“ Žemėn.

Pabėgėliai — labiausiai išsivystę replikantai Nexus 6. Išvaizda jie visiškai nesiskyrė nuo žmonių, tačiau su keliais specialiais testais buvo galima juos identifikuoti. Reakcija į tam tikrus daiktus žmonių ir replikantų ne vienoda. Vos gimę replikantai būdavo išgabunami į kosmosą ir niekada nematė gimtosios planetos.

Apie pabėgimą sužinoję žmonės ir sukūrė specializuotą policijos padalinį kovai su replikantais. Šiuos drąsuolius pavadino „bėgančiais asmenimis“



galutinis rezultatas — BLADE RUNNER.

Kuo gi šis žaidimas toks originalus? Visų pirma, čia nebėra filme buvusios visiškai nereikalingos filosofijos. Be to,

žaidimą galima užbaigti daugiau nei 10 skirtingų būdų. Visas žaidimo veiksmas vyksta realiuoju laiku. Realusis laikas nuotykinuose žaidimuose — tai šis tas daugiau nei, sakyme, strateginiuose. Čia visi personažai gyvena savo gyvenimą. Jie juda savarankiškai. Pavyzdžiui, į pastatą įėję vienu metu galite nieko jame nerasti, o sugrįžę ten po kiek laiko — sutikti galybę žmonių.

Tuo pačiu pavadinimu — „Blade Runner“ — yra parašyta knyga, nufilmuotas filmas ir sukurtas žaidimas.

Filmas susilaukė labai didelėlio pasisekimo ir, nors žaidimas sukurtas jo motyvais, tačiau... tai dar nieko nereiškia. Kompanijos „Westwood“ komanda ilgai trūšė studijuodama pradinę filmo medžiagą, kelis kartus perskaitė knygą ir sukūrė originalų žaidimą. Pirmą kartą apie tai buvo pranešta 1995 metais. Nuo to laiko žaidimas dar buvo tobulinamas. Ir štai

Techniniai reikalavimai:
Pentium 133, 32 Mb RAM, Windows 95.



(blade runner).

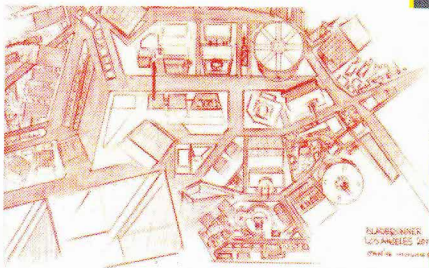
Kokie tai žmonės? Kaip jautėsi, gavę šitokią užduotį? Tai turėsite progos patirti savo kaaliu. Jūs kaip tik ir būsite vienas iš šių policininkų — Rėjus Makkojus. Kaip ir kiti padalinio policininkai, jis nemėgsta kalbėti apie savo darbą.

Už kiekvieną nužudytą androidą (oficialiai tai vadinama „atleidimu iš darbo“) policininkas gauna apvalią sumelę. Na, šiuo atžvilgiu tai puikus darbas. Kita vertus, mirtis tykos jūsų kiekviename žingsnyje. Beje, kiekvieną — net ir policininką (neišskiriant nei paties Rėjaus) — galima įtarti esant replikantą. Tada prasidės medžioklė.

Rėjus Makkojus — keistas žmogus. Jis gali būti tiesiog kietas vyrukas, kuris be skrupulų susidoroja su viskuo, kas tik pasitaiko jo kelyje, ir vadovaujasi vieninteliu sūkiu: „Replikantai turi mirti!“ Tačiau gal jis nori veikti atsargiau? Galima ir taip. Šiandien jis padeda replikantams, o rytoj — jau žmonėms. O gal jis pats — ne žmogus? Tačiau kad ir kaip ten būtų, Rėjus Makkojus — policininkas, dirbantis su tokiais pat kietais ir šiek

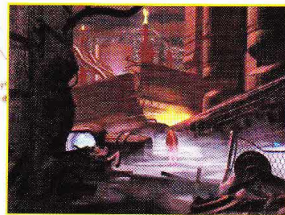
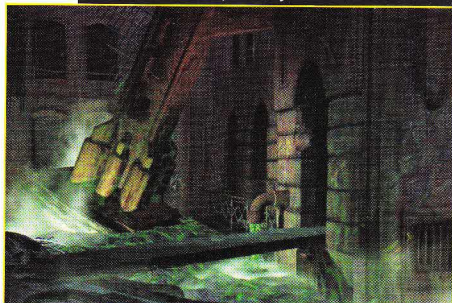
ties kuoktelėjusiais tvarkos sergėtojais. Ten jo vieta.

Pasaulis, kuriame gyvena Rėjus, — daugialypis. Yra net keliasdešimt vietų, kur gali slapstytis replikantai. Kai kuriose iš jų galima rengtis pasalas. Naktį čia taip pat visviesu kaip ir dieną — plieskia reklamos ir parduotuvių vitrinos. Gyvenimas virste



verda. Grafika labai dinamiška ir tikroviška. Tarkim, jei ką tik palijo — gatvės bus šlapios. Tiesą sakant, apie miesto gatvių grafiką sunku papasakoti. Geriausia būtų, jei prieš pradėdami žaisti BLADE RUNNER pasižiūrėtumėte filmą. Kompiuteriniame BLADE RUNNER ir namai, ir policijos nuovados, ir Tairelio korporacija sukurtos labai tiksliai.

Rėjus Makkojus daug laiko praleidžia gatvėje, tačiau kartais jam tenka užsukti ir į pastatus. Veiksmas prasideda nuo labai paprastos bylos: apvogta zooparduotuvė, — beje,

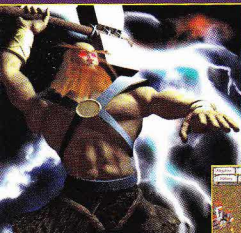


replikantai, pasirodo, labai nemėgsta visko, kas gyva. Tačiau po to vis giliau išisukama į šių padarų pasaulį. Kadangi prieš įstatymą visi lygūs, nusikalėliai turi būti surasti. Žingsnis po žingsnio Rėjus artėja prie bylos pabaigos. Jis gali žūti, tačiau gali ir išsigelbėti — ne tik pats, bet išgelbėti ir Megi, Liusi bei Stil, kurias sutiks žaidimo metu. Tereikia įrodyti, kad jos yra žmonės. Atrodytų, tik tieki...



SEVEN KINGDOMS

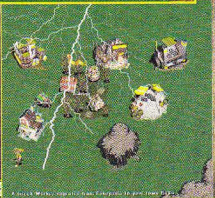
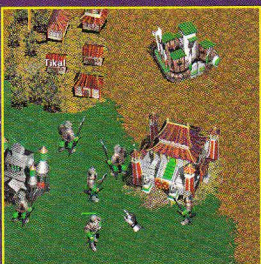
Tarp daugybės vienuodų ir nuobodžių *real-time* strateginių žaidimų, jau kuris



laikas besiplaunančių kaip iš gausybės rago, SEVEN KINGDOMS vos n e l i k o nepastebėtas.

Sprendžiantis tik pagal žaidimo grafiką, gali sudaryti klaidingas išpuolis, kad tai — tik dar vienas WARCRAFT II klonas. Bet žaidimo kūrėjo Trevoro Chano (kažkada sukūrusio įžymųjį CAPITALISM) vardas verčia suabejoti tokią išvadą.

Iš karto noriu pasakyti, kad, mano manymu, SEVEN KINGDOMS — tai vienas iš įdomiausių strateginių žaidimų, išleistu 1997 metais. Nepaisant



gan vidutiniškos (pagal šiuolaikinius reikalavimus) grafikos, SEVEN KINGDOMS įdomus dėl to, kad čia išnaudoti visi tie strategijos elementai, kurių kituose *real-time* strategijos žaidimuose arba išvis nėra, arba gali išvysti tik viena kita. Kad laimėtum SEVEN KINGDOMS, nepakanka vien kariuoti. Čia reikės ir planuoti, ir prekiauti, pastiekti apgaulę, intrigas, diplomtiją, sugebėti tvirtai vadovauti, palaikyti reikiamus ryšius, plėtoti pramonę, tvarkytis su mokesčiais ir netgi mokėti maldų. Tai sudėtingas pasaulis, ir galutinį tikslą galima pasiekti įvairiaisiais būdais.

Baigęs mokomąsias misijas, SEVEN KINGDOMS žaisti galima dviem būdais. Galite žaisti pagal scenarijus, kuriuose jau nustatytos laimėjimo sąlygos ir pradinės žaidėjų pajėgos (kartais žaidėjas iš karto valdo jau išsivysčiusias karalystes). Bet daugumai žaidėjų tikriausiai įdomesnis bus kompiuterio generuojamas visiškiškai naujas pasaulis. Jūs galite rinktis: priešininkų skaičių, atsitiktinius įvykius, pasaulio dydį, resursų gausą, rasę, laimėjimo sąlygas ir t. t. Todėl SEVEN KINGDOMS nepraranda patrauklumo net pažaidus kelias savaites.

Žaidime yra septynios rasės: majai, japonai, persai, vikingai, normanai, kinzai ir graikai. Jūsų tikslas — sukurti galingą ir klestinčią imperiją. Iš pradžių turite tikrai vieną miestą, bet aplinkui pakanka neutralių miestų, kuriuos galite užimti. Agresyvi ekspansija — tai ne vienintelis kelias.

Užimti miestus galima įvairiai: su šnipu pagalba papirkti gyventojus arba įbauginti juos, pastatius netoliese fortą ir apgyvendinus jame galingą armiją.

Jeigu vadovaujantis fortui generolas (arba dar geriau — karalius) yra tos pat rasės kaip ir didesnė miesto gyventojų dalis, jie greičiau pereis jūsų pusėn.

Taip pat miestiečiai noriau prisijungs, jeigu galėsite juos aprūpinti darbu ir prekėmis. Skirtingų rasių ypatumai ir jų tarpusavio santykiai — vienas iš svarbiausių SEVEN KINGDOMS dalykų. Rasės pasižymi skirtingais kariniais sugebėjimais: persai — geri lankininkai, vikingai puikiai kaunasi kirviais ir t. t. Stenkitės juos tinkamai išnaudoti ir derinti — taip greičiausiai pasieksite pergalės. Yra dar vienas labai svarbus dalykas — tai magiškieji rasų pergamentai. Turėdama savo pergamentą, rasė gali statyti vadinamąjį *Seat of Power*. Tai — maldos namai. Kai jie pilni besimeldžiančių gyventojų, galima išsikviesti magišku galiu turinčią Antgamtinę Būtybę (*Greater Being*). Tikrai problema ta, kad magiškieji pergamentai išlappstytį po visą pasaulį išmėtytose apbaisu (*Fryhtans*) narvuose. Ką gi, patys įsitikinsite, kad žaidimo autoriams išties pakako vaizduotės sukurti išpuodingą monstrų galeriją.

Nederėtų pamiršti ir ekonomikos. Pastatykite geležies rūdos, vario ir molio kasyklų. Perdirbė žaliavas, gaminius galėsite parduoti turguose. Visiems šiems darbams — kasimui, gamybai, prekybai — reikia pastatų. Vagonais ir laivais prekes galite gabenti į kitas karalystes, plukdyti į tolimus uostus.

Specialiose laboratorijose kursite naujas ginklų rūšis: hatapaltus, balistas, patrankas ir pan.

Tačiau labiausiai SEVEN KINGDOMS iš kitų *real-time* strategijas žaidimų išskiria būtinybė išmanyti diplomatiją ir šnipinėjimą. Niekur kitur šnipinėjimas nėra toks svarbus. Jūsų šnipai gali ne tik išprovokuoti sabotažus ar vogti priešininko išradimus, bet ir nužudyti priešininko generolą, užsiimti kontražvalgyba, sukelti maištą, galų gale gerai išvirtinęs jūsų šnipas gali tapti net priešininko armijos generolu.

Žaidimą dar įdomesnį ir tikroviškesnį daro įvairios oro sąlygos — lietus, sniegas — bei puikiai muzika.

Jeigu esate *real-time* strateginių žaidimų mėgėjas, bet ieškote ko nors daugiau nei "pastatyk bazę ir užpulk priešą", šis žaidimas — kaip tik jums. Bet jeigu trokštate tik mūšį, — verčiau jo nepirkite.

LANDS OF LORE 2

Westwood

LOL2, — ko gero, vienas iš labiausiai lauktų vaidybinių žaidimų. Žinomoji „Westwood Studios“ visada keliaš žingsniais lenkė savo konkurentes ir kūrė stebėtinai populiarius žaidimus. Prisiminkite kad ir DUNE, LEGENDS OF KYRANDIA. O ir pirmasis LOL: THRONE OF CHAOS, kuris kartu su BETRAYAL OF KRONDOR ilgai laikėsi pirmose hitų sąrašų vietose. Ilgiau nei trejus metus buvo kuriamas paties garšiausio vaidybinio žaidimo tęsinys. Per šį laiką jis išaugo iki 4 CD, buvo papildytas FMV ir dabar yra ganėtinai prieštaraiingai vertinamas. Na, bet apie viską iš eilės.

Siužetinė linija, dar nepamiršta iš pirmosios dalies, dabar toliau plėtojama. Dabar mūsų herojus bus burtininkės Skotijos sūnus, kuris stengiasi išsivaduoti nuo užkeikimo, kuris paverčia jį tai milžinišku monstru, viską šluojančiu savo kelyje, tai mažučiu vikriu driežiuku. Su siužetu viskas tvarkoj, taigi juo nusivilti neteks.

Užtat dėl animacinių filmukų, kurie plėtoja siužetą, norisi kiek paprikiešauti. Labai nurytė ta jų dalis, kur yra vaizdo interpai. Susidaro įspūdis, jog jie buvo filmuoti prieš trejus metus (pavyzdžiui, RED ALERT jie atrodo kur kas puikiau). Grynai kompiuteriniai interpai — tiesiog nuostabūs.

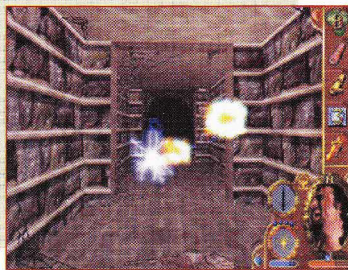
Autoriai ilgai atidėliojo žaidimo išleidimo datą, nes tvirtino aktyviai perdarinėję grafikos varikliuką, kad jis atitiktų šiuolaikinius reikalavimus. Rezultatas — kažkas panašus į tą patį BATTLESPiRE, tik vaizdas dabar daug gražesnis, spalvingesnis, įvairesnis ir didesnės apimties. Visų lygių pasauliai labai skirtingi (kitokios tekstūros, priešai, užduotys, muzika). Žodžiu, atmosfera perteikta nuostabiai. Ši įspūdi dar sustiprina puikiai atliktą praeikimo transformacija. Nuo to, kokio pavidalo šią akimirką yra herojus, priklauso jo santykiai su aplinka: driežiukas gali pralįsti pro menkiausius plyšelius, tačiau visiškai bejėgis kovoje; monstras lengvai susidoroja su priešais, bet nemoka naudotis ginklais, o ir tiltai jo svorio neišlaiko; o žmogus — kaip visada — šiočia tokia vidutinybė. Visu tuo naudojantis galima susidoroti su kai kuriomis problemomis, juo labiau, kad praktiškai visas konkrečias užduotis

galima spręsti keliais būdais. Taigi net nepaisant vienos siužetinės linijos, žaidimo jokiū būdu negalima pavadinti sustabarėjusiu.

Labai sėkmingai sukurtas dinamiškas interfeisas. Iš pradžių dešiniajame apatiniam ekrano kampe esantis nedidelis informacijos skydelis, spustelėjęs jį pele, išsiplėčia ir pateikia įvairios informacijos: apie inventorių, užkeikimus ir t. t. Beje, daiktų, ginklų ir užkeikimų čia daug daugiau, nei buvo pirmojoje dalyje.

Žaidime kovojame realiaime laike, o ir pati vaidybinė sistema ganėtinai paprasta (radai karą — paėmė jį i ranką vietoj seno — duomenys apie turimą karą padidėjo — o ko dar reikia! Nėra jokių ribojimų naudojantis vienu ar kitu ginklu, — pavyzdžiui, nereikia turėti daugiau jėgos, kad galėtum pakelti sunkų kirvį, — ir apskritai negalite keisti jokių parametų) — tai daugiau arkaadinio žaidimo bruožas. Iš vienos pusės, tai, be abejonės, traukia naujokus. Iš kitos — visiškai nebeįdomu veteranams, kuriems belieka laukti ko nors įmantresnio, — pavyzdžiui, MIGHT&MAGIC 6 arba WIZARDRY 8, kur vien tik bazinių parametų kur kas daugiau nei čia.

Na, štai, ko gero, viskas, ką galima būtų pasakyti apie šį, be abejo, puikų žaidimą (tai didelis žingsnis i priekį, palyginti su pirmąja dalimi). Tik, deja, ganėtinai vidutiniška jo grafika. Šiek tiek padėtį pagerins neseniai išleistas patėas, skirtas 3Dfx.



Tornado Expert 200MX

- 16 Mb RAM
- 2,1 Gb HDD
- 14" monitorius
- CD ROM x2
- 33,6 Kbs faksas-modemas
- Garsiakalbiai

tik 3377 Lt

AIVA SISTEMA
 Šermukšnių g. 6a, Vilnius 2600
 tel.: (22) 62 38 89, 22 79 05



Golden Eye 007

Rare

Filmas Golden eye 007 — tai vienas geriausių filmų apie Džeimsą Bondą. Šiame filme galima rasti viską: veiksmą, įtemptą siužetą, truputį dramatiškumą ir, žinoma, Bondą. Džeimsą Bondą! Iš filmo padaryti žaidimą norėta nuo pat N64 kompiuterio atsiradimo. Tačiau... Tačiau "Rare" vis atidėiodavo žaidimo pristatymo datą. Ši kompanija norėjo sukurti nepriekaištingą žaidimą. Na ir kaip jai tai pasisekė? Yra įvairių nuomonių, tačiau manau, kad žaidimas neblogas. Tiksliau, gal net vienas iš geresnių N64 žaidimų. Žaidimo įžanga tiesiog stulbinanti. Na, kol kas ko nors padoresnio niekas nežada išleisti. Puiki ir muzika, ir grafika.

Žaidime apstu įvairių menių, tačiau jei nenkai mokate anglų kalbą, sunku bus iš jų išsikapstyti. Galėsite keisti žaidimo parametrus. Tai suteikia žaidimui įvairovės. Kaip ir daugelis N64 žaidimų GOLDEN EYE 007 (toliau GE007) galima žaisti *single-player* ir *multi-player* režimais. Pradėkime nuo *single*. Čia galima rinktis vieną iš trijų sudėtingumo lygių. Pigesnis — AGENT. AGENT sudėtingumo lygis yra lengvas, tačiau ne per daug. Jis labai tinka nelabai oatrysusiems žaidimo stiliaus žaidėjams. Norėdami pereiti misiją sugaišite daug mažiau laiko ir pastangų, negu pasirinkę kitą sudėtingumo lygį. Kitas sudėtingumo lygis yra SECRET AGENT (slaptasis agentas). Pasirinkę šį lygį susikursite sau daugiau problemų ir galvosūkių. Priešai taip pat bus protingesni. Tačiau, jei pasirinksite sunkiausią 007 AGENT lygį išties sužinosite, ką reiškia būti Džeimsu Bondu. *Multi-player* režimu žaisti taip įdomu, kad pažiadė vargu ar norėsite žaisti *single-player* režimu. *Multi-player* režimui sukurti labai daug įvairių scenarijų, skirtų žaisti smagioje kompanijoje. Tokia kompanija gali sudaryti net 4 žaidėjai. O stebėtojų skaičius neribojamas. Žodžiu, jei turite N64 ir 4 džiostikus galite pasikviesti dar tris draugus ir visi žaisti šį puikų žaidimą. Išsirinkę žaidėjų skaičių, galite išsirinkti ir ginklus, lygį, herojų, laiką ir kokį norite scenarijų. Galite rinktis iš šešių

galimų scenarijų:

1. **Normal** — mirtinas mūšis, kur kiekvienas turi pasiklausti tik savo jėgomis.

2. **You only live twice** (tautiškai tai būtų taip: tu gyveni, tik du kartus) — pats pavadinimas pasako viską!

3. **The living daylights** (gyvenimo dienų šviesos) — čia galėsite vaikščioti paskui vadą su vėliava ir stebėti, ar ilgai jis išgyvens sąlygomis tokiomis.

4. **The golden gun** — (auksinis ginklas) šis ginklas paslėptas, ir jo teks ieškoti, o kai surasite, galėsite pakloti savo priešą vienu šūviu.

5. **License to kill** (leidimas... leidimas žudyti) — čia visi miršta, kitaip, sakant atsiveikina su šiuo pasauliu, "gavę dovanų" vos vieną kulka.

6. **Team-komanda** — čia tai bent! Jūs su savo draugais (tikiuosi draugais!), jei dar jų beliko po pirmųjų penkių scenarijų, galite sudaryti komandą ir sustarę eiti suvesti sąskatas su tais, kurie jums labai nusibodo!

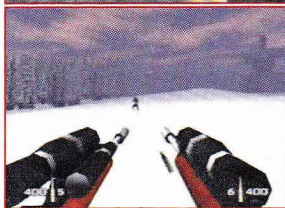
Na, kaip? Gal čia ne iki galo apibūdinau visus scenarijus, tačiau pasakysiu, kad visi jie labai šaunūs. Tikrai! Valdymas vidutiniškas. Mygtukų ir jų sajis suderintų funkcijų konfigūracija galėsite keisti kaip tik norėsite. Prie džiostiko galėsite prisijungti dar ir RUMBLE PAK. Nuo stipresnio smūgio ekrane ir džiostike jaučiamas atoveiksmis. Ginklų yra labai įvairių. Iš viso net 18. Nepamirškite, kad žaidiate kaip agentas "007", o jam juk nėra padėties be išieties. Turėtų taip būti ir jums. Jei jums patinka POOM'O stiliaus žaidimai, žinoma, patiks ir šis, tačiau daugiau gerbėjų vargu ar atsiras, na nebent Džeimso Bondo gerbėjai. Žaidimas geras, tačiau yra ir geresnių.

ĮVERTINIMAI:

- grafika — 9
- muzika — 8
- turinys — 8
- valdymas — 9
- realybės pojūtis — 8
- originalumas — 7+
- bendras įvertinimas — 81%

"+" — nebloga grafika, daug įvairenybių, galima žaisti keturiese.

"—" — pagrinde nieko naujo.



POSTAL



Vis dėlto puiku, kad atsiranda naujos firmos kuriančios kompiuterinius žaidimus...



Iš pradžių joms tenka visiems paskelbti apie save. Paskelbti taip, kad apie tai išgirstų. Štai mūsų akiratyje pasirodė nauja kruvinovo žanro žvaigždė — firma "Ripcord Games" sukurusi žaidimą POSTAL. Kas gi tai per stebūklas, nustebinęs daug mačiusių žaidėjas?

POSTAL — tai nepaliaujamas žudynės! Tai strategijos ir veiksmo žanrų mišinys. Ir

pagaliau, tai psichologinis trileris! Pa-

tikėkite, tai nėra tuščios kalbos. Tai tikrovė! Tai žaidimas Nr1 tarp šaudymo žaidimų nuo pirmo asmens.

Išvardinsime žaidimo ypatumus, o jūs spreskite, tai teigiami, klystame ar ne.

- Siaubinga istorija apie vaikina, kuris išlindo iš pogrindžio ir nusprendė kovoti su blogio jėgomis arba kažkas panašaus.

- Pritrenkiantys 2D fonai. Jie niekada nesikartoja, nėra net bendrų elementų — kiekvienas naujas lygis — visiškai nauja grafika.

- Real-time 3D personažai, ginklai ir objektai su real-time šviesos efektais.

- X-RAY efektas leidžiantis matyti kiaurai pastatus.

- Pirotechniniai efektai, sprogimai, gaisrai, napolmai.

- POSTAL yra vienas kruviniusių šio žanro žaidimų — čia galima pribaižti sužeistuosius!

- Žudant nėra jokių apribojimų — taikūs gyventojai žūsta tūkstančiais!

- 20 rūšių įvairiausių ginklų, dešimtys žudymo būdų.

- Begalės malonių smulmenų — dužtantys stiklai, sprogtančios statinės, degantys žmonės.

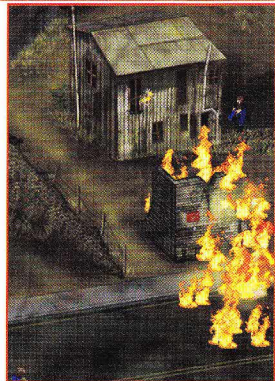
- Tinka šūkis "skęsti pats — nusitempk ir kitus". Unikali galimybė savo degančiu lietpalčiu padegti kelis žmones.

- Suicidinė funkcija — unikali galimybė garbingai išeiti iš žaidimo.

- Multi-player variantai — draugų medžioklė — tikras malonumas.

- Ir pagaliau, labai ypatingos muzikinės temos, psichodeliniai žinomų pjesių apdorojimai.

Ir tai toli gražu ne viskas... Tačiau tikimės, kad atmosferą pajutote.



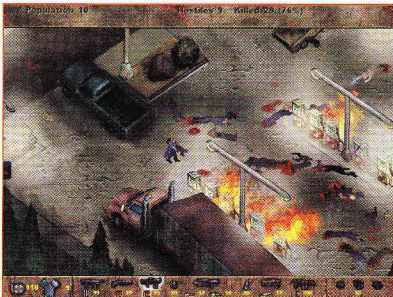
IBM PC žaidimai, enciklopedijos, mokomosios programos.

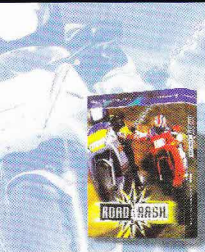


CD-ROM diskų įrašymas.

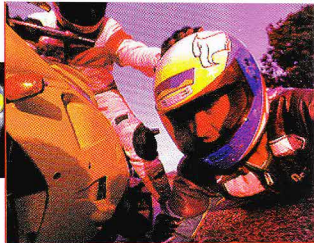
Vilnius, Vivaldskio 18-222.
E-mail: Virtual@EUnet.lt

Tel: 262841 Faks: 262849
Http://www.virtualk.lt





Electronic Arts



Žaidimas — lyg paprastas imitatorius, tik pajavirintas muštynėmis ant motociklų. Tik pamanykite, važiuojate 100km/h greičiu (pirmaujate), tik staiga jums iš už nugaros, pasivijęs priešininkas vožia beisbolo lazda taip, kad neišlaikė pusiausvyros krentate nuo motociklo. Ką tuomet pagalvojate? Turbūt, jog tai pačios beprotiškiausios lenktynės. Ištikrųjų taip ir yra. Šiame žaidime nėra jokių taisyklių. Lenktynių metu galite susimūsti su priešininku bei policininku, tačiau apie tai vėliau.

Galite netyčia suvažinėti nekaltą miestelio gyventoją, einantį per gatvę. Tiesa, galima muštis rankomis, kojomis, grandine, bet tai priklauso nuo jūsų pasirinkto herojaus. Iš viso lenktyniaujate keturiolika baikerių (skaiciuojant ir jus), tačiau iš jų galima pasirinkti tik penkis. Geriausia baikerius rinktis ne pagal išvaizdą, o pagal ju duomenis. Tiesa, gerį baikeriai nemažai kainuoja, bet palyginus jų kainas su motociklų kainomis — tai tik menka dalelytė. Kai kurie baikeriai turi savo ginklus: beisbolo lazdą, grandinę. Taigi, lenktyniaujant geriau jų pasisaugoti. Iš viso yra penkios trasos. Visos ne apskritimo formos, o pailgos. Tai reiškia, kad lenktynėse nereikės važinėti ratais. Be to, lenktynių trasose knibždėte knibždėte policininkų, kurie tik ir laukia progos, kad už eismo taisyklių pažeidimą galėtų jus suimti. Kadangi žaidimas vyksta miestelyje ir yra nelegalios, o be to

lenktynėse neegzistuoja jokių taisyklių. Bet policininkams nebus taip lengva jus pagauti, jeigu rankomis arba kojomis numesite persekioją nuo motociklo.

Kas mane šiame žaidime stebina? Čia yra lygiai, kuriuos galėsite pereiti pravažiavę visas pirmąsias trasas. Lygių iš viso yra penki. Pirmame lygyje visos trasos bus 5-6 kilometrai ilgio. Pravažiavus vieną trasą, kita jau bus ilgesnė. Pavyzdžiui, antros trasos ilgis bus ne 5-6 kilometrai, o 7-8 ir t. t. Paskutinioji (5-oji) trasą bus 16-17 kilometrų ilgio. Jei lenktynes laimėsite — gausite pinigų. Žinoma, jeigu atvažiuosite antras, trečias arba paskutinis, taip pat gausite pinigų, tik mažiau.

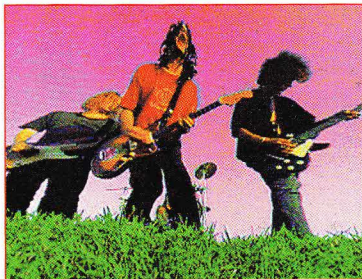
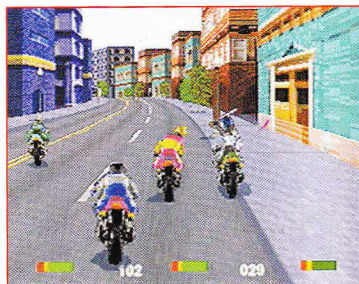
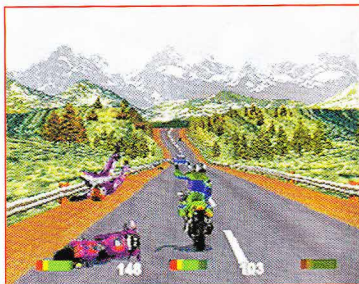
Kuo daugiau pravažiuosite lygių, tuo daugiau pinigų gausite už kiekvieną kitą lygį. Jeigu užsigeisite išleisti savo pinigų, galite nusipirkti naują, daug geresnį arba blogesnį motociklą.

Parduotuvėje bus trys motociklų skyriai: **Rat Bikes, Sport Bikes, Super Bikes**. Kaip jau supratote, paprasčiausi (lėčiausi) motociklai yra pirmame skyriuje, o moderniškiausi (greičiausi) — trečiame. Bet nesirinkite motociklo pagal išvaizdą, rinkitės pagal ju duomenis. Posūkius lengviausiai įveiksite važiuodami lengviausiais motociklais, bet nepamirškite, kad kuo lengvesnis motociklas tuo priešininkui lengviau jus nuo jo numesti.

Žaidimas, kaip jau minėjau, yra tikrai originalus. Grafika čia taip pat nuostabi: namai, gatvės, motociklai. Žaidėjui tikrai neteks priekaištauti dėl grafikos. Na, o komiški baikerių paveiksliukai tikrai turėtų labai patikti. Ko ko, o jų čia tikrai netrūksta.

Jeigu norėtumėte pirkti imitatorių tai ROAD RASH tikrai vertas jūsų pinigų.

Kęstas Gaigalas (Vilnius)



skelbimai*skelbimai*skelbimai

Parduodu PC CD ir kompaktinius diskus Sony PlayStation kompiuteriui. Jei norite gauti kokį nors CD — skambinkite.

Vieno CD kaina — 25 Lt.

Kviesti Justa.

Vilnius, Paberžės 24-8,

Tel. 465925.

Parduodu visiškai naują Sega Saturn kompiuterį su garantija, dviem džiostikais ir CD VIRTUA FIGHTER.

Kaina — 1100Lt.

Artūras N. (Vilnius).

Tel. 618708 arba 568831.

Parduodu (dėl kainos susitarsime) arba keičiu į kita, NINTENDO 64 disketę MARIO 64.

Skambinti tel. 8 299 33753 darbo dienomis nuo 19 valandos.

Kviesti Artūra.

Taisau kompiuterius: Sega, Sony PlayStation, Panasonic, Sega Saturn ir PC. Egidijus (Kaunas)

Tel. 8-27 259477

Parduodu Super Nintendo kompiuterį su dviem disketėmis. Kaina — 120 Lt. Kęstas Urba (Kaunas).

Tel. (27) 728939.

Parduodu (16 Lt) arba keičiu SPS žaidimus TOMB RAIDER, RAGE RACER, COOL BOARDERS, ACE COMBAT 2, HERC'S ADVENTURE, PANDEMONIUM, DIE HARD TRILOGY.

Edgaras (Rokai, Kauno raj.)

Tel. (27) 545804

Parduodu "Sega master system 2" kompiuterį su 1 diskete WORLD SOCCER. Kompiuteryje jau yra įrašytas žaidimas — ALEX KIDD INMIRACLE WORLD.

Kaina — 75—60Lt.

Darius (Vilnius).

Tel. 290219 nuo 19 val.

Parduodu beveik naują 33.6FAX.VOICE. modumą. Kaina — 170Lt. Šarūnas (Panevėžys).

Tel. 459444.

Jei kam atsibodo SPS, **galėčiau nupirkti**. Jei neatsibodo, taip pat galėčiau nupirkti. Mokėsiu iki 700 Lt.

Laimis Bureminas (Šilalė).

Maironio 25-24.

Tel. (269) 51694.

Parduodu kompiuterį SEGA MEGA DRIVE 2 (originalus, 1 pulstas) ir tris disketes: MORTAL COBAT 3, NBA JAM, PANIC OF FUNKORTON.

Tomas Urmonas (Šiauliai).

Tel. (8 21) 420248.

Parduodu ir keičiu PC CD: IMPERIALISM, CARMAGEDDON, THEME HOSPITAL (rusiška versija), CHAOS ISLAND. Jei kas nors keičtu CD X-COM: Apocalypse — pilną rusiška versija, galėčiau duoti 2 CD.

Vieno CD kaina — 20 Lt.

Tel. (27) 768271(Kaunas) Kviesti Slavą. Skambinti darbo dienomis nuo 15 iki 17 val.

Pirkčiau:

Nintendo64, Siny PlayStation, Panasonic, Sega Saturn, Sega disketes.

Tel. (8-258) 55178.

Vytautas Blidžiūnas (Kretinga).

Parduodu PC CD:

WAR WIND (full) — 20 Lt,

QUAKE (full) — 20 Lt.

GAMES 12 — 20 Lt, СВОРНИК НОВЫХ

ХИТОВЫХ ИГР 97 — 20 Lt.

GALIU keisti į kitus CD.

Arūnas (Kaunas) Tel. (27) 239860

Keičiu arba parduodu 3 CD:

I. NET MECH WARRIOR 2, WIRTUAL FIGHTER PC, Z, BATTLE ARENA

TOSHIDEN ir kiti (22 Lt).

II. INTERSTEIT'76, TEST DRIVE: OFFROAD, LOST VIKINGS 2, FALEN

HAVEN ir kiti (25 Lt).

III. RADNECK RAMPAGE (23 Lt).

Keičiau į THEME HOSPITAL,

DUNGEON KEEPER, ICUBACION, X-

COM3 šituos žaidimus **galu nupirkti**.

Skambinti nuo 19.30, ieškoti Pauliaus.

Tel. (22) 692 006, Vilnius.

Parduodu arba **keičiu** kompaktinius diskus su žaidimais:

1.TOMB RAIDER I ir II (PC) — 20 LT;

2.CREATURES (PC) — 20 LT;

3.RED ALERT (2CD) (PC) — 35 LT;

Galėčiau keisti į kompaktinius diskus su žaidimais MEN IN BLACK arba CONSTRUCTOR.

TEL.: (8-22) 47 44 86 VILNIUS

e-mail: kestassn@aiva.lt

Pigiai parduodu PC CD:

TOMB RAIDER;

DUKE NUKEM 3D;

QUAKE (full CD);

ENCYCLOPEDIA OF SOUND;

Rinkinys '97 metų (ACE VENTURA CD

version);

FULL THROTTLE.

Galū keisti.

justas@comliet.lt

Tel. 829031245 (Vilnius)

(kviesti Justa)

Nebraungiai parduodu arba keičiu įvairius PC-CD su žaidimais:

1.NIGHTMARE CREATURES.

2. 3D — Veiksma žaidimų rinkinį (MIB, HEXEN 2, TOMB RAIDER 2, G-POLICE ir t.t.).

3. Įvairių žaidimų rinkinį.

4. Strategijos rinkinį. Galū keisti į RESIDENT EVIL (nebūtinai full-CD) ir į kitus loginius žaidimus.

Kviesti Rytį

Tel. (27) 722 707, (Kaunas)

Giedrė ir Zvilė **norėtų susirašinėti** su visais, kurie nori susirašinėti e-mail'u: r.varkalys@siauliai.omnitel.net

Man labai patinka MASTER OF ORION

2, todėl **Norėčiau susipažinti** su kitais

šio žaidimo "maniakais".

Vaidas (Kaunas) Tel. (27) 720011



Ashtung!

Emergency!

Dėmesio!

Kuriamas naujas Duke'o Fanklubas. Visi

Duke'o maniakai, ar bent tie, kurie žaidė šį žaidimą, rašykite man bet ką: jero@iname.com ir aplankiukite Duke'o

Maniakų puslapį "Internetė":

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Realm/9101>

DUKE'O MANIAKAI, VIENIKITĖSI!

Dėmesio!

KIBERZONOS www puslapyje greitai atsidarys skyrelis, kur galėsite keistis kompaktiniais diskais.

Net jeigu nesinaudojate "Internetu", galite nurodyti žaidimų pavadinimus, kuriuos norėtumėte pakeisti. Be to, nepamirškite parašyti savo vardą ir telefoną arba adresą.

Norėčiau sužinoti ar yra išleista RES-IDENT EVIL 2 PC versija.
Rytis

Kol kas dar nėra

Gal žinot kada išeis FF7 PC versija. Šis žaidimas tikrai fantastika, gaila, kad neturisu SPS. Jūs rašote apie kompiuterius. Aš turiu Pentium MMX 166 MHz, 32MB RAM.

Video korta: ATI Xpert@Play 8Mb SGRAM, o negaliu užleisti net ... seno Tomb Raider 1 640x480x256 režimu 30 kadry/s greičiu! Vis trukčioja ir trukčioja... Gal man reikia kokio 3D akseleratoriaus? Aš galiu bet kokį akseleratorių gauti... Ką jūs manote apie Voodoo2 (<http://www.3dfx.com>) <<http://www.3dfx.com>>

Ar dar geresnių ir už Voodoo2 yra? Ar nusipirkęs akseleratorių neturėsiu iškart keisti procesoriaus į Pentium II, kad padoriai "eiti" nauji žaidimai? Gal jus žinot atsakymus???

Sincerely... užkietėjęs geimeris Vycka.

FF7 turėtų išeiti birželio 25 d.

Kodėl "neina" TOMB RAIDER 1 tikrai nežinom, nes šį žaidimą galima užleisti ir ant prastesnio kompiuterio taip, kad jis visai netrukčiojotų (kai neprasta grafika).

Kol kas už VooDoo 2 geresnio akseleratoriaus nėra, taigi, ką apie tai galima manyti? O naujais žaidimai padoriai gali "eiti" ir su kitais 3D akseleratoriais. O šiaip tai, Pentium 2 greitai taps standartu. Todėl, jei norėsi žaisti pačius naujaisius žaidimus, turėsi nuolat atnaujinti savo kompiuterį.

Kur galima gauti jusu pirma siu metu numeri?

Ričardas

Pažiūrėk, kas parašyta 3 puslapyje.

Sveiki!!!

Siunčiu jums kelis tikrai gerus interneto adresu.

www.gamecenter.com — informacija apie naujaisius žaidimus, jų kodai ...
www.ufomind.com — INFO apie U.F.O.
www.blood.com — BLOOD gerbėjams,
www.worms2.com — WORMS2 demo ir kita informacija,
www.pczone.co.uk — žurnalas PC ZONE fanams,
www.cartoon-network.co.uk — Multiku fanams,
www.coolzone.lt — pilna visokių idomybių.
Na manau pakaks. Gal jūs žinote gerų adresu, pasakykite.

Su pagarba TYPUX (Vytis .G.)

Kol mes dar nesame labai storas žurnalas, gerus "Interneto" adresu spausdinsime www.puslapyje. Būtinai.

Bet norėčiau paklausti, su kokia programa Jūs leidžiate KIBERZONĄ ir kur būtų galima įsigyti jos originalą? Tai tiek šį kartą.
Jonas (Panenevėžys)

KIBERZONĄ mes darome ADOBE PAGEMAKER 6.5 programa. O šios programos originalią versiją galima gauti bet kurioje firmoje prekiaujančioje originaliomis programomis.

Viename iš numerių spausdintote laišką, kurio autorius skundėsi, kad tuo metu leidžiamo laikraščio kaina "2,5 lito — tai jau per daug". Mano nuomone ir 8 litai nebūtų per daug, ypač jei žurnale būtų daugiau puslapy, informacijos. Tuomet visi žurnalo skaitytojai galėtų siųsti savo žaidimų aprašymus, kuriuos jie perėjo, o taip pat naudingus patarimus, kodus ir pan. Taip pat galėtų būti ir "Senų gerų žaidimų skyrelis", nes šiuo metu yra labai daug žmonių, kurie neįstengia nusipirkti gero kompiuterio, todėl perka 386 ar 486 ir ieško senų žaidimų, kurie tikrų jį kompiuteriui. Aš taip pat turėju tokį kompiuterį, todėl pateiksiu keletą panašių žaidimų kodų.

CIVILIZATION ("Microprose"): šis žaidimas kodų neturi, tačiau yra viens "bugas" — angl. "brokas", galima pastatyti IRRIGATION, MINES, ROAD, RAILROAD ar kitokį miesto išplėtimą per vieną ėjimą, o ne per keletą. Tuomet turite Game menu skyriuje Options užsidėti End of turn, uželti su settlers ant norimos vietos ir paspausti tą raidę ar pasirinkti iš meniu, ką norite šiame lauke daryti. Paekite su koku nors kitu unit'u, kol atsiras užrašas "End of turn". Paspauskite ant settlers ir nuimkite lauko gerinimą. Kai jis ims mirksėti, vėl darykite gerinimą ir vėl nuimkite. Taip darykite, kol laukas pasigerins.

"Colonization" (Microprose): "Žaidimo metu paspauskite Alt — win. Pasirodys Cheat menu, kur bus visi galimi "bairiai" — priešų naikinimas, žaidėjų pakeitimas, armijos sukūrimas... Labai norėčiau, kad būtų skaitinama lietuviškų žaidimų kūryba, t.y. patys skaitytojai kurtų įprastųjų savo žaidimus (ir nebūtinai), būtų skelbiami konkursai. Gal būtų reikėtų mokėti pinigūs (tai liečia ir skelbimus). Tuo tarpu galima skatinti korespondencine veikla — pvz. žmogus už gerą straipsnį gautų pinigūs.

Kada nors ateis toks laikas, kuomet KIBERZONA bus ne ką plonesnė už užsienyje leidžiamus žurnalus (pvz. PC ZONE). To aš jums iš visus širdies!

Marijus Plancūnas (Kaunas)

Žaidžiu 486DX-S su 4MB RAM ir Windows 3.11. Ir aš norėčiau sužinoti kur galima gauti CD, kad tikrų mano PC. CyberDragon'o norėčiau paklausti ar tai tikras jo vardas. Dar norėčiau sužinoti, kiek galėtų pigiausiai atsieiti PC atnaujinimas iš 486DX-S į Pentium 133mhz 16MB RAM ir Windows'95. Dar — kiek kainuotų 8x CD-ROM ir kokia nors garso korta.
Vytas (Vilnius)

Žaidimų savo kompiuteriui ieškok tarp senesnių, Juos sunkiau gauti, tačiau per skelbimus, ko gero, pasisektų. Cyber Dragon yra tikras mano vardas (tėtis — Diukas, o mama — Ultima).

Apie kompiuterių kainas kol kas mes nerašome, nes jos labai skirtingos. Jei mes pradėsime spausdinti visų firmų kainas, negalėsime nieko parašyti apie žaidimus. Yra žurnalų, kurie rašo kompiuterių kainas. Gal bus geriau, jei kiekvienas dirbsime savo darba.

Pritariu tam žmogui, kuris jums pasiūlė padaryti plakatą žurnale. Tikrai tai nebloga mintis. Galėtumėt padaryti plakatą su DUKE NUKEM ar su MORTAL KOMBAT herojais. Dar norėčiau paklausti kaip bus su tais, kurie užsiprenumeravo Kiberzoną pusei metų — 6 numerius. Ar jie gaus visus 6 numerius?
Povilas Balzaravičius (Vilnius)

Plakata darysime, o prenumeratoriai ir visi kiti gaus visus pusmečio numerius, nes birželio mėnesio KIBERZONA išeis dvigubą numeriu ir bus dvigubai storesnė.

KIBERZONOS skaitytojų geriausių žaidimų dešimtukas

1. QUAKE II,
2. CARMAGEDDON,
3. FALLOUT,
4. TOTAL ANNIHILATION,
5. DUNGEON KEEPER,
6. TOMB RAIDER II,
7. CONSTRUCTOR,
8. DIABLO,
9. WARCRAFT II,
10. HEROES OF MIGHT AND MAGIC II.

Tikra istorija

Džimis (sėsdamas į patogų krėslą): Velniai rautų, na ir dienelė. Lauke pūga, vos prisikasiau, o čia iškart tinklo problemos. Prašau paroti tinklo planą!

Tinklo valdymo paketas (TVP): Žinoma. Prašau pasirinkti fono muziką.
Džimis: Fono... Kas tai yra?

TVP: Tyrimai rodo, kad muzika mažina stresą ir mažina cholesterolio kiekį. Rachmaniovas, Debisiu ar Listas?

Džimis: Spjauk į muziką, tiesiog parodyk tinklo planą, ar parodysi? Trečias aukštas neveikia.

TVP: Aš jums parinksiu Rachmaniova.

Džimis: Na, puiku, puiku! O dabar pažūrime trečio aukšto planą.

TVP: Jokių problemų... oho! Yra rimtų problemų.

Džimis: Kur? Kas atsiriko?

TVP: Apkreivimo lygtai yra puikus. Aš jums parodysiu diagramą.

Džimis: Greičiau! Vartotojai pyksta. Bet kuriuo metu gali paskambinti šešas. Ko ten taip ilgai kuities?

TVP: Aš turiu parinkti tinkamiausią šriftą. Tai neužtruks labai ilgai...

Džimis: Na, greičiau, judėk...

TVP (apatitiškai): Dabar tinkamiausias laikas užpildyti registracijos kortelę. Registracija garantuoja jums servisą ir kas mėnesi po mūsų standartinį CD-ROM diską. (Toliau normaliu balsu). Štai diagrama.

Džimis: Bet Y ašis yra rodo kilobaitus per 17 sekundžių. Neturiu supratimo, kas šiuo metu vyksta.

TVP: Numatyta, kad taip turi dirbti grafikos biblioteka. Tačiau, patikėk manimi, tinklo reikalai prasti.

Džimis: Bet aš vis dar nieko nematau!

TVP: Norite kvesti "Žinau viską apie tinklą" modulį?..

Džimis: Taip!

TVP: ...su automatine "Karštos kibirkštės" sąjaja?

Džimis: Taip!

TVP (abejingai): Labai atsiprašome, nepakanka atminties.

Džimis: Ką čia kalbi?! Neužtenka atminties? Aš sumokėjau už 64 MB!

TVP: Žinoma, branduoliui reikia 2 MB, muo muzika — 40 MB.

Džimis: Išjunk tą prakeiktą muziką! Greičiau!

TVP (pykstelęs, pakeltu tonu): Išjunkti Rachmaniova? Ar iš tikrųjų?

Džimis (nesivaldydamas): Pažiūrėk, štai aš apmokėjau ir štai mano kontraktas.

TVP: Žinoma. Privalote pataisyti failą TALKMAN.INI, pašalindamas jame "Soothing Muzik=Yes" eilutę. Tada iš naujo įkelti sistemą. Daugiau informacijos rasite README.24.TXT failo skyriuje: "Disko pažeidimai pasirenkant kompiuterius, turinčius E: diską". (Lemputės nusilpsta iki rusvos spalvos, kol Džimis karštilygiškai daug klaviatūra, piktai nurgėdamas, kol pagaliau piktžiugiškai spragtelį pyleity per akį. Po 10 ar 15 minučių kompiuterio lempučių vėl įsipleškia).

Džimis: Taigi! Dabar rodyk trečio aukšto planą. Greičiau!

TVP: O kam? Ten nieko nevyksta. Bet kad būtumėt matę apkrovimo lygį prieš susvalindant. Viskas, ką aš dabar radau, tėra pranešimas iš paskirstymo ("HUB").

Džimis: Dėl dievo, išspausdink jį!

TVP (abejingai): Šiandien aliarmo pranešimas buvo spausdinamas įrenginiu "/device/personiel/clor_laser", kuris yra nulylimas jūsų spausdintuvas. Bus atspausdinta 17802 pranešimai. Jūsų pageidaujamas — 218 puslapyje.

Džimis: Personell?! Aš testavau šį jų spausdintuvą. Pažiūrėk, perskaityk, juk moki kalbėti. Kas parašytame pranešime?

TVP: Peržentas slenkstis su nuoruda į 1.3.6.1.4.1.45.46.2.3.14.3.2.5.6.

Džimis: Koks slenkstis? Kiek perženta? Kuris segmentas? Aš nupirkau paskirstytojo tokio dydžio kaip Londonas ir sakai man, kad kažkur viduje uždegė raudona lempučių. Bet nežinau kur? Ar kas taip padarė? Ir kaip?

TVP: Tavojo balso streso analizė leidžia man daryti tokią perlaidą. (Spragt).

Paulius Silickas (Vilnius)

Norintys dalyvauti konkurse turi iškirpti tik spalvotą juostelę (51 spal.) su konkurso numeru.

Konkursas Nr.1

Skelbiamas naujas konkursas.

Sugalvokite ir nupieškite KIBERZONOS pavadinimą, tinkantį viršeliui.

Kiekvieną mėnesį geriausio pavadinimo autoriai gaus po 1 žurnalą PC ZONE, o metų gale išrinksimė patį geriausią piešinį. Jo autorius gaus originalų žaidimą.

Prizus įsteigė firma POLIMEDIJA.

Kokursas Nr.2

Kadangi sulaukėme labai daug pageidavimų skelbti kuo daugiau piešinių konkursų, ir toliau norėdami laimėti žaidimą turėsite nupiešti piešinį. Tik šį kartą galite piešti mėgiamiausia kompiuterinių žaidimų herojų.

Savo darbus siųskite iki liepos 20d.

Konkursas Nr.4

Tai konkursas tiems, kas nieko nemoka (piešti, sugalvoti juokingą istoriją, atsakyti į klausimus...), tačiau labai nori gauti kokią nors gerą prizą (pvz. CD).

Konkurso sąlygos labai paprastos: iškirpkite juostelę su konkurso numeru (Nr.4) ir atsiųskite mums iki kovo 30 dienos. Na, o mes burtų keliu ištrauksime vieną prizininką, kuriam atiteks CD su žaidimu (galite nurodyti, kokio žaidimo norėtumėte).

Konkursas Nr.5

Šis konkursas skirtas Sony PlayStation gerbėjams.

Jei teisingai atsakysite į visus tris klausimus, pateiktus trijuose KIBERZONOS numeriuose, galėsite laimėti riedlente. Jei teisingai atsakysite į šešis klausimus — laimėsite džoistika Sony PlayStation kompiuteriui, o jei teisingai atsakysite į tik tris klausimus, galėsite laimėti Sony PlayStation atminties kortelę.

1. Kokia kompanija sukūrė žaidimą NBA IN THE ZONE?
2. Pagrindiniai žaidimo NIGHTNARE CREATURES herojai.
3. Saimono (CASTLEVANIA) pagrindinis priešininkas.

Prizus įsteigė UAB "Pas brolius".

Labai dažnai galima išgirsti tikrų žaidėjų nuomonę, kad kodų ir paslapčių aprašymai — pagrindinė didesnis daugumos žaidžiančiųjų nemokėjimo priežastis. Ypač tai akivaizdu žaidžiant *multi-player* režimu.

Tačiau visai kitos nuomonės yra žaidimų pardavėjai. *Cheat'ai* ir žaidimų praėjimų aprašymai — ištikimi jų draugai. Kaip žinia, žmogus praėjęs vieną žaidimą, tuojau bėga pirkti kitą.

Šiaip ar tai mes visi (geimeriai) kartais, o kai kurie nuolat naudojame kodus.



Jet Moto

CONTORTIONIST — Super vikrumas,
JETPACKSPECIAL — Rocket Racer,
2XSTUNTS — dvigubinasi taškai už
triukus,

ZIPPYNODRAG — nulinis atsparumas,
SCREECHNOW — stabdžiai,
YAHOOLOOKIE — kamera,
ZOWIEZOOM — neriboti "turbo",
SWOOSHSKATE — lenktynės ledu,
BRAINIACPLUS — kamera atvirkščiai.

G-POLICE

Spausdinti:

WOOWOO — Havoc sirenos,
SUPACAM — priešų kamera,
BENIHILL — Benny Hill mašinos,
PANTALON — visos slaptos misijos
(nemokamame meniu),
DOOBIES — nesibaigianti apsauga,
MRTICKY — nesibaigiantys ginklai,
STATTOE — info.

Lygių kodai:

1. MADGAV; 2. DOLMAN;
3. SONAGAV; 4. ACEDUF;
5. JOJOGUN; 6. WENSKI;
7. SAEGGY; 8. MAZMAN; 9. DAZMAN;
10. DELUCS; 11. ANDOOOO;
12. KIMBCHS; 13. ANDYMAC;
14. YERMAN; 15. OLLIEB;
16. THEYOLK ; 17. TONYMASH;
18. ANDYCROW; 19. BIONIC;
20. TSLATER; 21. IAINTHOD;
22. JONRITZ; 23. CLAIREC;
24. STEVEBOT; 25. ANGUSF;
26. EUANLEC; 27. EDFIRE;
28. STUBOMB; 29. THONBOY;
30. JIMMAC; 31. PUGGER;
32. ROSSCO; 33. CAKEBOY;
34. NIKNAK; 35. SAGLORD.

Dark Reign

JPo 12-o lygio yra dar vienas lygis:
Death Blow.

Baigę 12-ą lygį nueikite į pasirinkimo

ekraną ir paspauskite spiralę.

FIFA SOCCER 98

Žaidėjų redaktoriuje pakeiskite bet kurio
žaidėjo vardą į šiuos: ir pasirodys
speciali opcijų lentelė:
eac rocks — didelės galvos,
johnny atomic — išprotėjęs kamuolys,
urlofus — nematomos sienos,
xplay — karštos bulvės,
fooly — juokingi judesiai.

Total Annihilation

notoktobuild
oktobuild
SHOT
BECARRIED
QueryTertiary
QuerySecondary
QueryPrimary
AimFromTertiary
AimFromSecondary
AimFromPrimary
SweetSpot
QueryNanoPiece
numtables
TABLEINFO
los
numlines
TABLE%d
line%d
ZBuffer
Feature
TreeDeath
SelBoxes
Search
SeaLevel
Reload
Profile
Move
MemDump
Mem
Include
Edge
DPrint
DebugBreak
BurnOne
BurnAll
BigBrother
Assign
Assert
Drop
NowSee
NoEnergy
NoMetal
HalfShot
DoubleShot
Dr
ILose
IWin
Kill
View
Control
ATM

FilmSpeed
Film
Sing
NetStats
Clock
ScreenChat
Radar
MusicMode
Selectable
RCache
Light
LOSType
FShadow
TShadow
Dither
Shadow
AntiAlias
Sound3D
CDStop
CDPlay
Give
IFace
ScrollSpeed
Contour
NoShake

ATM(1000 metalo ir energijos)
RADAR(radaras parodys 100% žemėlapi)
DOUBLESLOT(padvigubins visų ginklų
galią)
CONTOUR#(parodys trimatį kontūrų
tinklą)
NOWISEE(atidaro žemėlapi ir galima
matyti visus priešus)

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Šiuos kodus įrašykite žaidimo metu arba
salos pasirinkimo ekrane.
argolife — amžina gyvybė,
argoskip — lygio pasirinkimas.

Jurassic War

Žaidimo metu ENTER ir parašykite:
FOOD — 5000 maisto,
NEXT — eiti į kitą lygį.

ABE'S ODDYSEE

Šiuos kodus naudokite pagrindiniame
meniu.

Jei norite pamatyti visus filmus:
Spauskite "shift" klavišą , o po to
krypties klavišus: AUKŠTYN, KAIRĖN,
DEŠINĖN, KAIRĖN, DEŠINĖN, KAIRĖN,
DEŠINĖN, ŽEMYN
To select any Level:
Hold Shift and Press žemyn, DEŠINĖN,
KAIRĖN, DEŠINĖN, KAIRĖN, DEŠINĖN,

KAIRĖN, AUKŠTYN

Turok: Dinosaur Hunter

begalinės gyvybės: FRTHSTHTTRLRSLC
galerija: THBST

titrai (autoriai): FDTHMGS

Spirit Mode: THSLKSLC

Pen & Ink Mode: DLKTR

Disco Mode: SNFFRR

visi ginklai: CMGTSMMGGTS

neribota amunicija: BLITRRFRND

Robins Cheat: RBNSMTH

Greg Mode: GRGCHN

Dana Mode: DNCHN

parodo žemėlapyje priešus:
NSTHMNDNT

spalvingumas: LLTHCLRSFTHRNB

Quack Mode: CLLTHTNMTN

POSTAL

HEALTHFUL visa sveikata,

THICKSKIN šarvai,

CARRYMORE dvigubai daugiau

amunicijos,

GIMMEDAT gauti viską,

HESSTILLGOOD atgimimas (kai

mirštate),

DAWHOLEENCHILADA granatos,

raketos, napalmas, liepsnosvaids,

BREAKYOSAK amunicija šautuvui,

MYTEAMOUSE ISHELLFEST

SprayCannon

EXPLODARAMA granatos, raketos,

šiluminės raketos,

FLAMENSTEIN Molotovo kokteiliai,

SHOTGUN amunicija šautuvui,

THEBESTGUN SprayCannon,

LOBITFAR granatos,

TITANIII raketos, šiluminės raketos.

STERNOMAT napalmas,

FIREHURLER liepsnosvaids,

CROTCHBOMB minos,

THERESNOPLACELIKEOZ perškoti lygi,

IIAMSOLAME nemirtingumas.

Worms 2

Lygių kodai:

2. TIMETHEREWERE

3. SOMESMALLWORMS

4. WHOGOTVERYVERY

5. ANNOYEDAND

6. DECIDEDTO

7. GOTOARMSIN

8. ORDERTOWIPE

9. OUTTHERE

10. VICIOUS ENEMY

11. COUNTERPARTS

12. THEYDEVELOPED

13. SOMEREALLY

14. COOLWEAPONSSUCH

15. ASBANANABOMBS

16. ANDMAGICBULLETS

17. THEYTRAINED

18. ALLNIGHTAND

19. EVERYDAYSTOHEY

20. WOULDDBECOME

21. PROFICIENT

22. INTHEIRWORMLY

23. WAYSSOMETIME

24. THEYWOULDSHOOT

25. GRANNIESJUST
26. FORFUNANDLAUGH
27. ABOUTITINTHE
28. EVENINGTIME
29. WEAPOLOGISEON
30. BEHALFOFALLTHE
31. TERRITORIESTHAT
32. WEWENTTOTHE
33. TROUBLEOFTRANSLATING
34. WORMS2INTOBUWTWE
35. DIDNTHAVETIMETO
36. TRANSLATETHESE
37. PASSWORDSNOTTHAT
38. THEYNEEDTOBEDONE
39. WESUPPOSETHAT
40. YOUAREREALLY
41. EXPECTINGTO
42. SEEAWonderFUL
43. CHEATMODEWHEN
44. FINISHTHEMISSIONS
45. ANDYOUARERIGHT

Shadow Warrior

•TSWCHAN

"god mode" Lo Wang tampa

nemirtingas,

•TSWGIIME

gaunate visus daiktus: ginklus, raktus,

amunicija, inventorių ir t. t.

•TSWGHOST

"no clipping mode" Lo Wang gali

vaikščioti kiaurai sienas,

•TSWMAP

parodo visą lygio žemėlapi (norint jį

pamatyti, reikia paspausti "Tab")

•TSWGRED

Jungiami visi kodai!

•TSWTREK (x, y)

Lo Wang persikelia į bet kurį lygį (x =

0 tai 1 epizodas, 1 tai 2 epizodas, t. t.

y = 1 tai 1 lygis, 2 tai 2 lygis, t. t.

•TSWTRIX

Ijungia bunny raketas (5 ginklo)

•TWINPACHINKO

Lo Wang laimi PACHINKO žaidimą iš

pirmo karto (laimite prizą)

•TSWRES

rezoliucijos perjungimas

•TSWSTART

žaidimą pradėti iš naujo

•TSWLOC

ekrano kampe parodomas kadru greitis

•TSOUND

Ekrane pasirodo tekstas "Help sound"

•TQUIT

išeiti iš žaidimo

•TDUMPSOUNDS

sukuria failą "debug.100" ir jį įmeta

garsus

•TSWSAVE

sukuria lygio, kurį tuo metu žaidžiate,

failą ir ten išsaugo žaidimą (gali būti,

redagavimui su BUILD, kai turite pilną

žaidimo versiją)

Screamer Rally

Kodus įrašykite pagrindiniame meniu:

TRAMO — visos trasos,

CARBO — visos mašinos,

LEALL — visos lygos.

Scud: Industrial Revolution

Lygių kodai:

2. OLD MAN; 3. SHORT BUT TALL;
4. DIET MNIP; 5. TITHES;
6. POCORN; 7. NOT POODLE;
8. PACKET OF CRISPS; 9. MEDICINE;
10. SNOWBOARDING; 11. 216BIT;
12. RENDERING; 13. BEAR GAME;
14. HORSE; 15. KIDDYWINKS;
16. JALLABALLABON;
17. HOT BEVERAGE;
18. MUNTRESS;
19. PANTERA ROSA;
20. RENNAISSANCE WEDDING;
21. HECTIC MAN.

EXCALIBUR

Paspauskite "Esc", kad sustabdytumėte žaidimą. Spausdami F12 spauskite reikiamus krypties klavišus. Tęskite žaidimą.

U — aukštyn, R — dešinėn,

L — kairėn.

U,U,R,R,U,U,U,U — atrakinti visas duris

(išskyrus kambarį, kuriame esate)

U,U,U,L,L,L,L,L — visa sveikata

U,U,L,L,R,R,L,L — didžiausia kardo galia

L,R,L,U,R,U,U,U — perškoti lygi

Men in Black

Žaidimo metu paspauskite "ESC". Pasirodys pagrindinis meniu. Parašykite DOUGMATIC kelis kartus, kol vėl nepateksite į žaidimą.

Dabar kodai aktyvuoti.

Vėl paspauskite "ESC"

+

GIVEME visi ginklai.

AGENTJ, AGENTK, AGENTL agentų

keitimais.

AGENTX dar vienas agentas.

loadme — nesibaigianti amunicija,

giveem — visi ginklai,

healme — visa sveikata,

protectme — nepažeidžiamumas,

moveme — perškoti lygi,

killme — užmušti priešus.



Tomb Raider2

Visi ginklai, žvakutės, vaistinėlis:

Uždekite žvakutę po to surinkite

koda: žingsnis į priekį, žingsnis atgal

ir 3 kartus apsisukite, šokite atgal.

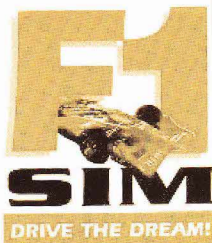
Pereity į kitą lygi:

Uždekite žvakutę po to surinkite

koda: žingsnis į priekį, žingsnis atgal

ir 3 kartus apsisukite, šokite į priekį.

Simonovas Vadimas (Vilnius)



Autoriaus nuomonė nebūtinai turi sutapti su skaitytojų, straipsnyje išdėstyti teiginiai nepretenduoja į neiginčijamą tiesą.

Sveiki. Esu čia naujokas J, todėl pasakysiu iš karto - būsiu geras, stengsiuosį rašyti tiesą ir tik tiesą. Kadangi KIBERZONA maloniai suteikė šansą pasireikšti, tikiu, kad jeigu skaitote šias mintis, man (bent iš dalies) tai pavyko.

Visada Jūsų Hothead Jr.

1998 m. pavasaris. Laikas lenktynėms.

Greito ir ypač greito važiavimo mėgėjai turi kelias galimybes patenkinti savo aistrą:

a) Vairuoti Formulės 1 monstrą (pavojinga, brangu, nerealu);

b) Dalyvauti ralio (žiedinių lenktynių) ir kitokių lenktynių sporto judėjime (tai ganėtinai brangu, pavojinga ir nelabai realu);

c) Pastoviai dalyvauti lenktynėse Vilnius—Klaipėda—Klaipėda—Vilnius magistralėje (ganėtinai brangu, susiklosčius nepalankiam kelių policijos požiūriui gali būti ir labai brangu, be to, ganėtinai pavojinga, bet realu);

d) Patogiai, saugiai ir nebrangiai sėdint prie savo skaitmeninio draugo — moni-

toriaus (liet. — vaizduoklio) ir NFS, SCREMER, FIGP ar FIRS žaidimų pasiūlytomis galingomis mašinomis spausti 200-360 km/h (nekomutuosis).

Išivaizduodamas, kad daugiau nei 90% iš Jūsų gali naudotis tik galimybė d), skubu pranešti: važiuko (liet. — žaidimų) kuruose reikia kažką kažkaip vairuoti ar panašiai) fanatikai gali iškelti vėlavas, šaudyti šampanu, isteriškai klykti ir kitaip reikšti savo džiaugsmą — kompanijos "Digital Edge" vairas F1 SIM skirtas PC jau Lietuvoje. **Valio!**

Tačiau nusileiskime ant žemės (kaip sakydavo visų gerbiamas ir mylimas Oskapas

Benderis)... (na, ar tikrai jis taip sakydavo?). Kai man atgabeno dalią, nedidukę, bet labai sunkią dėžutę, buvau nusiteikęs gan skeptiškai. Nešdamas dėžę galvojau: ir vėl vairas, ir vėl pedalai, ir vėl jungtasis prie joystick (liet. — linksmalzdės) lizdo ir vėl instaliuosim kaip "2 axis 4 buttons", ir vėl važiuosim su vėjeliumi, ir vėl ...

Visų pirma norėčiau perspėti, kad jei sumanysite pasidžiaugti skaitmeniniu vairavimu, provalėsite bent šiek tiek mokėti naudotis atsuktu (na, žinoma, anglų kalba taip pat pravers). Aha, štai kur teks taisyti pat pasidarbauti atsuktu: iš keturių atskirų dalių (vairo rato, stebulės, stovo ir pedalo) reikia surinkti įrenginį.

Patarimas: jei to negalite patys, patikėkite tai labiau išprususiems techniškai draugams ir artimiesiems.

Jei įstengsite surinkti įrenginį, pamatysite jaudinančią vaizdėlį: odinis (!) 10" skersmens vairas, geležinė vairo stebulė (kaip ir pats vairo rato pagrindas), medinis stovas (pakišamas po monitoriumi) ir didelio kampe geležiniai, sunkūs pedalai. Bet užtenka apie išorę. Reikia balnoti arkliaus ir lekti, ar ne? Prijungęs vairą prie standartinio joystick'o lizdo, Windows'95 terpėje instaliuoju kaip "2 axis - 4 buttons" ir paleidžiu F1 RACING SIMULATION ("UbiSoft"). Ka gi, pasirodo, buvau teisus: vėl vairas, vėl pedalai, vėl važiuojam. **BET!**

Vairas labai tikroviškas (dėl odos ir metalo konstrukcijų), ir svarbu tai, kad vairo posūkio laipsnį atitiko ratų pasukimo kampas ir pedalo paspaudimo laipsnis atitiko kuro padavimo kiekį. Ką tai reiškia? Aiškiau: jei šiek tiek pasuksime vairą, ratai pasisuka tik truputį. Jei laikysime vairą pasuktą, ratai lieka pasisukę tuo pačiu kampū, o pasukus vairą iki galo, "sausutes" garantuoju. Paspaudus pedala truputį, bolidas pasiekia mažą greitį ir negreitėja, o paspaudus iki galo — lekia be stabdžių. Jei nesupratote, patys kalti. Dar vienas smagus dalykėlis — bėgų perjungimas.

Tikriausiai ne kartą matėte per televizorių, kaip Formulės 1 pilotai perjunginėja bėgus? Taigi šitame vaire bėgiai junginėjami taip pat — dviem jautriomis plokštelėmis po vairo. Be to, ant vairo yra dar du mygtukai, kurie gali būti užprogramuoti kitiems tikslams (CARMAGEDDON'o gerbėjams, manau, aiškinti papildomai nereikia). Nors vairo pavadinimas — F1 SIM, reikia pasakyti, kad su TOCA (TOURING CAR) važiuoti irgi buvo vienas malonumas.

Kai pripratavo prie vairavimo ne klavišais, o vairo, labai greitai žaidimo greičiausių ratų sąrašas priklausė man.

Bet užtenka žodžių, štai jums išvados ir faktai.

Nuosprendis:

TAIP: geležinė tvirta vairo konstrukcija,

odinis vairas (auuuuuuuuuu!),

apgalvota vairo ir pedalo pritvirtinimo konstrukcija,

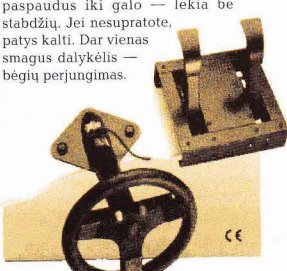
bendra produkto koncepcija — negalėta prabangos elementu, tai sukuria aiškias pasitenkinimo jausmą.

NE: Priekaištų išskyrus aukštą kainą nėra.

Tikriausiai nesupratote, kodėl aš paminėjau anglų kalbos būtinybę? Su vairo tai neturi nieko bendra. Paprasčiausiai anglų kalba pravers dirbant kompiuteriu.



Faktų kertelė
 Gamintojas: Digital Edge
 URL: www.digitaledge.co.uk
 Produktas: F1 SIM
 Kaina: 1277.71 litai su PVM



Kaip "taisyti" išsaugotą žaidimą

Pats paprasčiausias būdas, įveikiant nelemtą žaidimo epizodą, yra išsaugotos žaidimo informacijos koregavimas (toliau šį procesą vadinsime "taisymu", nors kai kas tai vadina "laužymu"). Tikriausiai niekam ne paslapstis, kad seivuose yra saugomi tokie naudingi dalykai, kaip gyvybių skaičius, pinigų kiekis, sugebėjimų koeficientas, įvairių žaliavų kiekiai, laikas ir t.t. ir t.t. Tiekia viena smulkmena — rasti vietas, kur jie yra saugomi, bei... jas "pataisyti"...

Du seivų tipai. Ar labai bus sunku rasti — iš dalies priklauso nuo to, kokiame formate žaidimas išsaugojamas failu. Galimi du atvejai: žaidimas įrašomas tekstiniam formate, arba žaidimas įrašomas dvjetainiame formate. Atskirti labai paprasta — tereikia pažvelgti į failo vidų. Jeigu matote prasmingą informaciją, tai bus tekstinio tipo failas. O jeigu pažvelgus matosi, jog pats velnias koją išsukyt tarp visokiųjų krinkelėlių, tai reiškia, kad jums pavesta tik proga "taisyti" dvjetainio tipo seivą. Be abejo "taisyti" tekstinio tipo seivą daug paprasčiau nei dvjetainio, tačiau žaidimų gamintojai nesistengia, kad seivai būtų suprantami, ir dauguma seivų yra dvjetainio tipo. Gal kartais jie tai dero specialiai, bet dažniausiai dėl visiškai kitokių priežasčių (norima sutapatyti vieta, pagrįstina įrašymo ir užkrovimo laikus ir t.t.). Dvjetainius failus "taisyti" sudėtingiau, bet reikia daugiau priemonių, todėl šiai problemai ir skirsime daugiausiai dėmesio, na o kol kas pabandykime "taisyti" tekstinio tipo seivus...

Tekstinių seivų taisymas. Nors ir minėjau, kad žaidimai dažniausiai saugomi dvjetainio tipo failuose, tačiau nemanykite, kad gamintojai visiškai užmiršo tekstinis. Išsaugojimas tekstiniam formate naudojamas ne tik kai kuriuose senuose (pvz ELITE) žaidimuose, bet ir palyginti naujuose (ką pasakysite apie įžymųi QUAKE?). Pirmia taisyklė, pradedant taisyti seivą — išsaugoti jį patį kitu vardu. Na nebent jis jums yra nesvarbus, arba esate išsaugoję žaidimą ir kituose seivuose. "Taisydami" net ir prityrę (hmm... kaip čia juos pavadinoti ;) specialistai sugeba nepataisomai sugadinti seivus. Pastaruoju atveju galėsite ištaisyti klaidą paprasčiausiai užrašant nepagadintą seivą ant viršaus. "Taisant" tekstinį seivą, nereikia turėti kokių nors specialių priemonių, dažniausiai užtenka bet kokio tekstinio redaktoriaus (jeigu turite volkovo arba nortono komanderį, naudokites funkcija F4). Dabar pabandykime sudaryti grubų tekstinio seivo "taisyimo" planą, nors "taisyimas" ir yra žavus tuo, jog jo negalima nusakyti kiekvienam žaidimui (priešingu atveju kas nors parašytų programą). Planas:

- 1) Išiminkite savybes (gyvybes, pinigai...);
- 2) Užsiveinkite žaidimą;
- 3) Išleiskite iš žaidimo ir tekstiniam redaktoriui atsidaurykite failą, kuriame randasi išsaugoto žaidimo informacija;
- 4) Naudodami paiešką ieškokite skaičiaus, kurį išminėtė pirmame punkte;

5) Radę pasižymėkite vietą ir ieškokite toliau. Nesukubėkite keisti!

6) Peržvelkite visas rastas vietas ir išsirnkite įtikinamiausias;

7) "Pataisykite" toje vietoje esantį skaičių, išsaugokite pakeitimus ir pasižymėkite vietą, kurioje padarėte pakeitimus;

8) Paleiskite žaidimą, užkraukite seivą, pasižūrėkite ar keistina savybė pasikeitė; 9) Jeigu ne — vėl pradėkite viską nuo trečio punkto. Nepamirškite atstatyti prieš tai pakeistos vietos reikšmės. Jei taip — sveikinimai, jūs ką tik "pataisėte" seivą.

Šis planas turi keletą trūkumų, todėl dabar panagrinsime kelis punktus atskirai ir nurodysime kaip išvengti neproduktyvaus darbo. Pradėsime nuo trečio punkto. Išeiti iš žaidimo nebūtina, jeigu žaidžiat windows'ų aplinkoje ir turite pakankamai operatyvines atminties. Jeigu taip, tuomet dirbkite pagal tokią planą:

- 1) Paleiskite tekstinį redaktorių, arba programą, kuri turi savyje tekstinį redaktorių (kai nortono arba volkovo komanderis);
- 2) Paleiskite žaidimą ir išsaugokite jį;
- 3) Perjunkite (ALT+TAB) redaktorių;
- 4) Rodykite pakeitimus, išsaugokite juos;
- 5) Dėlūnui uždarykite seivą. Priešingu atveju žaidimas gali pakibti.

6) Įjunkite žaidimą (ALT+TAB), užkraukite seivą. Jei nesigavo, eikite į antra punktą.

Žymėtis įtartinas vietas galima arba redaktoriaus priemonėmis arba tiesiog ant popieriaus lapo. Čia stuloma nesukubėti keisti, nes ne visada pirmas pasitaikęs atitiktikas yra tas kurio ieškome. Tačiau, jeigu yra akivaizdu, kad tai būtent ta vieta, kurios ieškojome (pvz. Šalia ieškomo skaičiaus parašyta "gyvybė —"), ieškojimui galite nebėsteti. "Gera!," — jūs pasakysite, "o, jeigu prie rastų ieškomo skaičių nėra užrašo "gyvybė", O kas jeigu tokių vietų dešimtys!? Kuri iš jų įtikinamiausia? "Ką gi, tuomet jūs galite naudoti kitas priemones, kurios aprašomos sekančiame postraipsnyje arba bandykite keisti iš karto po kelias vietas. O gal pabandykite nustatyti įtikinamiausią vietą remiantis šiomis prielaidomis (tarkim ieškoma savybė — gyvybių skaičius):

dažniausiai svarbiausi duomenys (seivo pavadinimas, gyvybių sk, pozicija...) įrašomi pradžioje failo, paskui seka žemėlapi duomenys, įvairių objektų išsidėstymo informacija...

Šalia gyvybių skaičiaus turi būti kiti žaidimo herojų priklausantys atributai, kaip turimų šovinių skaičius, magijos kiekis ...

retai kada ieškomas skaičius bus tarp tos pačios reikšmės skaičių (pvz.: tarkim ieškome '10' Atkarpa: 10,10,2,10,10,2,10,10,2... Mažai tikėtina, kad tarp šių skaičių yra gyvybė);

Jeigu paieškėjo, kad duomenys tokie skirtingi, kad neišaina taikyti nei vienos prielaidos, bandykite keisti iš karto kelias vietas į kiekvieną skirtingą vietą rašykite skirtingas reikšmes. Užkrovę seivą sužinosite

kuri iš rastų vietų buvo teisinga. Nekeiskite visų vietų iš karto, jei jų daugiau nei penkis. Kuo daugiau vietų keičiate, tuo padidėja tikimybė, jog žaidimas nebegalės sėkmingai užkrauti seivą. Jei ieškomo vietų bent keliasdešimt, tuomet naudokite palyginimo priemones, kurios aprašytos toliau.

Jei jau kažką pakeitėte, tai leiskite žaidimą ir žiūrėkite kas gavosi. Bet primenu, jog rezultato nebuvimas — taip pat yra rezultatas. Jeigu niekas nepasikeitė arba programa neužkrauna seivo, tai reiškia jog jūsų pakeista vieta tikrai ne ta.

"Na, na... Ar aš nesakiau... Pats paprasčiausias atvejis — mistika kokia tai... O nuo tų punktų taip apsisuko galva kad ir dabar niekas neaišku, o jeigu ir būtų aišku — vis tiek nepatikėtai," — sakytų tas pats nepatikusis skaitytojas. Ką gi, tuomet pabandykite pataisyti realų seivą. Galų gale tik praktiškai pabandę galėsite pajusti problemas su kuriomis susiduriama "taisant" seivus.

Tekstinio seivo taisymo pavyzdys.

Tarkime jau pradėdami žaisti QUAKE'ą norime turėti ne šimtą gyvybės taškų, o tris. Ką ten tris — penkis. Paleidžiame QUAKE'ą, pradėdame žaidimą iš pradžių ir jį išsaugome (F2) nuliniame slote. Ekране matome maždaug tokią eilutę "saving .../ID1/s0.sav". Taigi, nereikia net ieškoti, kuriame failu išsaugomas žaidimas. Išeiname iš žaidimo, įeiname į direktoriją .../ID1/ ir tekstiniam redaktoriuje atsidarome failą s0.sav. Ieškome skaičiaus 100 (gyvybės taškų skaičius). Jį randame jau ketvirtoje eilutėje. Pasižymim ir ieškom toliau. 103 eilutė. Šalia parašyta "parm2", Mažai tikėtina, kad gyvybės šioje vietoje. Ieškome toliau. Na štai, pagaliau, 418 eilutė atrodo šitaip: "health" "100.00000". Labai akivaizdu. Toliau ieškoti nėra prasmės. Pakeičiame duotoje eilutėje vieneta į penketą ir išsaugome pakeitimus. Beje netoliese pamatysite ir turimų šovinių skaičių ir kitokių naudingų niekelių, kas visiškai atitinka antrą prielaidą. Paleidžiame QUAKE'ą, užkrauname pataisytą seivą. Tvarka, pataikėme iš pirmo karto, su 500 gyvybės taškų galima eiti kad ir patį sunkiausią lygį, o jei trūksta — ką gi, jūsų valia — didinkite dar.

Dvjetainio seivo taisymas. "Sutinku, kad tokį QUAKE'ą, o gal ir kitą tekstinį seivą kartais nesunku pataisyti. Bet QUAKE'ui yra kodai. Štai, nusipirkau naują žaidimą. Kodų dar nėra. Sakiau seivą "pataisyti", atsiverėjo failą, o ten vieni krinkelėliai. Ką ten "health", "100" neįmanoma rasti. Šitai, sako, net kūrėjai nesupranta — tai skirta suprasti vien mašinoms...". — sakytų tas pats pesimistiskės nekantrusis žmogelis. "Palauk, bet jų žaidimą kūrė tie patys žmonės, todėl ir žaidimų informacijos išsaugojimo principas turi būti tas pats. Todėl turėtų tikti dauguma tekstinio seivo taisymo principų bei prielaidų. Kitą formatą gal padės suprasti kitos priemonės. Be to visai nereikia suprasti

daugumos informacijos" — suprastu sumanūs geimeris. Iš tikrųjų, abu mūsų veikėjai yra teisūs.

Priemonės. "Taisymai" pririks šiu programų:

CALC (calculator) — dešimtainio skaičiaus pavertimui į šešioliktinį ir atvirkščiai;

FC (File Compare) — failų palyginimui; HIEW (Hackers View) arba kito redaktoriaus, galinčio redaguoti šešioliktiniame kode — seivo redagavimui;

Programas CALC ir FC jūs be abejo turite. CALC — standartinė windows'ų programa (kalkuliatorius), o FC — standartinė DOS'o utilita. HIEW'o galite ir neturėti, bet nenusiminkite, nes šešioliktiniam kode redaguoti gali kad ir Volkovo komanderis. Priemonės turim, taigi kimbam į darba...

"Taisyymo" planas. Pagrindinis skirtumas taisynt dvejatinius ir tekstinus seivus — tai, kad dvejetainiam seive kartais rasite labai daug reikšmių, be to reikia atsivelti ir į formata. Remiantis šiomis sąlygomis ir keisime tekstinio seivo redagavimo planą:

1) Pasivymkite savybes (gyvybės, pinigai...), kurią "gerinsite", skaitinę išraišką. Pavadinink ją S1;

2) "Užseivinkite" žaidimą; Pavadinink sukurtą seivo failą SEIVAS1;

3) Kokiu nors būdu pakeiskite tą skaitinę išraišką (pvz. parduokite pastatą — padaugės pinigų, nupirkite ką nors — sumažės). Pasivymkite pakeistą skaitinę išraišką. Pavadinink ją S2;

4) "Užseivinkite" žaidimą kitame slotė; Pavadinink sukurtą seivo failą SEIVAS2;

5) Išeikite iš žaidimo (nebūtina jeigu žaidiate daugiauožuotiniėje aplinkoje);

6) Sugalvokite pagedaujama keičiamos savybės skaičių (S3). Paverskite skaičius S1, S2 ir S3 į šešioliktines jų išraiškas. Pavadinink jas atitinkamai HSI1, HS2 ir HS3. Jeigu išraiškas HSI1 ir HS2 sudaro daugiau nei vienas baitas, sulyginamiu iš kiekvienos išraiškos pasirinkite tą baitą, kuris pasiekite. Jeigu jūs skirtingi, tai imkite bet kuriuos. Tuos baitus pavadinink DHS1 ir DHS2. Pz. jeigu HSI1 = 1342, o HS2 = 1378, tai DHS1 = 42, o DHS2 = 78;

7) Lyginame failus SEIVAS1 ir SEIVAS2 su programa FC. Rašome komandinę eilutę: FC SEIVAS1 SEIVAS2 /b >PALYG;

8) Atsidarome bet kokiam tekstiniam redaktoriui failą PALYG;

9) Užduokite tokią paiešką "DHS1 DHS2"; Pasivymkite adresus (jie randasi kairėje pusėje), kur atrandama ši seka, išeikite iš tekstinio redaktoriaus;

10) Atsidarykite seivą taip, kad jį galima būtų redaguoti šešioliktiniam režime;

11) Nueikite ties pirmu pasižymėtu adresu. Jeigu ta vieta jums atrodė įtinkama (remkitės anksčiau nusakytomis prielaidomis) — keiskite ten esančią šešioliktinę išraišką į HS3;

12) Išsaugokite pakeitimus, užkraukite "pataisyta" seivą;

13) Jei nepavyko — vėl pradėkite nuo dešimto punkti. Jei pavyko, vadinasi pajutote kaip reikia "triauškinti" dvejetainius seivus. Nuo šiol jums daugelis seivų ne problema.

14) Jei nepavyko rasti palyginimo metodu, bandykite ieškoti konkrečių reikšmių (tik šešioliktiniam formate), kaip tai darėme taisydamai tekstinį seivą.

Šiame plane S1..., HSI1... ir kiti žymėjimai yra tik žymėjimai, o ne konkrečios reikšmės, nepamirškite tai.

Grubiai primetėme planą, o dabar pažiūrėkime kaip visa tai realizuoti turint aukščiau nurodytas priemones. Pradžiam nuo šešto punkto. Pasiversti į šešioliktinę išraišką galite ir patys, bet patogiau yra naudotis windows'ų programa CALC. Beje, meniu punkte <VIEW> turi būti nurodytas kalkuliatoriaus tipas — scientific. Pažymėkite, kad naudosite dešimtainę sistemą Dec, įveskite skaičių (dešimtaini), įjunkite šešioliktinę sistemą Hex. Ivedimo laukite pamatysite ką tik įvesto skaičiaus šešioliktinę išraišką. Pasivymkite ją.

Vykdytą 9 punktą reikia nepamiršti, kad FC lygina pabačiumi (tai nurodėme opcija /b). Todėl lyginimui reikia imti tą šešioliktinę išraišką bitą, kuris pasiekite. Paprastai tai keičias jaunesnis baitas.

Vykdytą dešimtą, jeigu turite Volkovo komanderi, tai darykite šitaip: užeikite ant redaguojamo seivo. Spauskite F4, o kai atidarys failą redagavimui — dar kartą F4. Jeigu turite HIEW'ą, veiksmų seka tokia: komandinėje eilutėje rasykite HIEW SEIVAS1, tada spauskite F4, pasirinkite šešioliktinį formatą. Norint nueiti duotu adresu, naudokite funkciją F5.

Vykdytą 11 punktą bei ieškant šešioliktinių skaičių seive svarbu nepamiršti, kad skaičiai ten įrašomi pabačiumi atvirkštine tvarka (taip vadinami "suvertai"). T.y., jeigu CALC jus parodė šešioliktinį skaičių 012023, tai į seivą reikia rašyti 03201.

Na o dabar nuveikime ką nors tikrai naudingo ir parklūpydime ant kelių koki nors geimą kaip hmm... Master of Orion II.

Dvejatinių seivo taisyymo pavyzdys.

Pradedant žaisti MOO2 duoda tik 200BC (pinigai). Aišku, nepakenktų ir daugiau pinigų, tarkim 20000. Įrašome esama situacija. Seivą pavadiname SEIVAS1 ir įrašome į pirmą slotą. Dabar reikia, kaip nors pakeisti pinigų kiekį. Tai padarome nusipirkdami scout laivą. Jis kainavo 10BBC, todėl iš dviejų šimtu lokių tik 92BC. Įrašome pakeitusia situacija į antrą slotą (pavadinam SEIVAS2). Išsidėmim šiuos skaičius. Išeinam iš žaidimo. Paleidžiam programą CALC. Jos pagalba pasiverčiam išsidėmęs skaičius į šešioliktines jų išraiškas (200 — C8, 92 — 5C, 20000 — 4E20). Pirmame slotė esantis žaidimas yra failė save1.gam, o antrame — save2.gam. Palyginam failus su programa FC: FC save1.gam save2.gam /b >palgy. Su bet kokiu tekstinio redaktoriui atsidarom failą PALYG. Ieškome eilutes "C8 5C". Pirmą sutapimą randam 9 eilutėje. Kairėje pasižymim adresą (1AA40). Uždarome failą PALYG. Atsidarome seivą, kuri taisytime su programa HIEW: HIEW save1.gam. Nueiname adresu 1AA40. Čia esanti baitą keičiam į 20, o gretimą į 4E. Išsaugome pakeitimus. Vėl paleidžiam žaidimą ir užkraunam taisytą seivą. Ir šį kartą pasiekė. Turime lygiai 20000BC. Galima pradėti žaisti kad ir sunkiausią lygi.

Bendros pastabos.

"Ye ye cool. Dabar aš taisytius kiekvieną seivą. He he... Tai yra šūdas... he he" — sakytu Byvis susižavėjęs, jog taip nesunkiai galima išsiskuti. Kyla klausimas: ar iš tiesų galima taip sėkmingai pakoreguoti bet kurio žaidimo seivą. Teoriškai — taip... tačiau yra tokia seivų grupė, kurių taisymai neapsimoka gaisiti laika. Tai seivai, kurie pakuojaami arba kudojami, siekiant sutaupti vietą. Nuo paprastų seivų jie skiriasi tuo, kad bet koks mažas pasikeitimas išaukia didžiulius pokyčius seive. Kadangi jie pakuoti, tai ir nežymus pakeitimas neleidžia žaidimui teisingai užkrauti seivą. Laimai, dauguma žaidimų nepakuoja savo seivų. Beje, jeigu pokyčiai dideli, tai dar nereiškia, kad seivai būtinai yra pakuotas. Gali būti, kad baitai seivuose yra pasišlinkę vienas kito atžvilgiu.

Gali būti, kad žaidimas tikrinasi, ar seivas nėra pažeistas. Tuo tikslu seivo gale yra pridėdama kontrolinė suma. Aptike, kad seivas pažeistas, kai kurie tokie žaidimai nepaisant klaidos leidžia žaisti, kai kurie ne. Savotiškai reaguodavo WOLF3D žaidimas. Jis išduodavo maždaug tokį pranešimą: "Saksyime, kad jūs seivas 'pažeistas', bet vis tiek leiskime žaisti". Ir leisdavo, tačiau palikdavo minimalų ginčikų bei gyvybių kiekį. Tačiau užtekdavo sekanti baita sumažinti tiek kiek prieš tai esanti papildomine ir WOLF'as leisdavo žaisti su pakeista savybe.

Kartais, pataisę seivą, galite stebėti kaip pamažu tarpsta ką tik "įgyti" pinigai (ar kas nors kita). Tai galite pamatyti "pataisę" DUNE2 seivą. Tai vyksta dėl to, kad jūs prirašytas skaičius viršina žaidimo leidžiamą maksimalią reikšmę. Šiuo atveju reikia ieškoti ir keisti tą maksimalią reikšmę, arba pasitenkinti ta duodama maksimalia reikšme.

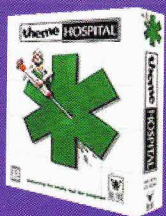
Kartą pataisę seivą galite pastebėti, jog sėdime minuse! Nenusiminkite, tai ne žaidimo kerštas. Paprasčiausiai jūs viršinote didžiausią teigiamą skaičių reikšmę. Neužmirškite, didžiausias teigiamas skaičius baitui su ženklu yra 127, o dviejų baitų porai 32767. Žaidime MOO2 pinigų skaičius nurodomas net keturiais baitais. Tai reiškia, jog net jeigu šiis skaičius su ženklu, jūs galite užsiduoti bent pora milijardų BC.

Pasitaiko ir taip, kad jūs tiksliai žinote, jog tam tikroje vietoje yra jūsų taisyamos skaičius, tačiau pakeitimus, niekas nepasiekia. Taip gali būti dėl to, kad žaidimai kartais išrašo skaičių į dvi skirtingas vietas. Reikia jas abi pakeisti ir tada bus viskas tvarkoje.

Pabaigai.

Na štai ir aptarėme pagrindinius principus. Dabar galite patys bandyti "taisyti" seivus. Pradžiam pabandykite koreguoti tokių žaidimų seivus kaip W A R C R A F T (W A R C R A F T 2), TOMBRAIDER (TOMB RAIDER2), DOOM, ir kitų. Gali būti, kad jūs sugalvosite kitus būdus, kaip atrasti seivuose ieškomus skaičius, nes kartais tik išradungiu dėka pavyks įveikti seivus. Na o sekanti kartą pabandykite taisyti pačius žaidimus.

Tomas Blažauskas



"THEME HOSPITAL"

Sulfrog

THEME HOSPITAL yra savotiškas žaidimo THEME PARK tęsinys. Jūs turėsite statyti, vadovauti ir išlaikyti miesto ligoninę. Nesibaigiantys balti koridoriai, neįjautrūs administratoriai, iškankinti pacientai, naktipuočiai, vilnonės paklodės iš pirmo žvilgsnio atrodo nepatraukliai. Nusiraminkite. Žaidime THEME HOSPITAL puikiai dera įtampa ir žaismingumas. Vaizdas labai gyvybingas, todėl žaidėjas negalės atsipalaiduoti net minutėi, nes tuo pačiu metu reikės spręsti daugybę klausimų.

Tuščiam ligoninės kiuate jūs patys turėsite pastatyti viską: nuo brangiausios operacinės iki mažiausio gelių vazonelio. Pirmasis "peles" klavišas pavirs mūrininko mente. Spragtelėję "peles" klavišus ir nutempę žymėklį ant grindų, pamatysite mėlyną stačiakampį — būsimoji operacinė ar palata, kurios dydį galima reguliuoti. Paskui jums teks išsirinkti kiekvieno kambario baldus, sudėlioti instrumentus į vietas. Iruošiant kambarius nepakanka nuspręsti, kuriame kampe pastatyti gėlę. Patalpos privalo atitikti daug reikalavimų: kambariai turi būti erdvūs ir šviesūs, kad

pacientams nekiltų klaustrofobiškų ar depresyvių minčių, tačiau jie gan maži, kad ligoninėje tilptų ir kiti kambariai. Be to, ligoninei plėsti galima pirkti ir naują sklypą.

Išikūrę turėsite sukis "su vėjeliu", nes nuolat atsiras didesnių ir mažesnių rūpesčių: samdyti ar atleisti personalą, gauti vaistų, prižiūrėti, kad valytojai sutvarkytų koridorius ir palaistytų gėles... Net nepastebėsite, kaip bėga laikas.

Galite spręsti "pele" visiškai nepažįstamą ligonį ir sužinoti jo ligos istoriją, stebėti jį nusirengiant, įvertinti ar jis pavargęs ir panašiai.

THEME HOSPITAL tikroviškesnis ir rafinuotesnis žaidimas už THEME PARK. Jame daugiau gudrybių, be to, jos visos atsiskleidžia ne iš karto. Pirmi lygiai lengvi, kviečiantys žaisti toliau. Vėliau veiksmas intensyvesnis, skiriamai vis sudėtingesni išbandymai.

Žaidimą THEME HOSPITAL žaisti imanoma tik kompiuteriu: reikalingi bent 486DX2/66 procesorius, 16MB tiesioginės krypties atminties, SVGA vaizdo korta, DOS arba Win'95 operacinė sistema, garso korta ir "pele".

Marius Gedvilas (Klaipėda)



Sony PlayStation (yra PC ir SS versijos)

NBA LIVE '98

Naujas krepšinio imitatorius kurį sukūrė kompanija "E.A.Sports" yra turbūt geriausias krepšinio žaidimas.

NBA LIVE '98 yra 4 žaidimo tipai: **Exhibition** — paprastos rungtinės tarp bet kurių NBA komandų; **Season** — paprastas sezoninis žaidimas; **Play-off** — klasikinis play-off žaidimas; **3 Poin Shootout** (tai jau kažkas naujo) — 3-taškiai metimai. Žaisti galima nuo 2 iki 12 minučių.

Žaidimas gali būti arkaadinis, simuliacinis ar **Custom** (galima rinktis). Savo komandą galima išsirinkti iš visų NBA komandų (visi vardai, veidai ir kūnai tikroviški) plius **Eastern All-stars** ir **Western All-stars** arba padaryti savo komandą.

Šio žaidimo grafika ganėtinai nebloga. Žaidėjai atrodo gan tikroviškai (visi krepšininkai turi savo tikrąjį ūgį ir odos spalvą).

Valdymas gan paprastas, bet vistiek reikės kefis kartus pažaisti, kol suprasite kas ir kaip. Gerai tai, kad galima perduoti kamuolį ne tam krepšininkui, kuris yra arčiausiai, o kuriam tik nori.

Dar labai gera naujovė, kad galima visą žaidimą žaisti vienu krepšininku.

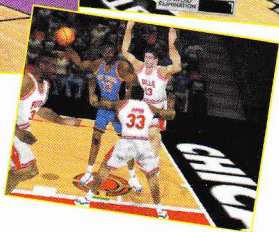
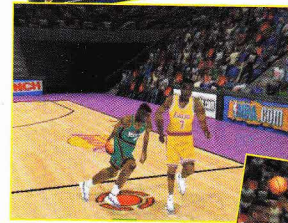
Aš jį vertinčiau **9**.

Jaroslavas Ozevič (Vilnius)

Labas Kiberzona!!!

Tai aš, Jaroslavas. Kai perskaiciau naują Kiberzoną (Nr.2) tapo neaišku, kuo NHL'98 ir FIFA'98 pranašesni už NBA'98. Jūs neparasėte šio žaidimo net trumpo aprašymo.

Todėl aš jį ir parašiau.



Grand Theft Auto

Jūs turite tik 30 Lt, o norite nusipirkti muzikinį CD, autoimitatorių, kokį nors žaidimą, kur galėtumėte pašaudyti, na ir gal dar patirti kvapą gniaužiančių nuotykių: pavyzdžiui, bėgti nuo policijos ar bandyti susidoroti su stipriausiu miesto gauja? Tad ko gi laukiate? Išbandykite GRAND THEFT AUTO!

Jūs — pradedantis mašinų vaigis, gaunantis užsakymus iš boso, kurio net nepažįstate. Na, jums kyla klausimas, kaip su juo susisiekti. Tai visai paprasta: tereikia važiuoti paskui taikinyje matomą rodyklą. Iš pradžių privažiuosite telefono budeles, į kurias jums ir skambina įvairaus plauko užskovai. Misijų bus pačių įvairiausių: nuo mašinos vagystės iki parduotuvės suproginimo policijos šefo užsakymu.

Nepagalvokite, kad viskas taip lengva — nusivarėte pirmą pasitaikiusią mašiną ir viskas. Ne, jokių būdu! Čia, kaip kiekviename normaliaame mieste, yra policijos, mafijos (beje, tai jūsų konkurentai), o jei neįvykdysite misijos, pusryčiams jūsų bosas panorės paragauti jūsų širdelės. Bet jei viskas vyks sklandžiai, netrukus užsitarnausite "gero" vagišiaus vardą. Nuostabu — jūs išties klasiškas vagis — mieste neatsirasų mašinos, kurios nepajęgtumėte nuvaryti! Ir, beje, ne

tik mašinos, net ir tanko ar vandens katerio! Šiame žaidime teks ne tik vairą sukinėti — pakaks ir smurto, ir žudynių. Klius niekuo dėtiems paprastiems žmoneliams, jei jie pasipainios ne laiku ir ne vietoje — t.y. jūsų kelyje. Kad nepakliūtumėte į policijos rankas reikės ir su jais susiremti. O kaip įspūdinga kaukiant sirenomis lėkti policijos, greitosios pagalbos ar gaisrinės mašinomis, kai visi tik ir traukiasi jums iš kelio!!! Šis žaidimas net uždraustas kai kuriose pasaulio šalyse, pavyzdžiui, Brazilijoje!

Puiku jei galite prisijungti prie "Interneto", nes tada pargabensite įvairių failų, kurie pakeičia kai kurias mašinas į "Formulę 1", James Bond BMW, raketų paleidėją ir naują vabalą, daug žemėlapių, pasižnešėte su šio žaidimo fanais visame pasaulyje.

Štai kai kurie populiarnesni GTA namų puslapiai:

<http://www.dma.co.uk/gta2.htm>

<http://gta.stomped.com/>

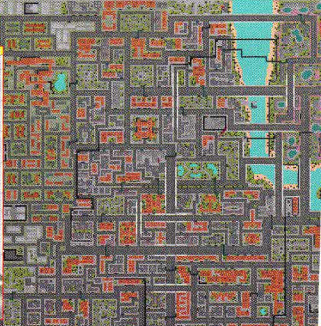
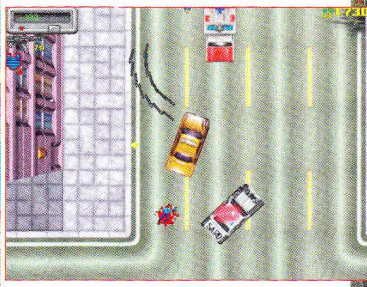
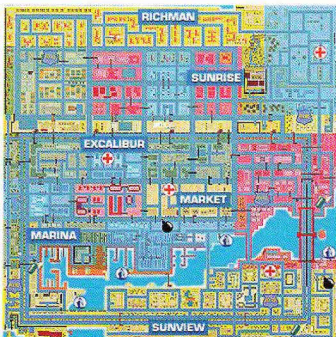
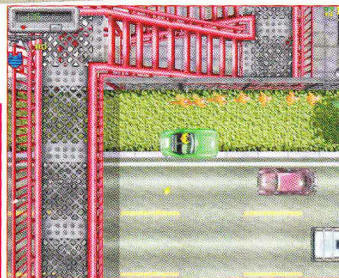
<http://www.questc.demon.co.uk/GTA.html>

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

Jeigu dar nesušivėjote, pasiūrėkite demonstracinę versiją.

Jei yra norinčių įkurti šio žaidimo klaną, kad galėtumėte kovoti prieš kitus klanus (jie labai populiarūs visame pasaulyje), rašykite adresu: **lodvila @taide.lt** — galėsite pakariauti tarpusavyje, o vėliau įkursite ir Lietuvos GTA fanų namų svetainę. Sėkmės!!!

Mindaugas Mizaras



grand theft auto

GRAND THEFT

AUTO turėtų būti vienas iš nuostabiausių metų žaidimų. Tai jokiū būdu ne iššūkis QUAKE ar RED ALERT dėl pirmos vietos, bet šis žaidimas turi savo ypatybių, kurios tikrai stulbina. Palyginti su kitais žaidimais čia labai paprastą grafiką, tačiau tikrai neprastesnę už 3d akceleratoriui skirtą grafiką, bet juk žaidimui svarbiausia pats žaidimo

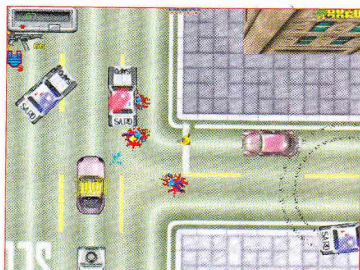
Nenorėdami pralošti, išsitraukiate raketsvaidį ir aplinkui pradedate vykta naikinti.

Šiame žaidime jums teks vykdyti boso nurodymus, kuriuos jūs perduosite telefonu. Daugiau kaip 6000 km trijuose miestuose su nesuskaičiuojama galybe misijų neleis jums atsipalaiduoti iki pat galo. Bet jūs galite nevykdyti misijų, o kaip patrakėlis lakstyti miesto gatvėmis ir kelti chaosą.

Dar vienas žaidimo ypatumas — muzika ir garso efektai. Kiekvienoje mašinoje girdėsite skirtingo radijo stotis, kurios gros skirtingo žanro dainas. O garso takelį galėsite klausytis net su paprastu CD grotuvu.

Apibendrinant, **GRAND THEFT AUTO** tikrai vertas jūsų dėmesio, net jeigu jūs nesate lenktynių ir smurto mėgėjas :-)

flugatos Staras

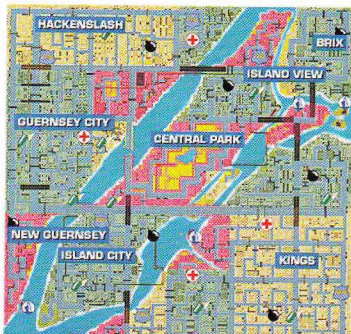
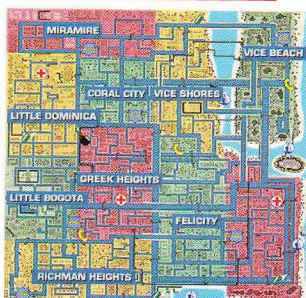


procesas, o ne poligonų aplinka, kuri apakina daug uolių žaidėjų. GTA sunku aprašyti vienu sakiniu.

Čia dera tiesioginis CARMA-GEDDON smurtą su MICRO MACHINES variklių stiliumi. Mašinų vagystės, žmogžudystės, ginkluoti apiplėšimai, gaudynės, avarijos ir pavojingas vairavimas — čia viską patirsite.

Džiaugsmas išmesti kokį vargšelį iš mašinos, prirėmus pistoletą prie jo galvos, pavogti mašiną ir suvažinėti kelis pėsčiuosius yra nepaprastas.

Viskas vyksta maždaug taip: jūs važiagate kokią greitą mašiną sankryžoje ir didindamas greitį suvažinėjate vairuotoją, parrenkiate keletą pėsčiųjų. Tuo pat metu policija įjungia savo sirenas ir pradeda persekioti jus. Štai čia ir prasideda visos linksmybės. Lėkdami dideliu greičiu, jūs įsirėziate į šalia kelio stovinčias mašinas. Be galo išgašdindamos praevius įsijungia signalizacijos. Jums nepatinka mašinų užkimštos gatvės, todėl liekiate tiltu ir susiduriate su policijos užkardomis.



Kodai

Jeigu žaisti bus per sunku, galite pabandyti šiuos kodus

Paspaužę "DELETE", vietoje vardo įrašykite:

suckmyrocket — visi ginklai;
itsgallus — 3 pirmi lygiai;
itcouldbeyou — 999999999

taškų;

suckmyrocket — visi ginklai, nepršaunama liemenė ir raktas nuo kalėjimo;
porkchairs — visi ginklai

(žaidimo metu tereikia paspausti *.

Šis kodas

geresnis, nei **suckmyrocket**, nes **suckmyrocket** išnaudojus ginklus;

neatstatysite, o čia tereikia paspausti *);

inglorous — visi lygiai;
amthelaw — išjungti policija;
istantrum — amžina gyvybė;
hate machine — multi-player 10.

RESIDENT EVIL

(tešiny, pradžia KZ Nr.2)

Na, kaip? Tikiuosi mėnesio pakako, kad praeitumėte taip, kaip aprašiau. Jei ne, — ką gi, ne jūsų nosiai tokie žaidimai... O su tais, kurie jį įveikė ir su nekantrumu laukė šio KIBERZONOS numerio, galime tęsti.

SODAS

Prieikite prie baseino ir panaudokite ką tik gautą crank'ą. Vanduo nuslūgs ir atlaisvins praėjimą. Praeikite ta perėja į kitą baseino pusę ir bėkite... BĖKITE! Lipkite į liftą ir leiskitės žemyn. Paklokite šunis apačioje ir eikite pro vartus, kur sutiks te dar keletą. Dabar įeikite į patalpą ir stumkite statulą tol, kol grindyse pamatysite skylę. Užstumkite an tą statulą. Dabar įeikite pro pirmas duris dešinėje. Čia išsaugokite žaidimą ir į dėžę padėkite keturkampį *crank'ą*. Išeikite iš šio kambario. Įeję pro priešingoj pusėj esančias duris nudėkite du rambius. Eikite pro pirmąsias duris ir išleiskite iš vonios vandenį. Kambaryje paminkite condr room keg, patronus bei knygą (*ered. book*). Grįžkite ten, kur pastatėte statulą. Ieikite pro netoli jos esančias duris. Pateksite į centrinį praėjimą, juo eikite iki pirmųjų durų. Užėję pro jas atsidursite kambarėje su didžiuliu vapsvų aviliumi. Bėkite kairėn ir paminkite dermitory key. Dabar kuo skubiau palikite šį kambarį! Eikite koridoriumi iki antrųjų durų. Atrakinę jas išmeskite raktą ir paminkite žolelę iš už statulos. Įeikite pro tas duris. Už pirmųjų durų yra apkaiba pistoletui, taip pat ten stypso ir zombis. Didelis, baidus zombis... Todėl kuriam laikui šį kambarį palikime ramybeje. Užeikite į kitą kambarį, ten paminkite planą, knygą "Plant42 report", tačiau nelieskite patronų. Sustumkite spintas prie kopėčių, nusileiskite jomis ir užplūta vandeniu pastata. Tam, kad įveiktumėt vandens klūtį, sumeskite į vandenį tris dėzes. Dabar eikite pro dvigubas duris. Bėkite! Greitai! Labai

greitai! Labai labai greitai! Labai lab... Bėkite prie control room. Bėkite pro kairiąsias duris ir išmeskite nereikalingą raktą. Rankena išleiskite vandenį. Paspauskite mygtuką prie durų, ir atsidarys ginklų saugojimo kambarys. Jis yra iš karto už control room. Paimkite iš ten dorm key, apkaibą ir patronus, tik įsitinkinkite, ar dar liko viena laisva vieta. Kampe rasite small keg. Dabar galite grįžti prie kopėčių. Surinkite visą amuniciją, kurią palikote skubėdami čia. Grįžkite ten, kur paskutinį kartą išsaugojot žaidimą. Dėl viso pikto padarykite tai dar kartą. Išėję iš ten pasukite dešinėn ir eikite pro priešais esančias dvigubas raudonas duris. Išlįstraukite šautuvą ir susidorokite su milžiniškais vorais. Paimkite žolelę (prie įėjimo į vonią) ir užmuškite zombį. Paimkite apkaibą ir grįžkite į vonią. Panaudokite raktą, gulinį ant stalo, tada paminkite ink ribbon ir išsaugokite žaidimą. Prieikite prie lentynos ir sukeisk "Red book" su "V-jolt report". Eikite pro atsivėrusias duris. Pasisveikinkite su PLANT-42. Laikykitės arčiau sienos. Dabar nesustodami pliekite... Kai viskas bus sutvarkyta eikite prie židinio ir paminkite helmet key. Tada dinkite iš čia ir sutiksute Weker'į. Grįžkite į namą.

MEDŽIOTOJAI

Būkite mandagūs ir pasisveikinkite su medžiotojais. Tada vieną paklokite ir pasinaudoję *helmet key* įeikite į kambarį dešinėje. Eikite prie stalo ir uždeikite šviesa. Pasiimkite magnumo šovinius. Čia taip pat rasite knygą "Doom", bet ją paminkite, jeigu tik turite pakankamai vietos. Išėję iš kambario pasukite pro pilkas duris, kurios veda į išsaugojimo kambarį. Perskaitykite rašelį ir uždeikite į kambarį. Į dėžę pasidėkite ką tik rastus šovinius magnumui. Eikite tiesiai prie koridoriaus, kur sutikit pirmąjį medžiotoją, ten pasukite pro dvigubas duris. Štai čia jūsų jau laukia antrasis medžiotojas. Susidorokite su juo taip, kaip susidorojote su pirmuoju. Eikite toliau ir atidarykite medines duris... Ne!!! Palauk!.. Dar nedarykite.

Pirmiausia turiu įspėti, kas už tų durų. O ten... ten pietų laukia du išalkę milžiniški vorai. Kokia taktika?... Tai labai paprasta. Atidarykite duris ir kuo greičiau dumkite pro juos link durų priešais. Supratote? Na, gerai, pradėdam! Jei pavyko, skaitykite toliau. Eikite prie pagrindinio įėjimo ir lipkite laiptais į viršų. Įeikite į kambarį virš valgomosios ir ištaškykite smegeninę ten lūkuriojuoančiam medžiotojui. Eikite pro kitas, toluojame esančias, duris ir susitvarkykite su grupelės monstru. Kai viskas bus sutvarkyta, apeikite laiptus ir užsukite į kambarį dešinėje už pirmųjų durų. Įmkite viską, ką tik įstengiate paimti, tačiau pasilikite vieną vietą laisvą. Jei reikės ko nors atsisakyti, tebūnie tai magnumo šoviniai. Paspauskite mygtuką šalia durų ir ištieskite galvą link židinio. Pristumkite prie jo laiptelius ir užlipę jais pasimkite raudoną brangakmenį. Dabar lipkite laiptais žemyn pagalbėti Rebekai. Ji bus beprotiškai dėkinga ir laikys jus tikru herojumi. Rebekos kambarėje išsaugokite žaidimą. Eikite prie tigro statulės, įstatykite deimantą ir gausite pistoletą revolvėrį "Colt Python". Jei reikia keletą gyvybių, eikite ten, kur nunuodijote augalą. Grįžę į kambarį, kuriame ką tik išsaugojote žaidimą, iš dėžės paminkite kuo daugiau patronų savo naujam pagalbininkui. Dabar koptkite laiptais aukštyn. Vienam iš medžiotojų pademonstruokite, ką sugeba jūsų naujasis žaisliukas. Traukite į kambarį su židiniu. Atrakinkinkit duris ir

RESIDENT EVIL 3

1998 metų sausio 29. Kompanija "Capcom Entertainment" paskelbė, kad per 2 dienas JAV parduota 380 000 žaidimo RESIDENT EVIL 2 kopijų. Tai daugiau nei 60% bendro žaidimo brązo. Ko gero, tai geriausiai perkamas žaidimas per paskutinius kelis metus. Per savaitgalį kompanijai jis pelnė 19 mln. dolerių. Be to reikėtų atsižvelgti į tai, kad žaidimą gali žaisti tik pilnamečiai.

Žaidimo reklamai kompanija išleido 1,5 mln. dolerių. Tai daugiau nei išleista žaidimo kūrimui. Reklamini klipą sukūrė garsus siaubo filmų režisierius Naktos Romero (GYVU MIRUSIUJU DŽIONAS)

išmeskite raktą. Kambaryje tylu... Bet tai tylta prieš aušrą. Palieskite pianiną... O ką aš sakiau! Prieš jus — didžiausia gyvatė pasaulyje. Iššaudę visus "Phono" patronus, imkitės šautuvo. Tai paprastai padeda, tik svarbu napanikuoti. Po visko šokite į duobę grindyse. Eikite prie monumento, spustelkite mygtuką ir atsідarys slaptos durys. Eikite pirmyn ir užmuškite du zombius. Paimkite šovinius ir skubėkite prie tolumoje esančių durų. Įeikite į virtuvę. Čia rasite *small key*. Toliau paklaidžioję prie lifto rasite mirštantį zombį. Taupykite šovinius — leiskitės ju į kėdą, o jau tada vožkite jam kaip reikiant. Liftu pakilkite viršun, išaškykite zombiui smegenis ir eikite ten, kur jis stovėjo. Kambaryje pasiimkite šovinius ir palikite bateriją. Tačiau nepamiršk jai palikti laisvą vietą, kai čia sugrįši. Bėkite prie lifto, leiskitės žemyn, nukepkite keletą zombių ir paimkite žalią žolelę. Toliau eikite pro mėlynas dvigubas duris. Susitvarkykite su zombiu ir pasinaudoję *small key* iš stalčiaus pasiimkite magnumo šovinius. Eikite prie durų ir nudėkite zombį, besislepiančią už knygu lentynos. Gerai apžiūrėję tą vietą rasite *scrapbook*. Eikite tiesiai pro duris. Pastumkite statulą taip, kad galėtumėte ją apeiti. Paspauskite ant kitos statulos rastą mygtuką ir nustumkite ją į apšviestą plotą. Slaptosios patalpos kaipmat atsідarys. Suraskite MO diską ir dinkite iš čia. Kitame kambario gale esančią knygu spintą pastumkite į ekrano viršų. Apsilankykite observatorijoje, iš ten pasigriebkite *ink ribbon* ir apkabą. Pasižvalgykite pro langą ir grįžkite paimti baterijas. Dabar — vėl atgal į virtuvę, ir toliau, iš kur buvote atėję. Eikite į priešingą kampa, pasižūrėkite filmą ir susidorokite su zombiu-monstru. Dabar ramiai eikite ten, iš kur ši pabaisa atlėkė. Prie lifto atraukite dvigubas duris. Koridoriuje užmuškite medžiot oją ir grįžkite į išsaugojimo kambarį. Visą, išskyrus *poonbo*, pasidėkite į dėžę. Išsaugokite žaidimą. Grįžkite prie baseino, prabėkite pro gyvates ir eikite prie sugedusio lifto. Įstatykite bateriją ir kilk į viršų. Eikite prie didelio baseino ir su *kranku*

sustabdykite vandenį tėkme. *Kranką*

pasidėkite į dėžę.

UŽ KRIOKLIO

Skubėkite ten, kur ką tik buvo krioklys. Dabar vanduo nebebėga. Už krioklio rasite kopėčias. Drąsiai lipkite jomis. Išsaugokite žaidimą (rašomoji mašinėlė už kampo). Eikite pro apačioje esančias duris. Rasite ugniasvaidį — galite jį pasiimti, jei manote, jog jis iš tiesų reikalingas. Tokiau eikite kairėn pro duris. Paimkite gyvybes atstatantį aerozolį ir šovinius. Eikite pro "Enricho" duris. Pažiūrėkite filmą. Sužavėti? Ne?.. Tai tuojau būsite. Susiraskite kažkur čia esančią apkabą. Nudėkite porą medžiotųjų. Įėję pro kitas duris susidorokite su dar vienu gražuoliu. Čia palikite savo ugniasvaidį (neilgai džiaugėtės!). Bėkite prie spausdinimo mašinėlės. Radę "x" skydą panaudokite "x" *kranką*. Toliau čiuožkite pro atsідariusias duris. Paėmę ugniasvaidį eikite prie didžiulio akmens. STOP! Labai nepriartėkite. Būkite pasirėnę kiekvieną akimirką sprukti išėjimo link — mat tuoj ant jūsų ims ridentis akmuo. Eikite ten, iš kur jis atriedėjo. Nudėkite monstrą. Paimkite savo ugniasvaidžiui kuro ir nukepkite kitą monstrą. Eikite pro dvigubas duris ir susidorokite su voruokais. Reikia atsідurti kitoje pusėje voratinklais apnarpliotų durų. Kaip tai padaryti?.. Mąstykite!.. Čia tam, kad žaidimas neatrodytų pemely trumpas! Beje, sprendimas labai paprastas!

GYVATĖS

Susitvarkėte su durimis? Puiku!

Žaidžiame toliau. Užsukite į kambarį kairėje. Jei įkando gyvatė, pasinaudokite mėlynąja žolele arba gyvybes atstanciu aerozoliu. Neprošali būtų išsaugoti žaidimą. Toliau eikite iki koridoriaus galo. Pakabinkite ant sienos ugniasvaidį, ir atsідarys durys. Įėję pasukite kairėn ir žingsniuokite tolyn. Kai pamatysite sienoje "x" Arantui tinkantį skydą, įdėję jį pasukite tris kartus. Atsivėrusioj patalpoj prisilėpkite nuo atriedančio akmens. Ten, iš kur išriedėjo akmuo, yra dar vienas MO diskas ir žemėlapis. Prigriebkite juos abu. Įeikite į slaptą kambarį. Čia esančią statulą pastumkite į apšviestą plotą — tam į skydą sienoje įkiškite "x" *kranką* ir pasuk jį du kartus. Tai padarę pamatysite, kad atsідarė slaptos durėlės. Iš čia paimkite dar vieną "DOOM" knyga ir nešdinkitės lauk. Grįžkite į išsaugojimo kambarį, pasidėkite į dėžę *kranką* ir pasiimkite pirmąją "DOOM" knyga. Žiūrėkite, kad būtinai turėtumėte tris laisvas vietas naujoms daiktams. Eikite į kitą koridoriaus galą, pro duris ir į kairę prie lifto. Kilkite liftu į viršų prie fontano. Dabar gerai ištyrinėkite turimas knygas "DOOM". Išimkite iš jų medalius su ereliu ir vilko simboliais. Šiuos medalius panaudokite prie fontano borto — gerai apžiūrėję, pamatysite, reikiamą vietą. Na toliau... Stop! Jei tiek praėjote, kol kas išjunkte savo kompiar ir ramiai laukite kito KIBERZONOS numerio. Iki RESIDENT EVIL PABAIGOS liko visai nedaug.



TOMB RAIDER

(tešiny, pradžia 2-ame numeryje)

Opera House

Sis etapas — tai paskutinis Venecijos etapas. Svarbiausia užduotis — išlikti gyvam, vadinasi, neliesti siūbuojančių objektų, neiti pro aštrius daiktus, laikytis atokiau nuo bedugnių.

Etapo pradžioje apeikite siūbuojančią dėžę iš kairės, pasukite kairėn taip, kad priešais save matytumėte baltą platformą. Jums teks bėgti, šokti ir užsikabinti už jos. Maždaug ties baltos platformos viduriu pasisukite dešinėn ir ištvirkite platformos kraštą, kuri yra kitoje vandens telkinio pusėje. Nusileiskite kopečiomis žemyn ir apsisukite, jei pavėlgsite ir viršų, išvysite paslėptą pakylą. Užlipkite ant jos, mygtukas sienoje leis pasiekti pirmąjį *Ornatę* raktą. Sugrįžkite prie siūbuojančios dėžės, vėl pasirenkite šiuoliui. *Ornatę* raktas prieš akis. Kal gausite raktą, vėl reikės sugrįžti prie siūbuojančios dėžės.

Apeikite dėžę iš kairės ir užlipkite ant stogo. Pasisukite veidu į sieną. Dabar teks šokti į šoną. Šokite, čiuožkite, užsikabinkite už stogo braiuno. Kabėdami nušluotykite prie krašto, užlipkite ant kito stogo. Pasisukite į stogą taip, kad nugara liktų atsukta į vandens telkinį; vėl šokite šonu į kairę pusę. Kai užsikabinsite už stogo, kabėdami ir laikydamiesi rankomis nusigaukite iki langų, kuris turi atsidurti tiesiai po jumis. Paleiskite braiuna, iš karto paspauskite čiuopimo mygtuką ir užsikabinkite už palangės; sudaužykite langą, labai atsargiai eitike per stiklus, kol pasieksite kopečias kairėje pusėje. Įėję per duris pamatysite atsidūrę ant stogo, kuris suskilinejęs ir labai nepatikimas. Bėkite, šokinėkite ir jokiu būdu nesustokite, kol užsikabinsite už akmens braiuno, esančios kitoje pusėje. Užlipkite ir keliaukite koridoriui, esančių dešinėje pusėje. Pasilmkite mėgstamiausius ginklus ir nušokite žemyn ant Operos pastato stogo. Saugydamai į blogus vaikus žiūrėkite, kad nenudirbtumėt žemyn. Viename kampe, prie siūbuojančios dėžės, yra mygtukas, kuris atidarys įėjimą į Operos pastatą. Kad jį paspaustumėte, teks užlipti ant stogo per dėžę iš kairės; įėję suslysite, atbuliniu šiuoliu šokite dar sykį. Už dėžės kairėje, tamsiame kampe yra yra tas mygtukas. Paspauskite jį ir sugrįžkite ant stogo. Nusileiskite pro skylę, kurią ką tik atidarėte. Operos pastato kontrolės kambaryje paspauskite mygtuką, esantį kairėje pusėje. Nušokit pro ką tik atsidariusias grotas, pasisukite kairėn ir paspauskite mygtuką, kurį matote ant sienos. Grotoms uždariusi, galite pašokti ir užlipti į jomis aukšty. Kabėdami ant rankų judėkite į šoną ir užlipkite ant krašto kairėje pusėje.

Operos pastate saugokites krentančių smėlio maišų.

Nušokę žemyn pasisukite dešinėn, nužudykite kelis blogus vaikus ir nusileiskite žemyn iki pat apačios. Užlipkite ant scenos ir pasukite kairėn į nedidelį kambarį metalinėmis grindimis. Paspauskite mygtuką ir eitike į kitoje pusėje esantį rudą kambarį. Atsargiai — prieš eidami stabelkite ir pašokę užsikabinkite už platformos, kuri nusileido, kai paspaudėt mygtuką. Paejękit medinėmis lentomis, kol kelią užblokuos nuleidžiamos lentos. Pasisukite kairėn, pamatysite sienoje plyšį. Jums reikia bėgti, šokti ir užsikabinti už krašto; pasilinkę juo kairėn įliskite į plyšį sienoje. Paspauskite mygtuką, kurį matote ant sienos, ir vėl sugrįžkite ant medinio tilto. Nubėkite tuo tiltu į kitą jo pusę, šokite ir griebkite kraštą, esantį kairėje pusėje. Eitike iki sienos, užlipkite ir žingsnuokite ją iki galo. Apsisukite ir vėl bėkite, šokite, griebkite medinį tiltą. Išvenkite siūbuojančio smėlio maišo, nusigaukite iki mygtuko. Paspauskite jį ir pakils maišas, atsidarys anga scenos grindyse. Šliaužkite nuožulnia plokštuma žemyn, išokite pro aną, kurią atidarėte. Ikrūte į vandenį užsidedkite fakelą ir pasukite kairėn pusėn. Plaukite į didoką kambarį, kuriame vandens bus kone iki kelių. Paspauskite mygtuką, esantį tame kambaryje.

Uspaslaptis

Sugrįžkite atgal ir išnaršykite visą aplinkui. Nėra nieko geresnio, kaip praskaidrinti dieną surašus *Relay dėžę*. Susiraskite *Breaker* dėžę ir išlipkite kopečiomis lauk. Nusileiskite ant žemės ir pereikite į kitą auditorijos pusę. Pasirinkite kurią nors apgruvusią vietą ir užlipkite į antrą aukštą. Į trečią aukštą galima eiti tik pro vieną vietą — nueikite ir tolimiausią kairėje pusėje esantį kampa.

Šokite pirmyn, sugriebkite kraštą ir pakilkite, tada atbuliniu saltu šokite į trečią aukštą. Eitike atsargiai. Pasiekę trečią balkoną eitike iki plyšio sienoje ir pasiūlėkite žemyn. Ištraukite ginklus ir nušokite vieną pakopą žemyn, tuomet šaudydamai nušokite ant koridoriaus grindų. Laikykitės ginklus ir nušokite ir kovodami bėkite iki palangės. Nušokite žemyn į persirengimo kambarį ir paspauskite mygtuką ant sienos. Atsidarius durimis, pasiruškite mirtinam čiuožimui ventiliacijos angomis. Pirmo šiuoliu sėkmės žanklus — antrasis *Ornatę* raktas. Keliaukite iki fono krašto (tai pamatysite, iškart suprasite). Saugus šiuolis — tai nenušokti per toli. Paprasčiausiai darykite savo atbulinius salto nesigriebdami braiuno.

Uspaslaptis

Prasėj ventiliacijos angas atsidursite mažame kambaryje. Iškriame bus didelė dėžė. Patraukite dėžę, tokiu būdu atlaisvinsite mygtuką sienoje. Mygtukas atidarys duris pro kurias teks praeiti. Įstumkite dėžę į persirengimo kambarį ir pastatykite taip, kad jį atsidurtų po vidurinioju langų. Išlipkite pro langą ir pasukite į dešinę. Pamatysite kitą dėžę. Ją reikia užstumti ant ką tik pastatytos — taip galesite užlipti į trečią aukštą. Dabar vėl pasiėmę ginklus grįžkite koridoriui ir trečiojo aukšto balkoną. Dešinėje pusėje ties antra kolona yra raktas skylė. Pasinaudokite raktu šokite pro ką tik atidarytas duris. Saugodamiesi rieduliu nušaukite blogus vaikus ir nusigaukite iki sienoje esančios angos. Įstarykite *Relay* dėžę ir galesite nuspausti kairėje už kampo esantį mygtuką. Laukdamai lifto išsitraukite ginklus — gali tekti papyskinti.

Uspaslaptis

Nudėję priešus paspauskite mygtuką, ir liftas ims kilti aukšty; dabar galite šokti žemyn į vandenį. Nusigaukite iki elektros skydinės. Susiradę slaptose vietoje esančią elektros skydinę grįžkite į kontrolės kambarį (etapo pradžia). Įdėkite elektros skydinę į jai skirtą aną ir sugrįžkite ant scenos. Dabar, kai užuolaidos pakeltos, galite ielti į dešinių kambarį — jūs gyvybei pavojus negresia. Laikydamiesi kairės eitike labirintu. Kol pamatysite dėžę su *Barlofo* garbinimo simboliu. Ištraukite ją, iškite į vėdri ir paspauskite mygtuką. Vėl nusileis uždanę; užlipkite ant dešų ir iškite pro sienoje salta lempos esantį tarpą. Pasisukite dešinėn, eitike balkonui, šokite žemyn į tamsią vietą. Pasidarykite ir pamatysite, kad galima užšokti ant viršuje esančios pakyls. Dešinėje bus mygtukas, kuris atidarys duris apačioje, — taiji galite suslysti, neleiks viską pradėti iš pradžių. Išvenę siūbuojančio smėlio maišo nusileiskite žemyn, pakovokite ir susiraskite, kaip užlipti ant viršutinio dešų. Dabar nusigaukite iki mygtuko, esančio dešinėje prie įėjimo į šį kambarį. Nuspauskite mygtuką ir eik pro duris, esančias kairiame tolimajame kambaryje kampe. Jums kelia pastos tik kelis blogi vaikinai.

Liko Skrydis.

Vyga

Offshore Rig

Jūs atsidūrėte tuščioje kameroje ir be ginklų. Perstumkite dėžes ir kampe rasite jungiklį. Paspauskite jį, ir atsidarys grotos. Tačiau išdėkite — grotos atsidaro labai trumpam. Greitai išbėkite iš kameros. Pasigris sireną ir atbėgs sargybiniai. Nugalėkite visus sargybinius ir bėkite į koridorių, iš kurio jie pasirodė. Tačiau čia nebus saugų, nes tuojau pat ant jų pradės riedėti statines. Pabandykite išsikiti ir bėkite dešinėn į koridorių. Atsidursite valdymo kambaryje su stikliniais langais. Sargybinis

bandys jus nušauti, tačiau pataikys į langą. Šokite į praėjimą. Sienoje, dešinėje nuo lango, yra mygtukas. Jis atidarys lektovo dugną. Negaškite laiko, nerkite į vandenį ir lipkite į lėktuvą. Paspauskite mygtuką, išjungiant variklį. Bėkite per valdomo kambarį tiesiai į priekplaukį. Užšokite ant hidropilano sparno ir bėkite per fuuzeliazą. Ant stogo esantis liukas atsidarys, ir jūs atsidsitėsite viduje. Čia ir rasite savo ginklus. Nušaukite sargybinius. Paimkite vaistinėle ir raktą (geltoną kortelę).

Kampe po vandeniu sukasi sraigatas. Kairėje nuo jo pamatysite mygtuką. Šis mygtukas atvers slaptas duris. Atsargiai plaukite į praėjimą. Kur baigiasi tunelis, iškerpkite oro ir paspauskite prie pat dugno esantį jungiklį. Beveik prie pat tunelio pradžios atsidarys praėjimas. Plaukite juo už sraigto ir rasite pirmąjį paslaptį — Nefrido drakoną. Grįžkite į valdomo kambarį, įdėkite ir aparatą geltoną kortelę. Atsidarys durys. Paspauskite jungiklį, ir signalizacija nutost kaukti. Eikite iki išsišakojimo ir ten pasukite į koridorių dešinėje. Suktelkite krana, ir atsidarys durys. Nudėkite kelis sargybinius. Pasukite dar viena krana, ir atsidarys durys dešinėje. Vėl teks nudėti sargybini. Apieškokite kambarį. Lipkite ant viršutinės kairėje esančios dėžės. Ten pasleptas mygtukas. Jis atidarys praėjimą. Šokite ant šalia esančios lovos ir lengvai pateksite į praėjimą. Nusileiskite laiptais žemyn. Išdėliokite kalades laip, kad viena absiduriu prie pat ugnies ir priešais laiptus. Šokite ant laiptų ir lipkite aukštyn. Nudėkite sargybini ir paimkite raudoną raktą. Prie sienos iš kairės pritvirtintos kopėčios. Jomis užsilpsite ant grežinio bokšto. Ten rasite antrąjį paslaptį (Sidabrini drakoną). Dabar galima grįžti į valdomo kambarį ir išlirti dešinią koridorių. Nudėkite kelis sargybinius ir keliaukite toliau. Išsiukite nuo statinių ir raudoną raktą atidarykite duris. Vėl nudėkite sargybinius. Sienoje priešais įėjimą pamatysite praėjimą. Perstumkite kaladę, atsidarys koridorių. Juo pateksite į dispecerinę. Sienoje iš kairės pamatysite mygtuką. Paspauskite jį. Vanduo iš vieno baseino nutekės į kita. Pereikite į kita pusę ir apeikite rezervuarą. Paspauskite jį (montuotą mygtuką). Atsidarys slaptas dispecerinės praėjimas. Nusileiskite žemyn ir nerkite į vandenį. Plaukite prie antrosios (skaiciuojant nuo koridoriaus) kolonos. Čia rasite trečiąjį paslaptį (Aukšini drakoną). Dabar vėl nerkite į vandenį ir plaukite prie artimesnės nuo koridoriaus kolonos. Nuo aikštelės, esančios šalia kolonos, lipkite ant kopėčių. Jomis pakilsite į viršų. Išbėgėkite ir šokuokite nuo aikštelės ant aikštelės iki žaliojo rakto. Šokuodami toliau pasieksite koridorių, kuris veda į dispecerinę. Žaliu raktą atrakininkite duris. Paspauskite jungiklį. Vanduo vėl nutekės iš vieno baseino į kitą. Nerkite į vandenį ir plaukite tuneliu. Tunelio gale išnerkite į paviršių.

Divng Area

Bėkite koridoriūmi ir peršokite ant laiptų, esančių prie sienos. Paspauskite sienoje esantį mygtuką. Jis išjungs ventiliatorių. Šokite į vandenį ir plaukite už ventiliatoriaus. Tamsaus tunelio gale rasite kelias granatas. Dabar plaukite į pagrinidinį baseiną. Prie pat dugno yra jungiklis, kurį paspaudus atsidarys durys. Išlipkite iš vandenio ant platformos ir įleikite į koridorių viršuje. Nudėkite sargybinius ir pateksite į salę su kolonomis. Užšokite ant dešimosios kolonos, o po to ant kitos. Taip pateksite į kita salę gale. Pasisaugokite krana ir nušaukite kelis sargybinius. Įleikite į kairįjį koridorių. Ilgas kaitas veda į kaitlį su rūgštini. Nuožiūnuome centras pamatysite nedidelę nišą. Čia guli pirmoji paslaptis (Sidabrini drakonas). Paimkite jį ir šluotėkite iki katilo krašto. Peršokite per jį. Laiptai nuves jus į kambarį, kurį šaudymams. Pro vidury kambario esančią skylę pateksite į didžią salę. Šluotėkite žemyn, išstiverkite į išsikimą ir užlipkite ant platformos. Nušaukite sargybini. Čia pat pamatysite uždarytas melnynas duris. Raktas nuo jų yra nišoje kitame salės gale. Skylė sienoje veda prie kopėčių. Pakilkite jomis ir latakū nusileiskite žemyn. Atsidsitėsite prie mišnyų durų. Atidarykite jas. Pradžią nudėkite šunis, o po to — pasislėpusį vyruką. Atsidsitėsite kambarje su keturiais praėjimais. Du iš jų uždaryti. Lipkite kopėčiomis žemyn. Vėl susidoriokite su sargybiniis ir pateksite į kambarį. Dėžė užstoja valdomo pultą. Jame trūksta ope. Nerkite į baseiną ir, kai sargybiniis puls paskui jus, vėl išlipkite ir nušaukite jį. Tunelio gale yra jungiklis. Jis atidarys dar viena išsišakojimą. Plaukite į vidų, paspauskite dar

viena jungiklį. Atsidarys durys kambarje su keturiais praėjimais. Lipkite iš baseino ir bėkite prie atsidariusių durų. Jos veda į sraigatarnio aikštelę. Užnuškite sargybinius (leikite į nedidelį kambarėlį, kur iš grindų šaudo ugnies fakelai. Paspauskite kairįjį mygtuką, po to jungiklį. Ugnis trumpam užges. Greitai bėkite koridoriūmi, peršokite liuką, paimkite čipą ir dar greičiau bėkite atgal. Vėl išjunkite ugnį ir nusileiskite į liuką. Jame rasite šaudmeniu šautulvū M-16. Grįžkite ir suremontuokite valdomo pultą. Kai tik įstatysite čipą, uždarytos durys atsidarys. Vos atsidsitėsite šalia skydo, paslėpto sienoje, atsivers slaptosios durys. Viduje rasite mygtuką. Paspauskite jį, ir baseino dugno atsidarys plyta. Už jos rasite antrąjį paslaptį (Nefrido drakoną). Paimkite harpiną ir nerkite į vandenį. Tuneliu plaukite į gretimą salę. Išlipkite iš baseino ir šokite ant plytos, nuo kurios pasieksite jungiklį. Jis atidarys gretimą kambarį. Nudėkite sargybinius ir paimkite vaistinėle šaudmenis. Paspauskite krano valdomo mygtuką. Užšokite ant jo ir traukite į kitą baseino pusę. Pamatysite besisukantį žirnių išgelatą diską. Po juo guli raudonas raktas. Užlipkite ant dėžės, stovinčios kampe. Ten yra tunelis. Juo pateksite prie jungiklio, kurį paspaude pakelsite plyta sraigatarnių angare. Nušaukite saugos darbuotojus ir įleikite į antrąjį. Šokite į atsidariusią liuką ir koridoriūmi eikite iki ilūžio grindyse. Čia teks susikauti su sargyba. Sargybinių kišenoje rasite čipą — jis tiks elektriniam skydui kambarje, kurį reikia atidaryti raudoną raktą. Sargybinių atsidariusias duris ir grįžkite į salę, kur virš rakto sukasi diskas. Persikelkite į kita pusę ir į elektroninį panelį (įstatykite čipą). Dabar galima paimti raktą ir eiti prie raudonų durų. Atidarykite duris ir įleikite vidun. Užnuškite visus priešus ir eikite į koridorių. Vėl prieisite baseiną. Apeikite jį ir įleikite į siaurą tunelį. Jo gale pamatysite duris. Jas galima atidaryti paspaudus mygtuką kambarje su raudonomis durimis. Slaptame kambarje rasite trečiąjį paslaptį (Aukšini drakoną). Paimkite jį ir eikite į praėjimą, kuris yra kairėje nuo kambario su paslaptimi. Eikite iki povandeninio laivo.

40 Fathoms

Jūsų laivas nusukendo, ir jums teko iš jo ištrūkti. Plaukite prie nuskenusio laivo. Prie inkaro pamatysite skylę, į kurią galima įlįsti. Iškėpkite šiek tiek oro ir nerkite į plyšį sienoje. Plaukite aukštyn, kol pateksite į didelę salę. Kairiajame kampe paspauskite jungiklį. Jis atidarys grindyse paslėptą liuką. Pro jį galima patekti į krovinių triumą. Vėl įkėpkite oro ir nerkite į patį dugną. Trau dežų rasite praėjimą. Juo pateksite prie oro maišo. Lipkite iš vandens ir eikite dešinėn. Prieisite jungiklį. Paspauskite jį. Krovinių triume nuseks vanduo. Grįžkite atgal ir rōpskitės ant dežių iki ilūžio lubose. Įlipkite ten ir atargiai krašteliu nusileiskite žemyn. Čia teks nušauti žūreivį. Eikite plačiai sieną ir rasite pirmąjį paslaptį — Sidabrini drakoną. Peršokite per liuką, ir jis atsidarys. Nudėkite kelis sargybinius ir nusileiskite žemyn. Užlipkite ant vidury kambario stovinčios dėžės, o nuo jos — ant dėžės, stovinčios prie sienos. Pro skylę sienoje pateksite į gretimą kambarį. Laiptalais užsilpsite į nedidelę kajutę. Ten pamatysite jungiklį. Dabar viską reikia daryti labai greitai. Paspauskite jungiklį. Šalū iliuminatoriaus sienoje atsidarys durys. Tėn guli dar viena paslaptis — Nefrido drakonas. Paemus jį būtu galima eiti prie atsidariusių durų, tačiau priekyje kelia pastoja ugnies fakelai. Paspauskite jungiklį ir greitai prabėkite pro artimiausią trumpam užgesusį fakelą. Pamatysite dar vieną jungiklį. Paspauskite jį ir bėkite po atsidariusias duris. Jungiklis užgesino dar vieną fakelą, tačiau artimasis fakelas vėl liepsnoja. Jungikliu vėl užgesinkite jį. Dabar bėkite koridoriūmi iki jungiklio, kuris atidarys duris. Harpinu nušaukite barakudą ir plaukite į viršų. Rasite jungiklį. Paspauskite jį ir atsidarys durys kelias aukštias žemium. Ten rasite paskutinąjį paslaptį — Aukšini drakoną. Tačiau norint jį paimti, reikia veikti labai greitai ir tiksliai. Šalū esantis jungiklis atidarys liuką. Juo pateksite į viršų. Bėkite deniu pirmyn ir nukitėsite žemyn. Nusileiskite dar žemium. Perstumkite dėžę ir išlikite į nišą sienoje. Ten yra jungiklis. Juo galima šiek tiek kilstelėti laivą. Laiptais pakilkite prie dar vieno jungiklio. Jis pripildo vandeniu šachtą. Nusileiskite žemyn ir kitomis kopėčiomis užlipkite į viršų. Dar vienas jungiklis — juo atidromos durys šachtose. Dabar galima leisti žemyn. Keliaukite į triumo galą. Uola užroskopsite aukštyn prie siauro koridoriaus ir išleikite pier šachtos. Nerkite į vandenį. Plaukite toliau ir per skylę grindyse išliškite lauk. Nušaukite kelis sargybinius ir paspauskite jungiklį. Atsidarys durys.



INTERSTATE'76

1 scena

Užduotys:

- * Sekti Torusą.
- * Susprogdinti fejerverkų prekyvietę.
- * Neleisti sunaikinti užkandinės.

Stenkities nepamesti iš akių Torusą, jis keliaus į šiaurę 385 plentu, paskui kaimo keliuku (pasirenkite stailigam posūkiui ir dešinė). Netrukus įvažiuosite į Seagraves miestą ir sustosite kryžkelėje. Pasikalbėję važiuokite pirmyn ir išvysite rudą pastatą su užrašu „tikslas“. Jį lengvai iš šono susprogdins FIREWORKS — tai ir bus pirmoji jūsų raketų pora. Po to grįžkite prie Torusą ir sekite paskui jį iki „Wagon Wheel“ užkandinės. Čia triukšmas keli ožiai, kuriems reikia neleisti sunaikinti užkandinę. Kai vieną iš jų nudobsite, kiti du pasileis bėgti ta kryptimi, iš kur jūs atvažiavote. Pasivytį ir užmušti!

2 scena

Užduotys:

- * Aplenkti Torusą lenktynėse.
- * Išgelbėti mokyklą.

Torusas nusprendžia suruošti jums „išbandymą“ ir pasiūlo palenktyniauti. Jūs, tartum tikras čempionas, sutinkate. Visai nereikia jo aplenkti, atvirščia, verčiau važiuokite atsargiai, atėję dar laukia susirėmimas su blogais vaikinukais. Vienintelė sudėtinga atkara šioje trasoje — šuolis, jis ganėtinai ilgas (pradedančiajam) ir prieš jį geriau kaip reikiant išbėgti bei važiuoti labai lygiai. Po to, kai judu su Torusu susitinkate 385-ajame, pasukite kairėn ir lėkite prie mokyklos (pastatas, šalia kurio stovi geltonas autobusas). Teks pravažiuoti banditų teritoriją ir du, trys iš jų gali prisikabinti, tačiau nekreipkite į juos dėmesio! Toliau skriekite į mokyklą ir nukaukite visus, kurie ketina ją apšaudyti. Ko gero, bus ne daugiau kaip du kriepiai. Toruso laukti neverta, jis į pagalbą neatvyks ir pasakys, esą jam sukliudė radijo trukdžiai.

3 scena

Užduotys:

- * sunaikinti užkandinę ir visus, kas ją gins.

Labai atsargiai sekite paskui Torusą,

nesistenkite važiuoti pernelyg greitai — kelias čia vingiuotas, o šonuose aukštis kalnai. Greitai sutikssite porėlę „gynėjų“ — iki valios privažinkite juos švino ir toliau keliaukite 114 keliu. Netrukus priekyje pasirodys tiltas, po juo pranėrę pamatysite savo tikslą — Bar-D (tiesa, jis labiau primena kažkokį baraką). Keturios raketikės — ir baro nebėra. Dabar aplinkui šmirinėjančių kliperių eilė.

4 scena

Užduotys:

- * nugalėti lenktynėse ir užmušti visus jų dalyvius.

Paprastai daugelis su šia misija „užsiknisa“, tačiau tereikia logiškai pagalvoti ir užduotį padalyti į dvi dalis — visų pirma laimėti lenktynes, o paskui — visus nugalaboti. Viskas labai aišku ir paprasta! Ši misija — tai jūsų sapnas (!), kur visi jus laiko jūsų mirusia seserimi Viksen ir atitinkamai kreipiasi. Svarbiausia — išsiveržti į priekį, ir greitai paliksate užpakaly Patriotą (vaikinukas automobilį, nudažytame Amerikos vėliavos spalvomis) ir visą jo kompaniją taip toli, kad net jį šūviai jūsų nebejudins. Važiuodami nepamirškite gausiai palaistyti asfalto alieju mi iš paskos važiuojančiųjų nepasitenkinimui (cha-cha). Apvažiavę 4 ratus laimėsite lenktynes. Dabar ramiai apsisukite ir laukite, kol Patriots&Co atšvilps atsiimti savo porcijos švino. **Pataramas:** kad aplenkumėte varžovus galima pasinaudoti NitrousOxide.

5 scena

Užduotys:

- * Surasti Torusą ir ištraukti jį iš automobilio.
- * Pasiekti Skiterio furgoną ir išgelbėti jį nuo ugnies.

Na, ir misija — visi susimovė ir visus reikia gelbėti. Žinoma, jums — kam gi daugiau?! Kol jūs knarkėte ir sapnavote lenktynes, Torusas pakliuvo į susišaudymą, ir jo automobilį smarkiai kliuvo. Jums reikia jį surasti ir išgelbėti nuo galimų užpuolikų kulkų. Važiuokite 380 keliu ir nudėkite porą išsigimėlių, sumanusių jums sukliudyti (pirmasis apsiginklavęs gamtinai galinga priekine patranka, taigi nukaukite jį iš nugaros, antrasis labai greitas ir jis tikriausiai vežasi ne mažiau kaip toną aliejaus, tad jį geriau apšaudyti iš priekio ir šonų). Kai susidorosite su antruoju, pasukite į dešinę ir į priekyną, kur matyti mašinos ir dūmai (Torusas atsisąudo). Netrukus išvysite sudaužytą Toruso mašiną ir dar vieną priešą. Šitas asilas (Torusas) važinėja taip neatsargiai, kad stov, vėlniažin kiek kartų vertėsi ant jo, stengdamasis užvažiuoti į jkalnę. Paėmę Torusą, kiek turite galios lėkite į 87 plentą (posūkis į kairę) ir po to į Oil Well Road (į dešinę iškart už naftos bokstelių). Ir toliau lėkite pirmyn, nesustodami ir neatsišaudydami, tik stengdamiesi nenurisiti staigiuose posūkiuose. Turite 2 minutes, kad pasiektumėte Skiterį ir jį furgoną. Pasiekę lygią vietą pradėkite kaip reikiant išbėgti (su NitrousOxide) — priekyje bus didelė igriova. O dešinėje

Kompiuteriniai žurnalai, kompiuterinė literatūra, žodynai ir žurnalas **KIBERZONA** knygyne **LITTERULA**.
 Vilnius, Basanavičiaus 17,
 tel.: (22) 651 281

ju pasirodė sraigtasparniai, kurie skrenda Skiterio... Kvapą gniaužiantis momentais! Jeigu perskridote budgnę, — vadinasi, galima sakyti, užduotį atlikote. Važiukite keliu, ir jeigu suspėjote laiku, Skiteris seks paskui jus gyvas ir sveikas.

Patarimas: prieš misiją galima kiek sustiprinti šarvus ir palengvinti šasi, nes į jus daug šaudys, ypač iš nugaros.

6 scena

Užduotis:

* Prispiloti degalų ir apsaugoti degalinę.

Naktį atsargiai važiukite pirmyn, stengdamiesi išvengti didelio judėjimo iš priekio. Prie zenklo pasukite į dešinę į kaimo keliuką ir pasirenkite žuoliui. O paskui dar vienam. Ir dar. Ir dar. Jeigu bent vienas iš jų pasirodys jums pernelyg sudėtingas, iš griovių galima išvažiuoti aplinkiniu keliu į tą pačią vietą — 82 plentą. Pasukite į kairę ir važiukite link **GAS PARADE** degalinės šviesų. Tačiau ramiai prisipilti degalų neteks. Teks susiremti su dviem aviniais, nusprendusiais išsviesti į orą *Gas Parade*. Kai su jais susidorosite, ptivažiuos toks Inferno, kuris vėl vadins jus *Viksen*. Pakalbėję su vyruku, vardu *Cloaker*, Inferno susiims su dviem kriperiais, o jums teks dar du. Svarbiausia — neleisti jiems šaudyti į degalinę. Inferno geriau palikti ramybėje, šioje misijoje jis tartum jūsų sąjungininkas, tačiau jei jums krito į akį jo liepsnosvaidis, — ką gi, galite surizikuoti. Bet nesakykite, kad jūsų neperspėjau.

7 scena

Užduotis:

* Nuvažiuoti iki Plains

Ak, skamba visai paprastai, tačiau iš tikrųjų viskas kur kas įdomiau: 380 plente jūsų laukia kelio pasala. Iš pradžių tai bus 3 policijos mašinos. Paskui (jei susidorosite su anais mentais) — dar 3 ir sraigtasparnis. Kokios nors vienos šios misijos atlikimo taktikos nėra — reikia veikti pagal aplinkybes. Geriausia pradėti nuo to, kad pora automatų serijų išerzinti mentus ir priversti juos vyti. Atvesti juos iki pirmojo *roadblock*, kur kelias šakojasi į *Bauxite road*. Sukdami į kairę į gruntuotą kelią išleiskite keletą *Oil Slick* — nuo šio triuko paprastai 1—2 mentai užbagia savo kelionę gilioj prarajoj greta kryžkelės. Manevruokite palei kalnus — tie kiauulės šlykščiai vairuoja, vis ketina šturmuoti kokią uolą — taip ir sudaužo savo mašinas. Sraigtasparnį numušti vargiai pavyks — tam neturite tinkamo ginklo... na, bet ir

nereikia, nors jis ir gerokai nusibodo. Po visų skerdynių liks vienas mentas, kuris drebančiu balseliu praneš centrui, kad visi „officers down“ ir pasala nuimta. Palikite vargšeliui jo pensiją ir važiukite į Plains.

Patarimas: prieš šią misiją rekomenduojama gerokai apsišarvuoti.

8 scena

Užduotis:

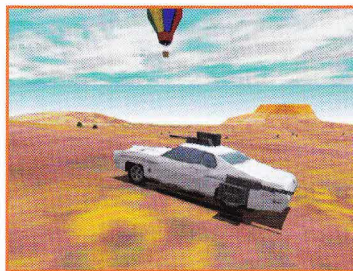
* Apsaugoti sandėlį.

Važiuodami 380 plentu susitikite du kliperius — vienas su užpakaliniu liepsnosvaidžiu (nepriartinkite prie jo, susidorokite iš toli), antras, nors ir galingas, bet ne toks pavojingas. Išjautę į susirėmimą nepažiopsokite mieste antro posūkio į kairę. Greitai pavažiuosite pro žalsvą pastatą su iškaba „Flechter & sons“ — jį ir reikia apsaugoti. Įspūdinga kliperių kompanija netruks pasirodyti. Žudyti, žudyti, žudyti.

9 scena

Užduotis:

* Paimti gyvą Kalistą.



Patarimas: Prieš šią misiją nuimkite beveik visus šarvus nuo šasi, šonų ir užpakalines automobilio dalies ir uždeikite ant priekio. Ten turi būti 120—140 lbs šarvų. Pasimkite į kelią ištikimį *50 cal Turret*, jis kaip reikiant jums pasitarnaus. Visa misija — idioto Kalisto mašinos vaikymasis, kurio prireikė Torusui gyvo dėl kažkokios informacijos. Lįs negalės jums raketų plūpsnių ir kulkosvaidžio ugnių, tačiau sunkūs priekiniai šarvai turėtų visa tai atlaikyti. Pagalbos, kurios Kalisto prašo per radiją, jis negaus. Kai tik jo automobilio indikatorius pasidarys raudonas, paleiskite keletą serijų ir lukterėkite, kol jis sustabdys mašiną ir pasiduos.



LBA 2: TWINSEN'S ODYSSEY

(pabaiga, pradžia 1997 metų KIBERZONOJE nr.9)

Tape ATSARGŪS sviedžiame kamuolį ir užmušame mokslininką, po to tuki pat būdu atjungiamo barjerą. Išeiname į lauką, užmušame priešus. Pereiname tiltelį, iš kairės apeiname pastatą ir įbėgame į olą. Oloje leidžiamės žemyn, einame bėgiams, susidorojame su priešais ir surenkame visus deimantus. Jų yra ir salėlėse tarp lavos, ir tarp kaukolių krūvų. Paskui per lavą einame į olą šalia rūdkačio kairiajame viršutiniame ekrano kampe. Vėl surenkame visus deimantus ir kairiajame viršutiniame ekrano kampe pasimame *Vanni* pirštine. Einame į viršų ir į dešinę, prie durų užmušame pabaisą, pasimame raktą ir įlendame vidun. Pasiimame antrą fragmentą, užmušame priešus, išeiname ir grįžtame iki tos vietos, kur iškraunamas traukinys. Man pasisekė rasti iš viso 7 deimantus. Dabar išbėgame iš olos ir bėgame toliau pro kraną į tą salos galą, kuris žemėlapyje yra kairiajame viršutiniame kampe. Ten su visais pasiikalbam ir lendame į olą. Pasišnekame su seniu ir pasukam į kairę, žemyn, vėl į kairę. Kambary su visais pasišnekam, pasiimam tortą ir einam pas senį. Iš jo gauname raktą ir einame prie durų viršuje. Patenkame į salę. Pasišnekame su *Monku* ir kitais. Grįžtame link išėjimo iš olos. Kairėje kambaryje pasišnekam su šeimininke ir gauname melodiją. Dabar bėgame į vakarinį salos galą, atsistojame pavėsinėje ir pasikviečiame keltininką. Sumokėjė 4 deimantus plaukiam pas *Moskvibisus*. Ten pasišnekam su bite ir traukiam pas *Moskvibisų* karalienę. Pereinam išbandymą — naują ginklą už vienerių durų ir pažiūrime animacinį filmuką.

Bėgame į kairę į kitą ekraną. Kairiajame viršutiniame ekrano kampe yra įtrūkimo formos išėjimas, įbėgam į jį. Dabar einame palei uolas, renkame deimantus ir pereiname tiltą. Viduje dešinėn ir viršun į liftą, paskui į dešinę palei užvarą iki viršun vedančio laiptų. Viršuje reikia užmušti vėplį ir *Vanni* pirštine atmušti kamuolius. Paimti raktą ir atrakinti seifą su trečiu fragmentu. Bėgame atgal į rūmus ir virve leidžiamės žemyn. Pasikviečiam keltininką ir plaukiam į Ugnikalnio salą. Surenkam deimantus kairiojoje

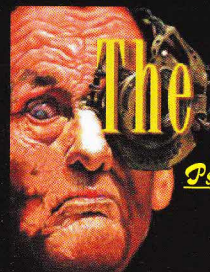
saloje, peršokam į pirmą dešiniają salą, paimam deimantą ir lava leidžiamės žemyn. *Protopakui* nuskrendame į sustingusios lavos saleles, o iš jų peršokame į kairiąją salą. Surenkam deimantus ir užšokam ant lava judančio laiptelio, o nuo jo — ant trečios dešinišiosios salos. Oloje pasikalbam su pabėgėliais ir sužinom, kur yra Karalienė. Iš trečios salos peršokam į antrą, o iš ten — į pirmą. Peršokam į kairiąją salą, išsikviečiam keltininką ir plaukiam į *Vanni* salą. Šalia išlaipinimo vietos kažkas guli ir dejuoja. Išgelbstim jį su Sveikatos ragu, gaunam deimantą ir žinių. Bėgam į žemėlapyje pažymėtą vietą. Tada — į Deimantų olą ir užšokam ant transportavimo juostos toje vietoje, kur iškraunamas traukinys. Iššokam per langą viršuje. Užmušam darbininką ir svirtis perjungiam taip, kad konteineriai iš viršaus nužidarytų ir konvejerio juosta sustotų. Iššokam į dėžę ir važuojam. Iššokam iš dėžės ant laiptų viršų. Atsiduriame ant stogo. Iššokam ant gretimo stogo ir lendame į liuką. Pakalbam su Karaliene, pasiimam raktą ir bėgam į *Moskvibisų* kaimą. Lynu užlipam ir rūmus, surandam sostą, užmušam jį užėmusią pabaisą ir atrakiname duris. Liftu pasiškiam į viršų, einame dešinėn, leidžiamės žemyn ir lekiam ant platformos su svirtu. Įjungiamo jį ir su apsauga lekiam į duris. Bėgam pirmyn, užlipame laiptais, užmušam kareivius, pasiimam raktą ir einam į bokštą. Bėgame ant laiptų, pasukame ventilį, įeiname pro duris. Paimam raktą, nušokam žemyn, atidarome duris, nusi-

l e i -

džiam liftu. Pasiimam raktą, pakalbam su *Sendelu*, paimam kardą — dabar galime kapoti juodašimtininkus. Užlipam viršun. Bėgame į kambarį, kuriame buvo 4 juodašimtininkai, užmušame juos. Paimame raktą, atrakiname duris. Bėgame viršun, paimam *Kelionių* ratą. Bėgam į kosmodromą ir sprunkam Imperatoriškuoju laivu kartu su jo sekretore. Priešais rūmus užmušam priešus, įeiname vidun. Einame dešinėn iki galo, pasukam kairėn. Sosto menėje užmušam priešus, sudaužom statulą, nudedam pabaisą, pasiimam raktą. Gauname 4-tą fragmentą ir Aukšinį kamuolį. Dabar skubam žemyn ir keliaujam į Šventimų salą. Ten Šventyklos viduryje ant ugnies padedam fragmentus, išeinam iš Šventyklos, einam kairėn, kolonomis užšokame ant knygos ir bėgam paskui *Fanfroką*. Viduje visų pirma reikia užmušti dramblių su raketomis, be to, jie dažnai turi raktus. Prasiveržiam kairėn, prie pulktų. Išjungiam tokia tvarka: 2, 1, 4, 3 ir įjungiam jungiklį dešinėje. Beje, ne visada tenka gelbėti magus (man pačiam iš 3 kartų tokia galimybė pasitaikė tik vieną). Jeigu nėra nei magų, nei praėjimo prie lifto, vadinasi, su mega pingvinu susprogdinam grotas, lendam pro spragą, padarytą burtininkų arba mega pingvino, keliamės liftu. Leidžiamės žemyn. Užmušam priešus ir vėl leidžiamės. Vėl susireniam su priešais, paimam raktus iš dramblio su raketomis ir bėgam per grotas. Užmušam priešus, leidžiamės žemyn laiptais, užmušame dramblių su raketomis, priešus, paskui — per grotas, per tiltą, užmušam priešus, taip pat ir *Fanfroką* bei jo antrininką! Beje, vaikų išgelbėti neįmanoma, bet nesikrimskit — tai padarys *Baldino*. Paskutinį animacinį filmuką galima pažiūrėti atsistojus tolimajame skardžio gale prie uolos.

Pabaiga.





The City of Lost Children

Psuognosis

Techniniai reikalavimai:

MS-DOS 5.0, 486DX2-66, 8MBRAM (rekomenduojama 16MB), 43MB HDD, pelė, sound blaster.

Žaidimo valdymas:

ESC — Load/save/quit;
rodyklės aukštyn/žemyn — vaikščioti atgal/pirmyn;
rodyklės į kairę/dešinę — pasisukti į kairę/dešinę;
CTRL + aukštyn — bėgti pirmyn/atgal; tarpo klavišas — pakeisti išvaizdą, jeigu yra galimybė;
ALT — prūpti;
PGUP — paimiti/padėti daiktą;
TAB — įdėti/išimti daiktą iš kišenės;
Page Down — kalbėti;
ENTER — panaudoti daiktą, kai turite jį rankoje, ką nors atidaryti ir atlikti įvairius kitus veiksmus.

Patarimai:

1. Daiktą paaimkite tik tada, jei bus paveikslėlis, rodantis, kad galima tai padaryti.
2. Jei norite turėti kelis daiktus, būtina juos susidėti į krepšį, o ne nešioti rankoje.
3. Su personažais reikia pasikalbėti keletą kartų. Tai būtina, nes kitaip negalėsite atlikti kitų veiksmų.
4. Dažnai išsaugokite žaidimą.

Pirma dalis

Viskas prasideda nuo scenos, kur yra maža mergaitė dvi piktos mokytojos (turite veiktį labai greitai, kitaip ateis sargas ir imes jus į rūšį). Pakalbėkite su mokytojomis apie pirmąjį jų užduotį ir greitai išeikite į gatvę.

Rūšys:

Į rūšį galima patekti iš viso tris kartus. Ketvirtasis — mirtis. Kad iš jo išsikrapštytumėte, kiekvieną kartą turėsite ieškoti vis naujų kelių:

1. Paskambinti atidaryti duris ir išeiti į gatvę.
2. Uždaryti dėžės dangtelį po langeliu, užlipti ant jos, atidaryti langelį ir išlįsti į gatvę.
3. Pakelti kabli (guli arkoje kartu su kopėtėlėmis), atidaryti juo duris ir išeiti į gatvę.

Jūs atsiduriate mokyklos kieme. Pakalbėkite su kresle sėdinčiu senuku. Senis duos jums raktą. Išeikite už vartelių ir leiskitės laiptais žemyn prie upės. Eikite į kairę link vandens ir paaimkite tarp šiukšlių rasta šepetį. Grįžkite prie laiptų, eikite į dešinę, į miesto gilumą, vėl į dešinę,

kol atsidursite prielaukoje. Nuo akmeninės prielaukos užlipkite ir eikite ryšuliais (tiesiai palei sienelę), kad gale rasite geležinį strypą. Pasimkite jį.

Prielauka nubėkite iki švyturio, paaimkite į ranką geležinį strypą ir įstatykite jį į elektros skaitiklį iš kairės švyturio pusės. Po to, prielauka link švyturio eis sargas. Užbėkite už statinės iš dešinės švyturio, tupkite (ALT) ir tupekite tol, kol sargas įeis į švyturį. Jeigu sargas jus pastebės — uždarys į sandėlį.

Sandėlys

Sandėly galite pabuvoti neribotą kiekį kartų ir išlįsti vieninteliu būdu: užlipkite ant dėžų ir įjunkite maitinimą. Prieikite prie durų viršuje ir paspauskite raudoną mygtuką iš kairės, kad jas atidarytumėte. Jeigu durys neatsidaro, energingai pasukite rankeną dar kartą.

Prielauka eikite iki miesto ir aplenkite jį kopkite kairėje pusėje esančiais laiptais, aplenkite pastatą, pereikite tilteliu į kairę prie sargo būdelės.

Atidarykite raktų duris ir įeikite į vidų. Paspauskite mygtuką sienoje prie durų ir įjunkite šviesą. Prieikite prie kasos, atidarykite ir užkiškite ją šepetiui — išsijungs spintos elektros apsauga. Pasimkite iš jos pinigų. Po to jūs savaime atsidursite klasėje.

Antra dalis

Pakalbėkite su abiem mokytojomis, — nuo lentos pasimkite kempinę, o nuo spintos krepšį ir išeikite į gatvę. Atidarykite ir dešine nuo klasės esančias duris ir įeikite į virtuvę. Pakalbėkite su vaikiniu už stalo. Atiduokite jam krepšį, mainais paaimkite vyno butelį. Iš bufeto pasimkite vištos kotle.

Išeikite į mokyklos kiemą, atiduokite vyną seniui. Šis pasigers. Pasukite svirtele virtutės gale — nusileis krepšelis, paaimkite iš jo gabalėlį dešros ir durų rankeną. Užlipkite laiptais, prie kurių sėdi senukas, įstatykite į duris rankeną ir įeikite į kambarį.

Įjunkite šviesą (jungiklis yra prie durų), pasimkite prie lovos gulintį raktą ir išeikite iš kiemą. Pasirauškite šiukšlių konteineriuose kitoje lindyne pusėje ir ištraukite iš jų į laikraštį susuktą kaulą. Numeskite šuniui arba kaulą, arba vištos šlaunelę, arba dešrą — šuo nusiramins ir nelos ant jūsų.

Prieikite prie durų lindyne dešinėje ir atidarykite jas antru raktu. Šios durys veda į "Antrąjį miesto dalį".

Eikite į kairę ir pakalbėkite su piku šveicoriumi. Paskui bėkite į dešinę ir pakalbėkite su vairuotoju. Tuo momentu, kai jis pasilenks, kad apžiūrėtų variklį, nukniaukite iš jo roples. Tame pačiame kambaryje roplėmis nugnybkite ant sienos kabantį varpelį.

Grįžkite prie šveicoriaus ir paskambinkite jam prieš nosį varpeliu.

Skambinkite, kol turėsite noro jį kankinti. Po to prieikite prie laiptų, šalia kurių jis stovi, ir trenkite per juos varpeliu — garsas sustiprės dvigubai. Daužykite tol, kol šveicorius nušoks į vandeni.

Užlipkite laiptais ir eikite į kambarį. Nuo mažo staliuko paaimkite nedidelį seifuką. Pastatykite jį ant svarstyklų šalia didelio seifo. Kada didelis seifas atsidarys, paaimkite iš jo deimantą ir išeikite į gatvę. Dabar atsidursite tuščioje belangėje patalpoje.

Trečia dalis

Nuo grindų (tarp šiukšlių po periskopu) pakelkite lentos gabalą. Prieikite prie dviejų rankenų, nuspauskite kairiąją ir užblokuokite ją lentos gabalu. Paskui paspauskite dešiniąją — suskambės sirena. Prieikite prie lentynos virš miegančio vyršikio ir paaimkite nuo jos raktą. Užlipkite ant dėžės po periskopu ir žvilterėkite į ją. Atrankinkite raktų duris ir išeikite į gatvę.

Šalia pakellamiojo krano rasite žiebtuvėlį. Pasimkite jį ir bėkite takeliu, tilteliu pereikite į kitą krantą, kilkite aukštyn, kol pamatysite tvorą. Dežėmis perlipkite per tvorą. Nuo stalo paaimkite žirkles. Tamsiame kampe tarp namo ir tvoros rasite žvakę. Pastatykite ją po dėže, kabančia ant virvės, ir uždekite žiebtuvėliu. Virvės nenukirpinkite.

Ketvirta dalis

Maža mergaitė vėl miesto gatvėse. Eikite gatve tol, kol pamatysite dažantį valgi įbūrį. Prie molo kol kas neikite. Grįžkite prie jūreivio, kai jis pradės dažyti valties priekį. Tada pakalkite teptuku ir sulvįgdykite jį dažais kibirelyje.

Užlipkite laiptais ir eikite takeliu tol, kol prieisite vartelius. Pakelkui nuo palangės paaimkite tuščią konservų dėžutę. Šiukšlėse prie pačių vartelių rasite tepalną. Pakalbėkite su pardavėju kinu.

Leiskitės laiptais žemyn ir eikite prie molo. Prieikite prie sargybinio ir išloptelkite jį teptuku, eikite prielauka, pakalbėkite su žveju ir atiduokite jam konservų dėžutę. Eikite link prielaukos, kur yra valtininkas (dvigubais laiptais žemyn), jos gale rade pasimkite lazda ir pakalbėkite su valtininku.

Eikite į tolimiausią prielauką, kur sustatyta daug statinių.

Prie dvigubų laiptelių pakalbėkite su vyršikiu. Pagaliu nustumkite stiklainį su vabalais. Paskui prieikite prie muzikinės dėžutės (stovi greta ant statinės) ir užveskite ją — pasigirs muzika, ir vyršikis atsipeikės. Apipilkite jį iš tepalinės ir nukniaukite laikrodį.

Grįžkite pas pardavėją kiną, užeikite iš kairiosios palapinės pusės ir paspauskite ENTER — lenta atsikabins ir smogs kinui (anksčiau šito nebuvo galima padaryti). Paaimkite nuo prekystalio žemėlapi. Grįžkite pas valtininką, atiduokite jam laikrodį ir žemėlapi. Valio! Laisvė!

QUAKE 2

paslaptis

(Išėjimas, pradžia KIBERZONOJE Nr. 2)

Misija 5 Receiving Center

1-4 — rasite: 2 Bullets, 2 Rockets, Combat Armor.

Perėję beveik pusę žemėlapio viena iš 3 platformų pakilsite į naują vietą. Čia pamatysite 3 tablo, parodytus nuotraukoje. Paspaudę vidurinį rasite slaptvietę.

2-4 — rasite: Railgun, Grenades, 2 Health.

Kai deaktyvuosite raudonus lazerius, prieisite tiltą per negilų griovį. Nušokite į griovį ir po tilto rasite slaptvietę.

3-4 — rasite: Access to Secret Level: Sudden Death.

Perėję negilų griovį po tilto pamatysite krioklį.

Išbėgęje peršokite per jį. Už jo yra slaptas lygis. Čia turėsite tik 30 sekundžių tad privalėsite labai skubėti, kad pasiimtumėte kuo daugiau daiktų.

4-4 — rasite: 2 Health, 2 Shells.

Šią slaptvietę rasite, kai grįšite iš "processing plant". Ji yra pačioje misijos pabaigoje. Viename iš paveikslė parodytų tablo yra skylė, pro kurią pamatysite švytintį mygtuką. Šaukite į jį, ir netoliese esančioje sienoje atsivers praėjimas.

Processing Plant

1-3 — rasite: Adrenaline.

Pakilę konvejeriu pažvelkite į lubas. Šaukite į tenai esantį mygtuką. Už jį atsidarys įėjimas į slaptvietę.

2-3 — rasite: Quad Damage.

Išjungę pirmąją mašiną grįškite į rampos viršų. Nušokite į tarpą, esantį tarp rampos ir sienos. Kuo greičiau išlipkite iš skysčio ant iškylos, esančios po rampa. Čia rasite slaptvietę.

3-3 — rasite: Power Shield.

Kambaryje yra greitai judanti konvejerio juosta. Nusigaukite į kitą jos pusę ir išjunkite mašiną. Užšokite ant sustojusios juostos ir šliuozkite ją į sienoje esančią skylę.

Misija 6 Power Plant

1-2 — rasite: Adrenaline, 2 Large Health.

Perėję per tiltą įeikite į pagrindinį pastatą. Pažvelkite į lubas kairėje — rasite mirgančią lemputę. Šaukite į ją, ir atsidarys slaptas tablo.

2-2 — rasite: 2 Health, Cells, BFG10K.

Kambaryje su dideliu žaliu atvaizdu šaukite į kairiajame kampe esančias statines. Kai sprogmis išgriaus dalį sienos, rasite perėjimą į slaptvietę.

Reactor

1-1 — rasite: Adrenaline, 2 Armor Shards. Pagrindiniame pastate raskite duris, parodytas paveiksle. Tiesiai už durų turite pamatyti slapto tablo kontūrų. Šaukite į jį, ir jis atsidarys.

Cooling Facility

1-3 — rasite: Adrenaline, 2 Health, 2 Bullets, Grenades.

Kai ramos apačioje atsidarys grindys, eikite per vandenį iki pirmojo posūkio. Kairėje pastebėsite kopėčias. Išlipkite iš vandens ir nusileiskite į slaptvietę.

2-3 — rasite: Mega-Health.

Vandeniui nusigausite iki kambario su dviem iš vandens iki viršuje esančios platformos kylančiais liftais. Po šia platforma yra dar viena platforma su slaptvietė. Jon pateksite nušokę nuo viršutinės platformos istrižai žemyn.

3-3 — rasite: Mega-Health.

Kambaryje su gigantišku stūmokliu, kurį įjungsite paspaudę jungiklį Nr.1, ant sienos pastebėsite tamsią dėmę. Ši sienos dalis susprogs, kai viršutiniame kambaryje paspausite jungiklį Nr.2. Speciali bonuzinė paslaptis. Dopefisho patarimas.

Jei norite rasti vėlykinį kiaušinį (Easter egg), jums reikės užbaigti šią misiją ir sunaikinti reaktorių. Tačiau prieš eidami prie Big Gun, sugrįžkite į Cooling Facility ir eikite, kol pamatysite po atviru dangum esančius baseinus. Nerkite į L formos baseiną, parodytą paveiksle. Plaukite į atsivėrusią naują vietą ir susprogdinkite įskilusį vamzdį.

Toxic Waste Dump

1-2 — rasite: Ebviro Suit, 4 Armor Shards, Cells.

Suraskite ilgą tiltą, parodytą paveiksle. Nušokite į griovį apačioje ir eikite juo iki slaptvietės.

2-2 rasite: 3 Armor Shards, Adrenaline, Invulnerability.

Raskite aklatvę su Enviro Suit. Panaudokite jį, nerkite į užterštą vandenį ir plaukite į žemiau esantį baseiną.

Pumping Station #1

1-3 — rasite: Adrenaline.

Lygio pradžioje pakilkite pirmuoju liftu ir rasite mirgančią lemputę (žibintą). Šaukite į ją.

2-3 — rasite: 2 Bullets, Adrenaline, BFG10K,

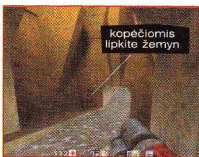




Shoot this panel

2 Health, Access to Secret #3.

Tame pačiame kambaryje pastebėsite įskilusi vamzdį. Šaukite į įskilimą, užlipkite ant dežių ir išokite į atsiradusį praėjimą. Eikite vamzdiu iki slaptavietės.



Kepečiomis lipkite žemyn

3-3 — rasite: Quad Damage.

Išėjė iš vamzdžio, ir kuri įėjote paslapyje Nr.2, atsidursite lauke, kur pamatysite grotelių. Kai į jas išsausite, netoliese atsidarys tablo.

Pump Station #2

1-4 — rasite: Body Armor

Šalia durų, kurias atdarėte mėlynu raktu, šaukite į sieną. Atsivers slaptas tablo.



nušaukite iki šios platformos

2-4 — rasite: Adrenaline.

Netoli nuo durų, kurias atdarėte mėlynu raktu, nušokite nuo praėjimo žemyn. Čia raitė daugybę naudingų dalykų bei kelią į kito slaptavietę. Užlipkite ant išikišimo kairėje ir eikite juo iki Adrenaline.



marote šią durį?

3-4 — Invulnerability.

Įjunkite siurbį ir šaukite į statines. Nušokę į tunelį apačioje ant sienos pastebėsite durų kontūrus. Šaukite į juos ir rasite slaptavietę.



plaukite čia

4-4 — rasite: Quad Damage.

Lygio pabaigoje Jūsų kelią pastos užterštas vanduo. Iš kambario dešinėje paimkite Enviro Suit ir nerkite į vandenį.



perslokte čia

Misija 8 Outer Hangar

1-3 — rasite: Adrenaline.

Liftu nusileiskite žemiau tos vietos, kur pradėjote šį lygį. Kampe pastebėsite vamzdį. Peršokę jį rasite slaptą nišą.



į saugiklį šaukite čia!

2-3 — rasite: Combat Armor, 2 Stimpacks, Shells, Cells.

Misijos pradžioje, prie pagrindinio angaro, šokite į vandenį. Kampe yra šulinys, bet jeigu bandysite juo leistas, jus sukapos ventiliatorius. Ventiliatorių išjungsitė šovę po vandeniu ir raudoną saugiklį. Tada plaukite šuliniu iki slėptuvės.



po to nerkite...

3-3 — rasite: Access to the Comm Satellite.

Iš slaptavietės Nr.2 eikite pro duris ir pasukite už kampo. Iženkite į mėlyną teleporterį.



Nušokite čia

Comm Satellite

1-2 — rasite: Adrenaline.

Čia bus tikrai nelengva. Raskite vietą, parodyta paveiksle. Jei norite pamaiti tą Adrenaline, teks nušokti ant balkių apačioje, jais nusigauti iki reikiamos vietos, o tada sugrįžti tuo pat keliu.

1-2 — rasite: Adrenaline.

Kai sunaikinsite Disk, eikite prie antrojo transporterio, vedančio atgal į Outer

Hangar.

Prieš žengdami pro duris pasukite dešinėn ir pažvelkite žemyn. Pamatysite ant išikišimo padėtą Adrenaline.

Research Lab

1-1 — rasite: Quad Damage, Slugs.

Eikite prie pakelto tilto ir kairėje rasite du mygtukus, iki kurių reikia nušokti. Dešinėje įkalinti desantininkai. Vieno narvo strypas įskilęs. Šaukite į jį.

Bonusinė slaptavietė

Rasite: A weird message.

Jei norite rasti Velykinį kiaušinį, jums teks išnaikinti visus šiame lygyje esančius desantininkus. Tada grįžkite į lygio pradžią ir ant stiklo pastebėsite atsiradusį užrašą "kill Me". Sudaužę stiklą ir įėję į slaptavietę, pamatysite keistą (mįslingą) užrašą, parodytą paveiksle.

Inner Hangar

1-5 — rasite: Adrenaline

Pačioje lygio pradžioje pamatysite kibirkščiujantį. Šaukite į jį.

2-5 — rasite: Quad Damage

Kai prieisite screenshot'e parodytą kambarį, užlipkite rampa ir šaukite į dėžes kairėje.

3-5 — rasite: Body Armor, 2 Health.

Kai judančiais blokais nusigausite pro vandenį, paspauskite jungiklį, aktyvuojantį liftus. Tačiau dabar dar neikite prie liftu, o plaukite į slėptuvę, esančią po jungikliu.

4-5 — rasite: Adrenaline.

Didžiuliam kambaryje, esančiame po durimis į Hangar, nerkite po vandeniu ir, nuplaukę į pusiasalio pradžią, surasite slėptuvę.

5-5 — rasite: Body Armor.

Prie pat išėjimo suraskite kiek įtartina atrodančią sienos dalį. Šaukite į ją, ir atsidarys slaptas tablo.

Launch Command

1-2 — rasite: BFG10K, Cells, Rockets, Large Health, Bullets.

Šita slaptavietė skirta tiems, kas moka šokinėti raketomis. Raskite paveiksle pavaizduota generatorių (pačioje lygio pradžioje). Pasinaudoję trocket launcher užšokite ant platformos ir apibėgę ją rasite slaptavietę.

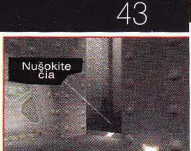
2-2 — rasite: Grenades, Shells, Cells, Slugs, Bullets.

Prie išėjimo iš lygio pažvelgę kairėn pastebėsite įskilusi stiklą. Šaukite į jį ir nerkite į už jo esantį baseiną.

Badlands

6-6 — rasite: 2 Health, Rockets.

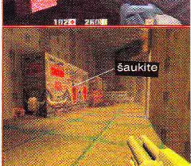
Suraskite monitorių (kompiuterio ekrana) šalia liftu, vedančio prie viršutinio įėjimo į Upper Palace. Šovę į jį rasite slėptuvę.



Nušokite čia



šaukite į šį strypą



šaukite



šaukite



plaukite čia



plaukite čia



šaukite



užšokite štai čia



išdaužkite stiklą

QUAKE2 (ir QUAKE) gali žaisti gyvi žaidėjai vieni prieš kitus. Pavieniai asmenys arba komandai prieš komandą. Tai vadinasi *deathmacha*. Tai nėra pirmas žaidimas, suteikiantis žmonėms galimybę varžytis, tačiau tai pirmas žaidimas, kurį paprasta žaisti per "Interneta".

Pasitenkinimo, kurį galima patirti žaidimai prieš gyvus žmones, neatstoja (ir dar, matyt, ilgai neatstos) joks kompiuteris. Prieš kompiuterį žaisti įdomu tik iš pradžių — vėliau jūs greičiausiai pradėsite išvengtį priešų elgesio dėsningumus, netikėtumų vis mažės. Galų gale vis dažniau aplanys įkyri mintelė, jog "kompiuteriui nei šilta, nei šalta", ar jis laimi, ar pralaimi (dažniausiai — pralaimi)...

Žaidimas prieš gyvą oponentą žinosite, kad kitame laido gale sėdi toks pat kaip ir jūs, kuris TIKRAI stengiasi. Ir jam toli gražu ne tas pat, nušovėte jį ar ne.

QUAKE ar QUAKE II *deathmacha* žavesį sustiprina tai, jog jūsų sugebėjimų (ir pasiekimų) beveik nevaržo technologija. Jus varžo tik kiti žmonės, kurie žaidžia geriau už jus. Geresnis žaidėjas visada laimės prieš prastesnį (žinoma, jeigu žaidimo salygos bus vienodos), netgi jeigu skirtumas tarp jų pajėgumo nėra didelis. O jei žaidžia itin skirtingo lygio žaidėjai, maža vilties, kad prastesniajam nors vieną kartą pavyks nušauti geresnįjį (retkarčiais atsitiktinai tai gali pavykti, ypač, jei vienu metu žaidžia daug žmonių). Nors tai skamba ir banaliai, tačiau šiuo atveju teigtinys "tobulėjimui ribų nėra" tikrai galioja.

Nepaisant to, kokių sugebėjimų įgijote dusindami pabaisas "solo" žaidime, tai nedaug jums pasitarnaus kovoje prieš gyvus priešininkus. Pamatysite, kad priešininkai naudojama ginklus taip, kaip ne nespanavote, ir jų žaibiški refleksai privers iš naujo įvertinti didžiumą to, ką išmokote kovoje prieš *Strog'us*. Gyvi žaidėjai žaidžia nepalyginti geriau, jie greičiau juda, yra protingesni, elgiasi visiškai netikėtai, išnyra iš ten, iš kur mažiausiai tikėjotes. Tuomet nuobodulus negresia — niekada nepasikartos ta pati situacija. Nužudyti (*nufraginti*) gyvą priešininką kur kas įdomiau nei pabaisą (pagaliau, juk pabaisai — tas pat), na, o pats tapęs auka, galėsite tyliai keiksnoti engėją, žinodamas, kad jis — žmogus, o ne beveidis kompiuterio kūrinys. Ir bandyti atsigriebti. Galbūt jums tai taip patiks, kad atsisovėšite tik švintant rytiui. Arba praleisite "deathmachindami" valandų valandas,



o visa kita — palauks...

Ko reikia norint žaisti QUAKE2 "Internete" ?

1. Windows'95, NT arba *Linux* sistemos.
2. 16 MB (rekomenduojama daugiau nei 24 MB) RAM atminties. Pentium 90 MHz (rekomenduojama greitesnio nei 120 MHz)
3. Visos QUAKE2 versijos.

4. Modemo ir (arba) "Interneto" jungties. Rekomenduojama 28.8k (arba greitesnis) modemas.

5. Naujausios QUAKE2 versijos (tai tik kelių failų rinkinys, tai nėra visa versija). Naujausia versija yra 3.14. Ją galite rasti: <http://www.inet.lt/quake/failai2.htm> puslapyje (būtinai turite turėti visą QUAKE2 versiją)

Ką daryti:

1. Išarchyvuokite 3.14 versijos archyvą į savo/QUAKE2 direktoriją.
2. Prisijunkite prie "Interneto".
3. Paleiskite QUAKE2.
4. Paspauskite " " klavišą ir parašykite (surinkite komanda) CONNECT QUAKE.INET.LT. Paspauskite "Enter" klavišą.

Po kokių 5—20 sekundžių atsidsursite serveryje quake.inet.lt. Kiekviena judanti figūra, kurią pamatysite, — tai gyvas žaidėjas. Galite šaudyti. Nušovęs žaidėją gausite vieną tašką (*frag'q*). Žaidimo pabaigoje laimi tas, kuris surenka daugiausia fragų. Jei jus nušaus — "priskelsite" paspaudę "spacebar" klavišą. Rezultatą sužinosite paspaudę "F1" klavišą.

Jeigu norite ką nors pasakyti — paspauskite "T" klavišą ir rašykite.

Čia aprašytas paprasčiausias būdas prisijungti prie konkretaus serverio. QUAKE2 serverių pasaulyje yra tūkstančiai. Tačiau jeigu jūs neturite labai geros "Interneto" jungties, kokybiškai žaisti galėsite tik Lietuvoje esančiuose serveriuose (tokių yra keli). Naujausia Quake2

versija yra stabili ir puikiai priderinta žaidimui "Internete". Dauguma žaidėjų, kurių sistemos atitinka keliamus reikalavimus, neturės didesnių problemų. Tačiau kitiems jų gali kilti. Papasakosime apie kelias dažniausiai sutinkamas bėdas ir būdus, kaip jas išspręsti. Tai sudarys 80% galimų problemų.

QUAKE 2

scratchy



Taigi, jau praėjote visus QUAKE2 (ar QUAKE) aukštus, vienas įveikėte pabaisas. Galbūt tai padarėte du ar net tris kartus, kiekviena kartą — vis sudėtingesniame lygyje. O galbūt jums nusibodo ir žaidimą numetėte šalin? Kas toliau? Su šiuo žaidimu baigta? Ne. Jūs dar nieko nematėte. Žaidimas tik prasideda...

1. Signalas nuo jūsų kompiuterio iki serverio ir atgal neturėtų keliauti ilgiau nei 0,25 sekundės. Žaidėjai tai vadina "pingu". "Pingas" skaičiuojamas tūkstankstomis sekundės dalimis, tad 0,30 sekundės "pingas" yra 300. Savo "pingą" galite sužinoti paspaudę klavišą F1. Jeigu jūsų "pingas" blogesnis nei 300, žaidimo sąlygos bus prastos. Tai reiškia, kad kitas žaidėjas pamatys

žaidžiant "Internete" bus daug mažesnis nei žaidžiant "solo". Paprasčiausiai šią problemą galima išspręsti išigijus 3D (trimatės erdvės) greittintuvą. Geras greittintuvas kainuoja apie 1000 litų, tad tai nėra visuoms prieinamas variantas. Tačiau žaidimo kokybė taip pasikeis, kad jūs vargu ar patikėsite, kad žaidžiate tą patį žaidimą. QUAKE2 su 3D greittintuvu palaiko 16 bitų

paškirta tūkstankstai "Interneto" svetainių, būtent šių žaidimų pagrindu įsisteigę tūkstankstai "Interneto" bendruomenių. Mėgėjai programotojai sukūrė šimtus žaidimų versijų, o kelios tapo labi populiariesnės nei originalūs *deathmachas*. Viena iš tokių versijų — tai *Capture The Flag* ("Užgrobk vėliavą"), komandinis QUAKE2 versija. Lietuvoje yra susibūrinęs kelios komandos (vadinamos "klanais"), kurios kovoja viena prieš kitą, ir kelios — prieš kitų šalių klanus. Bet apie tai vėliau.

"Internete"

jus daug greičiau nei jūs ji, — vadinasi, galimybės jums išgyventi mažes didėjant skirtumui tarp jūsų "pingu". Lietuvoje žaidžiančių per modema "pingas" dažniausiai būna 120—250. Paprastai didelio signalų vėlavimo priežastis būna viena — prastos jūsų "Interneto" paslaugų tiekimas.

2. Signalai, einantys nuo jūsų kompiuterio iki serverio ir atgal, neturėtų pakeliui pasiklysti ir dingti. Jeigu taip atsitiks, jūs "užšalsite", vaizdas kompiuterio ekrane sustings. Kairiajame displejaus kamputyje pasirodys išjungto elektros kištuko paveikslėlis. Galbūt pamatysite pranešimų apie kokias nors klaidas. Tai labai blogai. Dažniausia to priežastis gali būti blogas "Interneto" paslaugų tiekimas arba trukdžiai telefono linijoje. Kita, kiek paprastesnė šio reiškinio atmaina — tai "šokinėjantis" "pingas" (pavyzdžiui, akimirksniu peršokantis nuo 200 iki 999). To priežastis greičiausiai gali būti perkrautos jūsų "Interneto" linijos. Tačiau atmintkite, kad signalai gali maždaug kartą per valandą trumpam dingti ir esant geram ryšiui. Kol naudojames tokiomis "kokybiškomis" telefono linijomis, tai, deja, neišvengiama.

3. Žaidimo kadru greitis ir ekrano skiriamoji geba (rezoliucija) priklauso nuo jūsų kompiuterio ir grafikos greittintuvo pajėgumų. Jeigu kadru skaičius per sekundę bus mažas, vaizdas jūsų displejuje šokinės, ir jums bus sunku pataikyti į taikinį. Jeigu skiriamoji geba bus prasta, jums bus sunku įžiūrėti smulkias detales, galbūt sulėtės reakcija. Ši problema nėra susijusi su žaidimu "Internete", tačiau žinokite, kad kadru greitis

spalvų paletė, spalvotą apšvietimą, išlygina ir paryškina vaizdo "kvadratiškus", padidina kadru skaičių ir t. t. Geriausias šiuo metu greittintuvas yra gaminama firmos 3Dfx tipo Voodoo2 pagrindu, tačiau nepamirškite, kad tam reikalingas ir greitas kompiuteris.

QUAKE išleistas 1996-ųjų pabaigoje, tačiau ji kiekvieną akimirką vis dar žaidžia (ir matyt, dar ilgai žais) tūkstankstai žaidėjų. Beveik dvejus metus žaisti vieną žaidimą? O kodėl gi ne — jeigu jis neatsibodo! Ar iš tiesų? Ką gi, šio straipsnio autorius yra praleidęs šimtus valandų tuose pačiuose QUAKE1 žemėlapiuose. Atsakymas vienas: kol kas dar neatsibodo. Kaip tai įmanoma? Kadangi rinkoje dar neatsirado geresnio šio žanro žaidimo nei QUAKE1 (jau nekaltant apie QUAKE2). Beje, kai pasirodė QUAKE1, kelios firmos pasigyre labai greit išleisančios savo žaidimus, kurie populiarumu nurungs QUAKE1. Tačiau praėjo jau pusantur metų (kompiuterių industrijoje tai labai ilgas tarpas!), o mes vis dar laukiame tokio šėdovo. Tiesa, vienas toks žaidimas pasirodė, bet tai QUAKE2 — tos pačios firmos "id Software" produktas. Ir pirmasis, kuris populiarumu pralenks QUAKE2, matyt bus QUAKE3... Nuostabu, kad firmoje "id Software" dirba tiksliai 13 žmonių, o ji išleidžia geresnius (ir greičiau) žaidimus nei kiti nesuskaičiuojami jos konkurentai, turintys daug daugiau darbuotojų.

Firma "id Software" ir jos žaidimus DOOM, QUAKE ir QUAKE2 žaidžia šimtai tūkstankstai žaidėjų, jiems

Issamiau apie tai kaip žaisti QUAKE ir QUAKE2 "Internete", galite sužinoti apsilankę svetainėje <http://www.inet.lt/quake>.

Pasaulyje vyksta keli QUAKE čempionatai, tačiau Lietuvos žaidėjai dėl to, kad labai smarkiai vėluoja signalai, paprastai negali juose dalyvauti. Tačiau vienos šalies komanda gali iškviesti kitos šalies komandą į tarptautinį klanų mačą. Tai labai paplitęs kovos būdas.

Šių metų balandžio 3 d. įvyko Lietuvos ir Švedijos komandų mačas. Lietuvos SAINT QUAD CHURCH klanas iškviė į dvikovą Švedijos DEATH SQUAD klaną. Buvo žaidžiama dviejuose žemėlapiuose po 30 minučių QUAKE2 CTF (Capture The Flag) modifikacija. CTF — tai komandinis žaidimas. Jo taisyklės labai paprastos — kiekvienos komandos bazėje stovi po vėliavą, kurią priešininko komanda turi pagrobti ir ją paliešti savo vėliava. Už tai komanda gauna vieną tašką. Už nušautą priešininką taškų negauna. Sėkmingai žaidžiančios komandos žaidėjai paprastai pasiskirsto laimėnimis, daug bendrauja. Sėkmę lemia suderinti komandos narių veiksmai.

Kiekvienoje komandoje žaidė po 6 žaidėjus, taip pat mačą stebėjo po 1 atsarginį žaidėją. Jie visą laiką buvo pasirengę stoti į kovą, jei kuriam nors žaidėjui nutrūktų ryšys. Taip ir atsitiko.

Abu mačus rezultatai 8:0, 8:0 laimėjo Lietuvos komanda. Pergalė nebuvo lengva, tačiau Lietuvos komanda žaidė vieningiau. Jei turite QUAKE 2 CTF, adresu [ftp://ftp.inet.lt/pub/games/quake2_demo5/clanmatch/](ftp://ftp.inet.lt/pub/games/quake2_demo5/ clanmatch/) galite surasti dvikovos rašus.

Už Lietuvos komandą žaidė Kanape, qemm, Rain, scratchy, TICAL, YourSexyMother, Zzz.

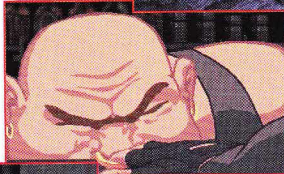
Specialiai KIBERZONAI — scratchy.




Techniniai reikalavimai:

486, 8 Mb RAM, CmD-ROM, VGA

Štai dar vienas žaidimas, kurį galima žaisti neturint naujausio kompiuterio. Jo veiksmas vyksta tamsiaame alternatyviame atėities pasaulyje, kuris labai primena Džono Karpentero filmą MAD MAX. Čia viešpatauja anarchija, įstatymus diktuoja tarp savęs kariaujančios motociklininkų gaujos. Pagrindinis žaidimo herojus geraširdis Benas — labai kietas vaikinąs. Jis pripažįsta tik Kelio įstatymą. Benas kaltinamas nedidelės motociklininkų ganyklės savininko nužudymu. Gaują pasodina į kalėjimą, o Benui pasiseka išsukti. Norėdamas apginti savo gerą vardą, jis turi rasti dingusių ganyklės savininko pavidėtoją. Šiame sunkiame kelyje herojus laukia lenktynės su policija, susirėmimai su kitomis gaujomis ir neįsivengiamas susitikimas su

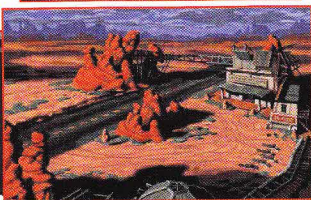


kokybės galėtų pavydėti net pats Waltas Disney'us. Daugeliui nepatinka, kai nuotykiniam žaidime yra arkainių elementu. Tačiau "Lucas

Arts" vis dėlto išdrįso žengti šį žingsnį. Kai kurie žaidimo epizodai bus labai lengvai įveikiami, o tačiau kitur reikės ne tik galvą pasukti, bet pasitelkti pagalbon ir refleksus. Taigi pabandykite.



tikruoju žudiku, kuris labai norėtų, kad Benas būtų negyvas. Kompanijai "Lucas Arts" toks personažas kaip Benas — išimtinis atvejis. Iš kitų herojų (Bobbino Threedbare'o (LOOM), Gnybrusko Threepwoodo (MONKEY ISLAND) ar Bernardo Bernull'o (DAY OF THE TENTACLE) būrio jis visų pirma išsiskiria raumenimis ir tvirtumu. Galima teigti, kad Benas — pirmas pagrindinis ne tik protingas, bet ir stiprus herojus. Žaidimo grafika — tipiška "Lucas Arts": susidaro įspūdis, kad sėdite ne prie kompiuterio, o žiūrite animacinį filmą. Be to, animacijos


BATTLE BUGS

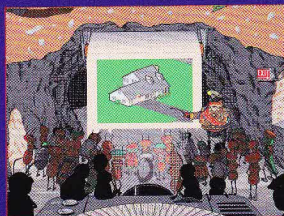
Dynamix

Techniniai reikalavimai:

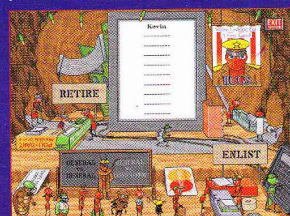
386,2 Mb RAM, VGA

(nuotraukos)

Kompanijos "Dynamix", ko gero, nereikia pristatinti, o BATTLE BUGS, regis buvo pirmasis šios kompanijos sukurtas strateginis žaidimas. Jau vien dėl savo originalumo šis žaidimas vertas dėmesio. Čia jūs vadovaujate įvairiausių vabzdžių kariuomenei. O kovojate dėl pačių netikėčiausių strateginių objektų, pavyzdžiui, gabalėlio picos, pyragaičio ar dėros gabalėlio. Be to, visi mūšiai vyksta realiaime laike. Tai gali kam nors nepatikti, bet nesukubkite rautki nosies — jūs turite tūmėti, kuriuo bet kada galite sustabdyti žaidimą. Tai leis ramiai apgalvoti kiekvieną žaidimą. Tai dar ne kartą nesate susidūrę su tokia keista kariuomene: pavajaudžiui, blusa labai toli šokinėja, tačiau yra silpna kovotoja, vabalai raganosiu artimoje kovoje nėra lygu, tačiau jie reikia kur nors greitai nukelti, juo pasikliauti negalima... Visi vabalai turi savo pranašumų ir trūkumų. Mūsų ir uodai sudaro oro pajėgas, skruzdės puikūs pėstininkai; žiogai ir blusos — nepaaiminomi žvalgai... Vien tik studijuodami savo kariuomenės galimybes praleisite nemažai linksmų minučių, valandų, o gal net ir dienų. Čia tikrai puiki grafika, labai ryškios spalvos ir begalė įvairiausių smulkmenų. Kai pasirenkate



kurį nors vabalą, jis atiduoda jums pagarbą (beje, galima vienu metu pasirinkti kelis skirtingus vabalus ir visat grupei skirti tą pačią užduotį). Kai paspaudžiate kairį pelės klavišą ir kursoriumi judate per ekraną, atsiranda stačiakampis. Visi į jį patekę vabalai atiduos jums pagarbą. Tai rodo, kad jie pasirėngę vykdyti įsakymus. Galite pasirinkti bet kurį vabalą ir duoti jam užduotį. Jei ta užduotis įvykdoma, visa grupė negaisdama puls veikti. Beje, kai kuriuos mūšius tik taip galima laimėti. BATTLE BUGS valdymas itin patogus. Visą žaidimą galima valdyti pele. Vienintelis trūkumas — jei pesai daugiau nei du vabalai, o taip atsitinka dažnai, tenka kelis kartus spausiti kursoriui tą pačią vietą, kol pagaliau išsivysite reikiama vabalą. Žinoma, jei kovos metu varžtas šiek tiek padidėtų, blogiau nebūtų. Na, gal ir sunku patikėti, kad visi iki vieno kraustyti iš proto dėl BATTLE BUGS, tačiau negalima nesutikti, jog idėja išties puiklėla dažnai, tenka kelis kartus spausiti kursoriui tą pačią vietą, kol pagaliau išsivysite.



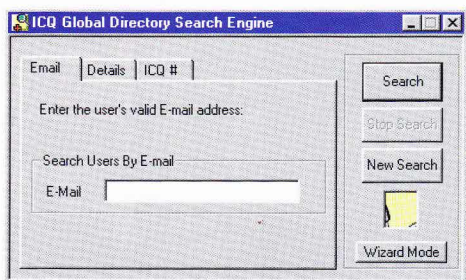
Kas yra ICQ?



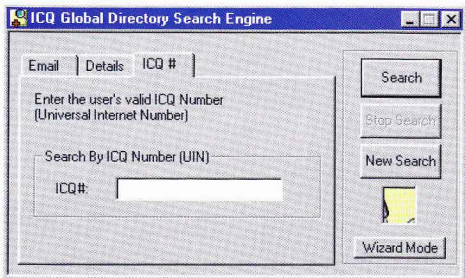
Lapkričio 15d, 1996-ais metais bendra Amerikos ir Izraelio kompanija "Mirabilis" (<http://www.mirabilis.com/>) išleido naują programą, skirtą bendrauti per "Intrenetą" — ICQ. Specialistai, iškart pavadino šią programą revoliucine. Ši programa suteikia Jums galimybę bendrauti su visu pasauliu realiaime laike (On-line), keistis žinutėmis, siųsti failus ir URL'us ir netgi žaisti. Programa veikia vizualiu režimu ir užima nedaug operatyvinės atminties. Jei dirbsite su kitomis programomis, ICQ paskelbs, kas iš Jūsų draugų šiuo metu yra *On-line*, ar atėjo naujų laiškų į jūsų elektroninį pašta ir t.t.

- ☺ Chat — Online pokalbis
- ✉ Message— žinutė
- 📁 File Transfer — failų siuntimas
- 🌐 URL— Internet adresas

ICQ yra dar viena puiki funkcija — naujų draugų paieška per "Interneta"! Galima ieškoti pagal elektroninio pašto adresą, vardą, pavardę arba pravarde (Nick'ą) bei ICQ numerį. Bet



jeigu su ICQ paieška taip ir neradote savo

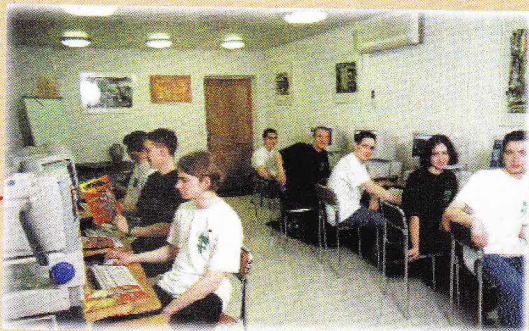


draugo, yra daugybė kitų būdų tai padaryti. "Internete" aptiksite daugybę ICQ vartotojų sąrašų. Vienas iš jų yra adresu: <http://www.coolzone.lt/icq/>. Šiame sąraše jau įrašyta apie 200 Lietuvos ICQ vartotojų ir kiekvieną dieną jis papildomas.

Taigi, jei dar neturite ICQ, jo instaliacinį failą galite gauti adresu: <http://www.coolzone.lt/pub/Internet/Chat/ICQ/icq98a.exe>.



<http://www.CoolZone.lt>



Keli jaunuoliai susibūrę sukūrė CoolZone puslapį, skirtą jų bendraamžiams ir jaunesiems "Interneto" vartotojams. Čia Jūs rasite pačios įvairiausios informacijos — kiekvienas grupės narys tvarko vieną ar kitą, jam patinkantį, skyrelį. Neseniai CoolZone atidarė **QUAKE2 Loki's Minions** serverį. Jo adresas: **quake.coolzone.lt**. Nepraleiskite progos patirti nepakartojamą malonumą ir naujų išpūdžių žaisdami **QUAKE 2** per "Interneta". Jūs būsite visada laukiami mūsų puslapyje.

REPORTAŽAI	— reportažai iš įvairiausių renginių,
VIRTUALUS PASAULIS	— virtualūs žaidimai bei virtualaus pasaulio tyrinėjimai,
ICQ VARTOTOJAI	— didžiausias Lietuvoje ICQ vartuotojų sąrašas,
ŽAIDIMAI	— naujausi kompiuteriniai žaidimai ir jų apžvalga,
ŽAIDIMŲ KODAI	— žaidimų kodai,
ŽAIDIMAI ON-LINE	— žaidimai "Internete",
VIDEO	— naujausių vaizdo ir animacinių filmų apžvalga,
MUZIKA	— informacija apie grupes ir atlikėjus,
NSO	— puslapis mistikos mėgėjams,
"LABDARA"	— čia galite gauti žaidimų demoversijų, programų, video ir audio klipų,
GREITIS	— puslapis auto ir moto technikos mėgėjams,
KOMPIUTERIAI	— informacija apie paskutinius kompiuterinius stebuklus,
PROGRAMOS	— informacija apie įvairiausias programas Jūsų kompiuteriui,
GYVŪNAI	— paskaitytė apie savo numylėtinius,
ŠVIETIMAS	— informacija apie mokymo įstaigas ir programas,
STILIUS	— mados ir jaunimo stiliaus puslapiai,
MŪSŲ LINKAI	— mūsų mėgstamiausi "Interneto" puslapiai,
APIE MŪS	— informacija apie CoolZone puslapį kūrėjus,
APIE PUSLAPĮ	— informacija apie CoolZone paauglių pasaulį,
TOMAS AUGULIS	— informaciją apie dainininką T. Augulį,
KIBERZONA	— didžiausias Lietuvoje žaidimų žurnalas,
SVEČIŲ KNYGA	— čia Jūs galite pareikšti savo ir paskaityti kitų nuomones.

Nuo gegužės, žurnalas KIBERZONA kiekvieno mėnesio pabaigoje "Internete" rengs loteriją, kurioje bus galima laimėti originalaus žaidimo CD! Dalyvauti loterijoje gali kiekvienas "Interneto" vartotojas. Skaitkite KIBERZONOS puslapį "Internete". Greitai pasirodys taisyklės.

Aplankykite mus "Internete"

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

VideoLogic

<http://www.VideoLogic.com>

GrafiStar 410



Nebrangus, didelio našumo
64 bitų video akceleratorius.

Grafinis procesorius : S3 Trio 64V/2.
RAMDAC: 135 Mhz, 24 bitai.
Atmintis: 1arba 2 MB, 35ns, 66Mhz EDO.
Maks. rezoliucija: 1600*1200 (2MB).
Maks. Vert. atnaujinimo dažnis: 120 Hz.
Draiveriai: Windows 3.1/95/NT 4.0 GrafiMax.
Garantija: 5 metai.
Kaina: 150 LT (1 MB) / 185 LT (2 MB).

Firma GPX, tel. 8-22-751719, 759491, 8-299-64126, e-mail: FirmaGPX@post.omnitel.net.



Apocalypse 3D

3D procesorius: PowerVR PCX2.
Atmintis: 4 MB; 8ns, SDRAM.
Maks. rezoliucija: 1024*768.
Naudoja osma 2D video plėtotą
3D valdą išvedimui. Atsiunčia
Direct X, OpenGL ir PowerGL.
Garantija: 5 metai
Kaina: 399 LT.

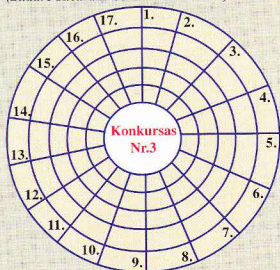
SonicStorm

Garso procesorius: ESS
Maestro-1su AC'97 codec.
Plėtotės architektūra: PCI.
Sintezės kanelai: 64
3D pozicinis garso vaizdas
kelioniam. Pilnai sudar-
namas su DOS/ SoundBlaster
be papildomu priedu.
Garantija: 5 metai.
Kaina: 399 LT.



DISKAZODIS "Kiberpasulyje"

(Sudarė Rikardas Šokaitis iš Varenos)



1. Pirmoji pasulyje ESM, sukurta 1946 m.
2. Trimatis 3D šaudymo žaidimas.
3. Elektroninė lentelė.
4. Klavišas naudojamas paleisti programą.
5. Viena žymiausių firmų gaminanti įvairių tipų spausdintuvus.
6. Kompanijos "Monolith" sukurtas žaidimas.
7. Firma gaminanti procesorius PENTIUM.
8. Klavišas suteikiantis galimybę greitai paleisti programą (Windows'95) terpeje.
9. Teksto redaktorius grafinėje aplinkoje Windows.
10. Pelės angliškas pavadinimas.
11. Archyvavimo programa.
12. Mygtukas, skirtas įjungti ir išjungti PC maitinimui.
13. Užbaikite "Sega mega..."

14. Žaidimas, kurio pagrindinis herojus yra Blade'as.
15. Užbaikite žaidimo pavadinimą "MAX..."
16. Vienas žaidimo OUTCAST herojų.
17. Žaidimas, kurio pagrindiniai herojai yra

KIBERZONOJE Nr.2 spausdinto kryžiažodžio atsakymai:

1. ACTIVISION, 2. NINTENDO, 3. OFFICE,
4. EXCEL, 5. LAZERINIS, 6. SCVINGER, 7. RAIDER,
8. RAŠALINIS, 9. RAIDER, 10. TELETERSTAS,
11. SENSORINIS, 12. SONIC, 13. COMMAND, 14. RAM, 15. MANAGER, 16. ROM, 17. MICROPROSE,
18. EKRANAS, 19. SIGMANTA, 20. ADATINIS,
21. SMALTIJA, 22. ACCESS, 23. SPEED, 24. DOOM,
25. MICROSOFT, 26. TERABAITAS, 27. SKENERIS,
28. SEGA, 29. AACLAIM, 30. MDR, 31. KEEPER,
32. ROBERTSAS, 33. STANAITIS, 34. STARKUS,
35. SMOLINIS, 36. SPACE, 37. ESC, 38. CYBERNET, 39. JETERMINIS, 40. STEBULI.

Katangi kryžiažodį teisingai išsprendė tik du skaitytojai (Donas Girininkas iš Mazėikių ir Martynas Bambašas iš Mazėikių), jie gaus po 3 CD su žaidimais, skirtais "Sony PlayStation" kompiuteriui. Taip pat prizą gavo ir kryžiažodžio autorius Vytautas Žibikas iš Mazėikių.

Norintys laimėti prizą kartu su konkurso juostele atsiunčia mums atsakymus į klausimus. Būtinai nurodysite 4 nugalėtojus, kurie gaus CD su žaidimais, skirtais "Sony PlayStation" kompiuteriui. Kryžiažodžio autorius taip pat gaus žaidimą, skirtą "Sony PlayStation" kompiuteriui. Prizus įsteigė UAB "Pas brolius".



PC ZONE — tai Anglijoje leidžiamas vienas populiariausių Europoje žurnalų apie kompiuterinius žaidimus.

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

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

Užsiprenumeravę **PC ZONE** visiems metams, gausite dovanų originalų žaidimą.

Nusipirkti žurnalą galite visose **STATOIL** degalinėse.

firma **POLIMEDIJA** tel. (22) 235 202

"TAUPA"



Krėvės pr.

Pateikę šį kuponą **30 min.** galėsite **žaislų nemokamai!**

UAB "Pas brolius" Kaunas, V. Krėvės pr. 14b (paiduotuvėje "TAUPA") galioja iki 1998.05.25

Kiberzonai rūpi

1. Vardas, pavardė.....
2. Adresas, telefonas.....
3. Klek Jums metų?.....
4. Kokiu kompiuteriu žaidžiate (apie PC parašykite smulkiau)?.....
5. Kokius žaidimus labiausiai mėgstate? (nurodykite žanrus).....
6. Keli palys mėgstamiausi žaidimai.....
7. Koks žaidimas Jums labiausiai nepatinka?.....
8. Kokie žurnale spausdinti straipsniai labiausiai patiko?.....
9. Kokie straipsniai nepatiko?.....
10. Kokio žaidimo plakato norėtumėte?.....
11. Apie ką norėtumėte sužinoti daugiau? (žaidimus kuriančios kompanijos, žaidimai, kūrėjai).....
12. Ko tikėtis iš elektroninio žurnalo Kiberzona?.....
13. Nuo kada skaitytote Kiberzoną?.....
14. Apie kokius leidinius norėtumėte sužinoti daugiau (kompiuteriniai žurnalai, knygos)?.....
15. Ar norėtumėte išmokti dirbti kompiuterinėmis programomis, kokiomis?.....
16. Kokių žaidimų kodų niekur nerandate?.....
17. Kiti pageidavimai.....
18. Kokiu balu iš 10 įvertintumėte žurnalą?.....

INTERNET AIVA TINKLAS

ADPANNETWORK

didesnės galimybės - mažesnės kainos!

Internetas nuo 20 val. iki 8 val. - tik **55 Lt/mėn.**

uucp - pigiausias el. paštas visam tinklui

Studentams ir mokiniams be stojamojo mokesčio



AIVA SISTEMA

Šermukšnių g. 6a, Vilnius 2600
tel.: (22) 62 38 89, 22 79 05

Konkursas Nr.1

Konkursas Nr.2

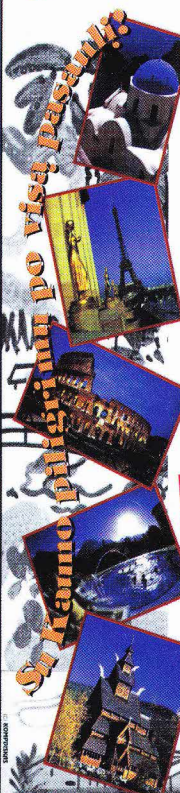
Konkursas Nr.3

Konkursas Nr.4

Konkursas Nr.5



KAUNO PILIGRIMAS



ŠVEICARIJA	1070 Lt
CIORCHAS - LUKERNA - BERNAS - BAZELIS	06.18, 07.07, 07.27, 08.13, 08.22
GRANIJA	2060 Lt
VIENA - DREZDAS - ATENA - SPARNA - OUMPIRA	06.14, 07.19, 09.19
PORTUGALIJA - ISPANIJA	2090 Lt
PRAGA - BARCELONA - GREZIJA - LISABONA - MADRIDAS - LISABONA	05.30, 06.27, 08.08
FRANCIJAZIJA	1240 Lt
PRAGA - PARIZIUS - LIJAROS SLENO PRIS - FUTORGIKOPAS - 9 S MEISLIS	05.17, 06.18, 07.09, 08.13
PARIZIUS	990 Lt (suimimai) - 850 Lt
PRAGA - PARIZIUS - AMSTERDAMAS	05.17, 05.31, 06.19, 07.10, 07.19, 08.01, 08.23
NICA	2080 Lt
AMAL - NIKOTE KABLO - MONAKO	06.24, 08.01
ITALIJA	1490 Lt
VIENA - ROMA - VATERANAS - NAPOLIS - PIZA - FLORENCIJA - SAN MARINAS - VENECIJA	05.20, 06.10, 07.01, 07.22, 08.12, 09.02
polišis ITALIJOJE - RIMINI	nuo 1910 Lt
06.16, 07.19, 07.19	
LONDONAS	1200 Lt
PRAGA - PARIZIUS - AMSTERDAMAS	05.17, 05.42, 08.02, 08.27, 07.11, 08.08
NORVEGIJA	1895 Lt
OSLAS - LEIHAMERS - FJORDAI - BERGJNAS - OSLOBERGJNAS	06.24, 07.18, 08.02, 09.20
AUSTRIJA	690 Lt
BUDAPESTAS - VIENA - ALPES - ZALCBURGAS	06.29, 07.17, 08.04, 08.23
BUDAPESTAS - KROKVIJA	420 Lt
05.16, 06.06, 08.20, 07.04, 07.18, 07.25, 08.07, 08.08, 08.15, 08.22	
PRAGA - KARLISTENAS - KARLOVY VARY	350 Lt
05.10, 05.24, 05.31, 06.07, 06.14, 06.24, 06.28, 07.05, 07.12, 07.19, 07.26, 08.02, 08.09, 08.14, 08.23	

Kaunas tel.: 207205, 209891; Vilnius tel.: 611800, 630783; Klaipėda tel.: 213333, 285409; Panevėžys tel.: 424363; Šiauliai tel.: 433995.

LTC Nr. 000145

Dėmesio!!! Konkursas žurnalo prenumeratoriams.

Jei užsiprenumeravote **KIBERZONĄ** galite laimėti kelionę į Pragę. Siūkite mums prenumeratos kvitų kopijas ir burtų keliu išrinktas skaitytojas laimės kelionę į Pragę dviems asmenims. Kvitus galima siųsti iki 06.25



"CYBERNET"

KIEKVIENĄ ŠEŠTADIENĮ

KARTOJIMAS ANTRADIENIAIS