

PIRMASIS LIETUVOJE ŽURNALAS KOMPIUTERIŲ VARTOTOJAMS

KIBERZONA

ISSN 1392-4915

2003/vasaris (1)

kaina 5,5 Lt



9 771392 491004



Post Mortem

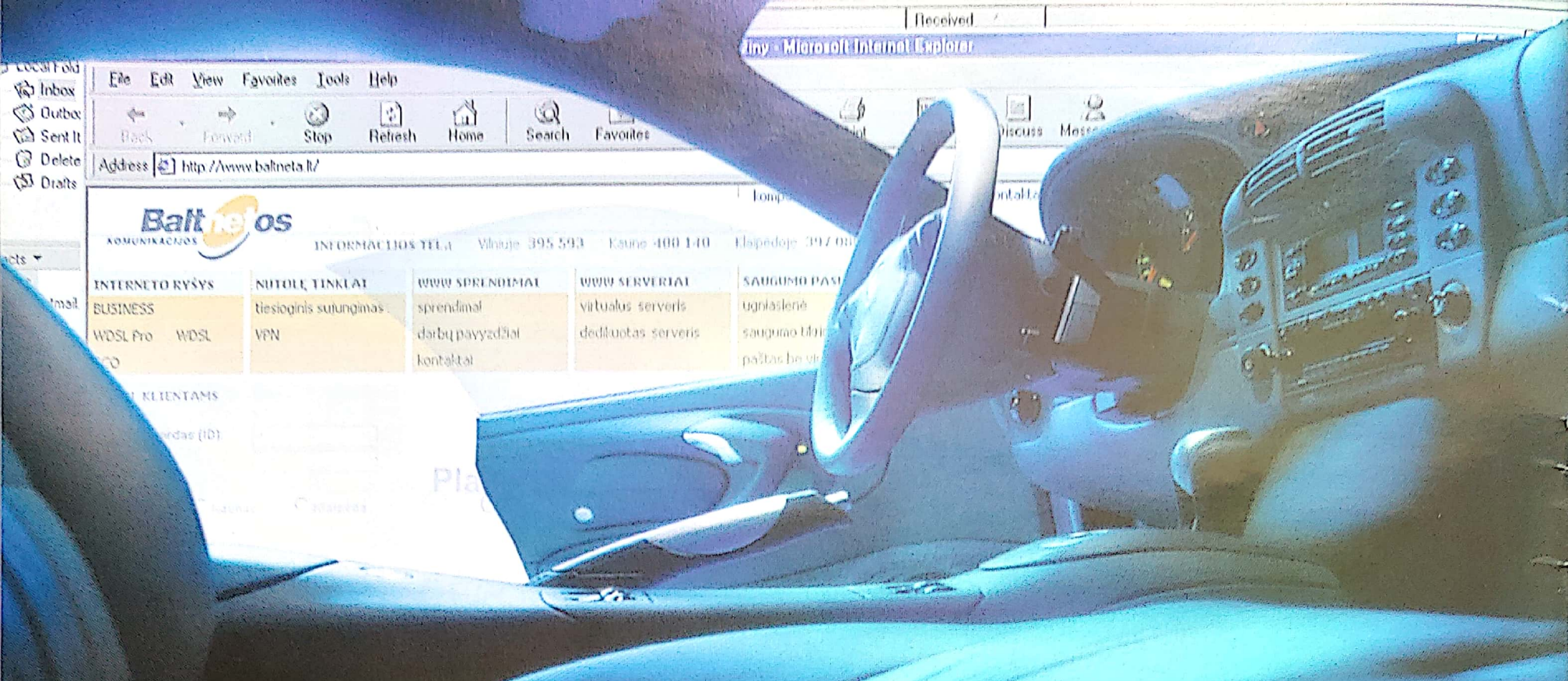
VIETCONG

SEA DOGS 2

SPLINTER CELL

ĖIDYSIS VAIZDO PLOKŠČIŲ TESTAVIMAS

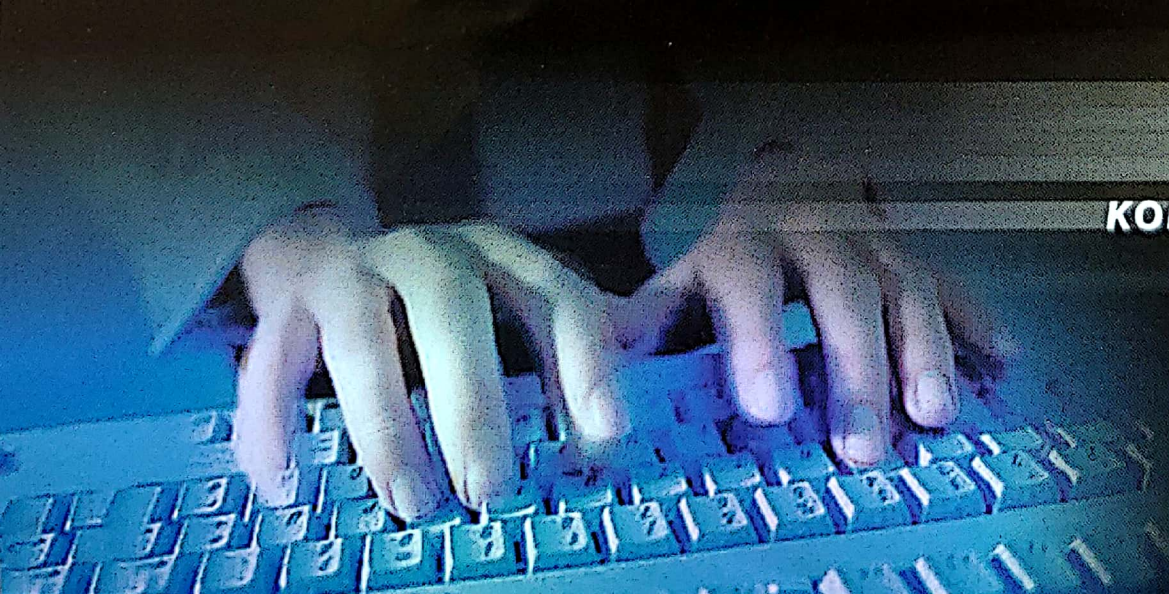




INTERNETE

judėk

PATOGIAI



Baltnetos
KOMUNIKACIJOS

Naugarduko g. 32/2, Vilnius, tel. (22) 39 55 93
Draugystės g. 19, Kaunas, tel. (27) 40 01 40
Minijos g. 2, Klaipėda, tel. (26) 39 70 80
el.paštas: info@balt.net http://www.balt.net

Interneto ryšys | Nutolusių tinklų sujungimas | WWW sprendimai | Interneto įranga | Saugaus darbo internete sprendimai

7P	4	I.G.I. 2: Cover Strike
7P	6	THE DREAMLAND CHRONICLES: Freedom Ridge
7P	8	MASTER OF ORION 3
7P	10	SEA DOGS 2
7P	12	SPLINTER CELL
7P	14	THE BLACK MIRROR
7P	17	VIETCONG
7P	20	RALLY TROPHY
	23	Ar reikalinga asmeninė Interneto svetainė
	26	Jūsų kompiuterių MATRICA
	28	Paieška internete
	30	JAVA telefonai: mobiliems žaidėjams
	32	Geriausias kompiuterinis žaidimas, sukurtas Lietuvoje
	35	TESTAS: Didysis vaizdo plokščių testavimas
	43	NAUJIENOS
	44	GELEŽIS: Trust 632AV LCD Power Video
7P	46	HOTEL GIANT
7P	48	POST MORTEM
	52	KINAS: 8 mylia
	54	PC KODAI

Mums pašykite:

KIBERZONA,
p.l. 789
LT-2050 VILNIUS

El. paštas: redakcija@kiberzona.lt

Leidžia UAB „Kiberzona“

Vyr. redaktorius: Andrius Šimkus
Direktorius: Rimantas Serva el.p.: rim@kiberzona.lt
Vyr. vadybininkas: Nerijus Šaikauskas el.p.: nerijus@kiberzona.lt

Numerį paruošė: Domantas Kareckas (CDROMMan) -
el.p.: domas@kiberzona.lt, Robertas Jakštas - el.p.: robis@kiberzona.lt, DDim,
Dmitrij Rubcov, Vyntas Kunigėnas, Mindaugas Kilikevičius, Eugenijus Valavičius,
Ernis - el.p.: ernis@kiberzona.lt, BikeR, CooD

Dizainasmaketas: Gabrielius Mackevičius

ISSN 1392 - 4915

Rankraščiai nerecenzuojami ir negražinami.

Už reklamos turinį redakcija neatsako.

Žurnale atspausdinta medžiaga gali būti panaudota kaip mokomoji.

Leidinyi pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.

Spausdino ir spalvų skaidymo darbus atliko AB „Spauda“, Laisvės pr. 60, Vilnius

Taip besikaitaliojant orams tik ir noris sėdėt namie... Sėdėjimą namie galiu drąsiai sutapatinti su sėdėjimu prie kompiuterio – jei vietoj kėdės stovėtų unitazas, galėčiau išvis nesikelti iš vietos – čia ir valgau, ir išsiuos, ir prabundu kartais. Visa laimė, kad ši užianti dėžė dar nepakėičia moters. Nors vaizduotė veikia gana stipriai – dažnai prie TV ekrano ieškau nesančios pelės, priėjęs prie lango ir žvelgdamas į miesto panoramą, mintyse išrenku optimaliausią vietą snaiperiui ar mintyse ištaškau į gabalus pro šalį rėpliojantį troleibusą. Gerai, kad mintyse. Asmeniškai man visi žaidimai, kuriuose liejasi kraujo upeliai ir propaguojamas smurtas, agresijos nesukelia – atvirksčiai, jie tarsi sugeriamasis popierius surenka visas mano neigiamas emocijas – ištraiškęs ir išžudęs porą šimtų niekuo nekaltų žmogelių kokiame nors GTA 3, galiu kuo ramiausiai nunešti gėlių savo mylimajai ar aplankyti bobutę. Nes visa tai tėra žaidimas – mano vaizduotės bei rankų žaidimas su algoritmu – paprasčiausiu mašininu kodu. Kartais pagalvoju, ar ateis tokie laikai, kai kompiuteris galės mąstyti, kai galėsime su juo bendrauti, kaip lygus su lygiu, kai jis gyvens savo programomis. Ar žinote, mieli žaidimų mėgėjai, kad vienintelis „nepasiduodantis“ kompiuteris yra kompiuteris „Deep Junior“, kuris lošia šachmatais su daugkartiniu pasaulio čempionu Gariu Kasparovu. O jūs, žaisdami namie, laimite tik todėl, kad to ar kito žaidimo algoritmas jums tai leidžia. Negi iš tikrųjų manote esą vikresni ar gudresni už ekrane tūnantį priešą?.. Cha, juokinga... Jūs žaidžiate su kompiuteriu? O gal kompiuteris žaidžia su jumis, leisdamas kartas nuo karto pasijusti didvyriu. Atvirai pasakius, nežinau, ar noriu, kad kompiuteriai imtų mąstyti – manau, jog tada žmonės taptų nuo jų priklausomi visapusiškai. Kas būtų, jei šaunant į priešininką ekrane, kompiuteris jaustų skausmą? Na, pavyzdžiui, gautų per didelį elektros impulsą į savo jautrią elektroninę nervų sistemą? Manau, jog dauguma žaidimų paprasčiausiai netektų prasmės, nes jų nelaimėtų žmonės. Gerai, kad mes vis dar valdome kompiuterius, o ne jie mus. Ir taip kompiuteriai jau valdo didžiąją visų mechanizmų pasaulyje – pabandykite sivaizduoti, kas galėtų nutikti, jei šią milžinišką visumą imtų kontroliuoti vienas šaltas, bejausmis protas, suinteresuotas išgyventi, plėstis ir užsitikrinti savo saugumą. Baisoka? Man irgi. Gerai, kad vis dar valdome...

Visada jūsų –
BikeR

I.G.I. 2

COVER STRIKE



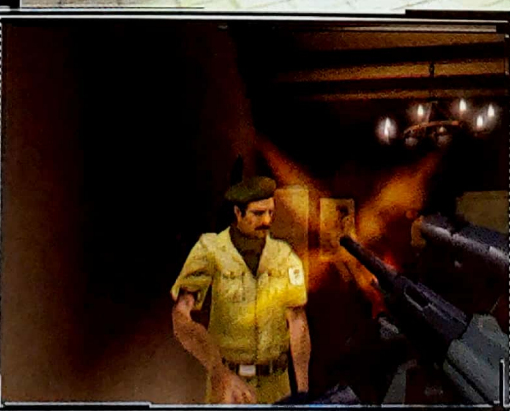
ra, kad visi lauktų šio žaidimo tęsinio, bet žaidimo tęsinys jau kuriamas ir greitai pasirodys paroduotųjų lentynose.

Belaukiant tos datos, kai pasaulį išvys dar viena 3D šaudyklė, jau dabar mes galime susipažinti su jos demonstracine versija, kuri mane maloniai nustebino.



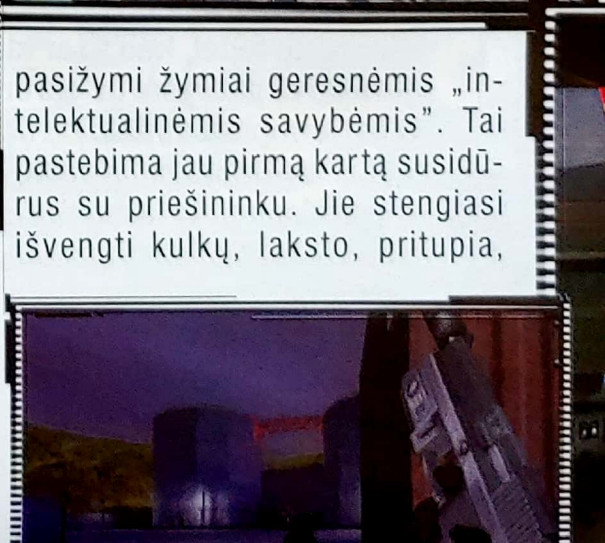
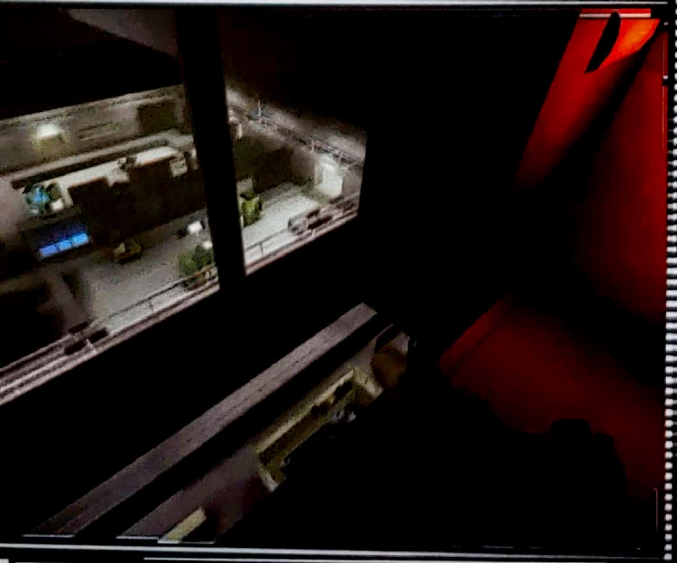
Pirmąjį I.G.I.. žaidimą žaidžiau labai seniai, tiesą pasakius, net nepamenu, kada jis buvo apsilankęs mano kompiuteryje. Tai buvo taip seniai, jog jau ir kompiuterinę techniką suspėjau pakeisti į geresnę.

Naujiena apie tai, kad greitai pasirodys I.G.I.. žaidimo pratęsimas, mane užklupo netikėtai. Tiesą pasakius, aš šio žaidimo pratęsimo nelaukiau. Mano manymu, pirmoji šio žaidimo dalis nebuvo jau tokia įspūdinga ir ge-



pasižymi žymiai geresnėmis „intelektualinėmis savybėmis“. Tai pastebima jau pirmą kartą susidūrus su priešininku. Jie stengiasi išvengti kulų, laksto, pritupia,

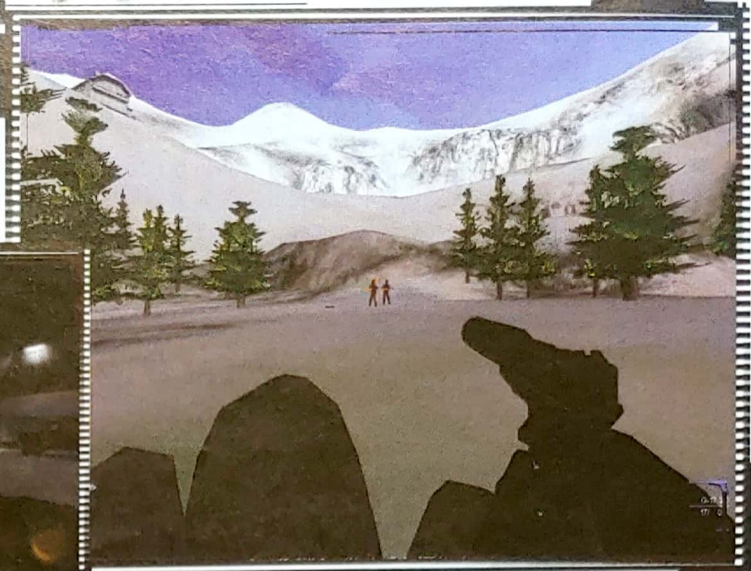
Nustebino ne tuo, kad būsimas žaidimas turės geresnę grafiką, ar iš kolonėlių skambės identiški šaunamiesiems ginklams garsai, o tuo, kad ši I.G.I.. žaidimo dalis „Cover strike“



vertaliojasi. Priešininkas jau nebe stuobrys, stovintis plačiame lauke ir nesugebantis savęs apginti. Jis jau reaguoja į šūvių garsą, žingsnius. Šis patobulinimas žaidimui suteikia daugiau prieskonio ir noro jį žaisti.

„Codemasters“ kompanija jau dabar anonsuoja tai, kad žaidimo dirbtinis intelektas elgiasi taip, lyg prieš jus gyvas priešininkas.

Žaidime naudojamos „aukštosios technologijos“ – tokios, kaip naktinio matymo prietaisai, elektroniniai durų užraktai, apsau-



gos kameros, pavojaus aliarmo sistemos, skaitmeniniai žiūronai ir, manau, svarbiausias „instrumentas“ – tai portatyvinis kompiuteris, suteikiantis realaus

dalis „Cover strike“ nieko naujo taip ir nepasiūlys, nebent tik patobulintą priešų „dirbtinį intelektą“, bet ar užteks tik jo, kad žaidimas užimtų solidžią vietą kompiuterinių žaidimų istorijoje? Pažaisim, pamatysim...

• CDroMMan

Žaidime laukia 19 misijų, kurias atlikti reikės ne tik uždaroje patalpose bei atvirose vietovėse. Tiesa, panašią žaidimo atmosferą galėjo pasiūlyti ir pirmasis I.G.I. žaidimas. Taip pat galėsime pasidžiaugti virš 30 ginklų rūšių: tai peiliai, pistoletai, snaiperiniai, automatiniai šautuvai, granatos, raketsvaiddžiai.

Žaidimo metu taip pat bus galima pasirinkti visišką veiksmų laisvę. Priklausomai nuo žaidėjo nuotaikos, misijas galėsite vykdyti aplinkui viską sprogdindami ir šaudydami arba besislapstant nuo budrių priešų akių ar apsaugos kamerų slinkti prie tikslo.



laiko žemėlapij bei galimybė išsaugoti savo progresą. Tiesa, kompiuteris „maitinamas“ elementais, kurie turi sugebėjimą išsikrauti, todėl vykdant vieną ar kitą misiją išsisaugojimų skaičius ribojamas.

Ką dar galima pasakyti apie būsimą žaidimą? Tai bus eilinis žaidimas, kurį tam tikru metu žais daugelis žaidėjų, kol jis bus užmirštas, kaip pati paprasčiausia eilinė šaudyklė. Gaila, bet matyti, kad I.G.I. žaidimo antroji



THE DREAMLAND CHRONICLES

Freedom Ridge



Ta pati komanda, kuri kadaise sukūrė *X-COM*, dabar užsiėmusi trimačio ėjiminio (*turn-based*) žaidimo, pavadinto **The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge**, kūrimu. Patys kūrėjai savo būsimąjį šedevrą pristato kaip patobulintą ir atnaujintą *X-COM* su dar labiau pritrenkiančiu siužetu, nei originale. Jie žada, kad ir grafika, ir pats žaidimo procesas atitiks naujausius šiuolaikinius reikalavimus, tačiau jie neatsisakys ir originale buvusių privalumų. Savo nauju žaidimu jie ir vėl tikisi pakeisti žmonių požiūrį į ėjiminę strategiją.

Freedom Ridge veiksma prasideda tuo, kad Žemėje įvyksta masinis ateivių išsilaipinimas ir po 70 dienų trukusio žiauraus karo žemiečių gynybinės pajėgos

1994 metais *Mythos Games* ir *Microprose* išleido žaidimą, susilaukusį neįtikėtino populiarumo žaidėjų tarpe ir sukėlusį tikrą perversmą kompiuterinių strategijų žanre. Žaidimas vadinosi *X-COM: UFO Defense* ir susilaukė visos eilės pasekėjų, o daugelis žaidėjų jį iki šiol laiko vienu geriausių praeito dešimtmečio kompiuterinių žaidimų.

sutriuškintos, o socialinės struktūros sunaikintos. Didesnioji gyvais išlikusių žmonių dalis laikoma įkalinta ateivių sukurtose belaisvių stovyklose. Jūs vadovaujate nedidelei rezistentų grupei, pasivadusiai Žemės Išsivadavimo Armija. Jūsų nedidelė armija turi visom išgalėm pasistengti apginti kelias vis dar žemiečių kontroliuojamas teritorijas ir tuo pat metu surasti pakankamai išgalių ir žmonių, kad galima būtų rimtai pasipriešinti ateivių invazijai. Imdami į nelaisvę ateivių kareivius ir užgrobdami jų techniką, savo laboratorijose galite ištirti jų turimas technologijas ir galiausiai panaudoti jas jiems nugalėti. Vienas iš didesnių skirtumų tarp **Freedom Ridge** ir *X-COM* yra tas, kad kai jums pasibaigs amunicija, jūs negalė-

site jos paprasčiausiai nusipirkti, o teks patiems susirasti iš kur jos gauti. Pinigai Žemėje paprasčiausiai nebeturės jokios vertės.

Žaidimo pradžioje jums teks susidurti tik su viena ateivių rase: agresyviais, į dinosaurus panašiais Sauriečiais. Tačiau su laiku mokslinis-fantastinis žaidimo siužetas darysis vis pinesnis ir įdomesnis. Pamažu atskleisite tiesą apie ateivių pagrobtus žemiečius,



UFO sąmokslus, ir Teritoriją-51. Be to, su laiku jums taps aišku, kad čia yra įpainiotos ir kitos galingos jėgos – tarp jų dar viena ateivių rasa, bei paslaptingi Vyrai Juodais Drabužiais. Jums teks išsiaiškinti, ar jie yra priešai, ar sąjungininkai ir ko gi jie iš tikrųjų nori.

Freedom Ridge valdymas gana panašus į *X-COM*. Globaliniame ekrane matysime pasaulio vaizdą su jame išdėstytais įvairiais miestais, bazėmis, amunicijos sandėliais ir pan., bei pažymėtomis žmonių ir ateivių kontroliuojamomis zonomis. Trimačiame izometrinio vaizdo ekrane galėsi-

Remington 870 Shot

R Tom Jo



te vadovauti savo karių būriui kovų metu. O pirmojo asmens vaizdas suteiks jums galimybę kontroliuoti atskirus karius.

Savaime **Freedom Ridge** grafika yra nepalyginamai geresnė, nei senajame *X-COM*, tačiau taip pat žadama, kad ji bus geresnė ir už šiuolaikiniuose taktiniuose koviniuose žaidimuose esančią grafiką. Raketomis ir sprogmenimis galima išgriauti plytų sienas. Grindys, lubos ir sienos gali įgriūti, o jeigu pakankamai pasistengsit, galima sulyginti su žeme ir ištišus pastatus. Tai suteikia progą išnaudoti įvairias taktines galimybes: jeigu jūsų priešas yra kitoje pastato pusėje, vietoj to, kad eitumėte aplinkui, galite išmušti pastato sienose skylės ir netrukdomi juos išskabyti. Arba jeigu priešas pasislėpė namo viduje, jūsų kariai gali ant namo nuversti šalia augantį didelį medį ir medžio sugriautas namas užgrius jiems tiesiai ant galvų.



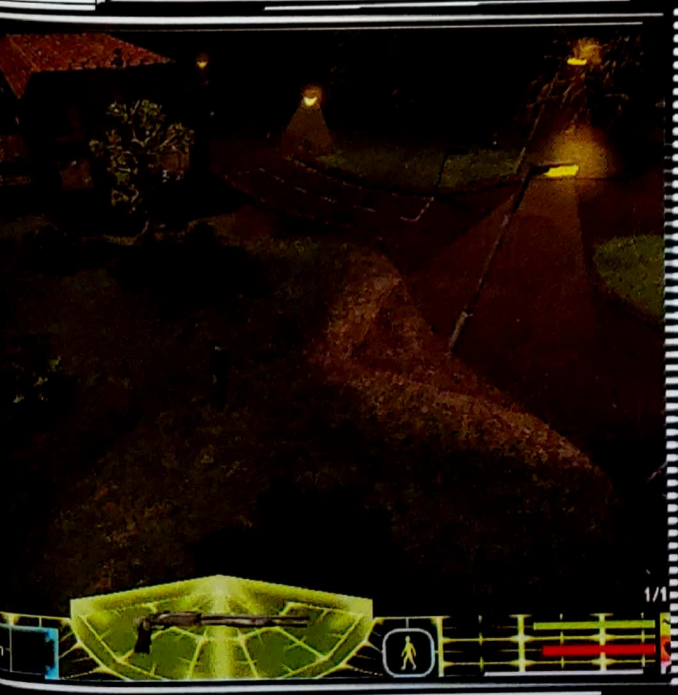
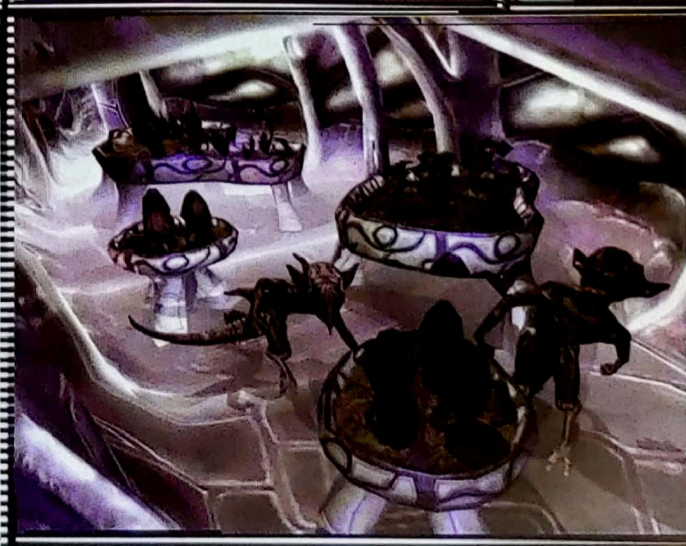
Nors žaidimo grafika yra puiki, ėjiminis formatas suteikia galimybę žaisti šį žaidimą net ir tiems, kurių kompiuteriai yra lėtesni, o vaizdo kortos mažiau galingos. Rekomenduojamas 400MHz procesorius ir TNT ar kiek geresnė vaizdo korta.

Kovinė žaidimo sistema nesisiskiria nuo *X-COM*. Kiekvieną ėjimą jūsų kareiviai turi tam tikrą veiksmo taškų kiekį. Šitie taškai gali būti panaudojami judėjimui, puolimui, ginklo užtaisymui ir pan. Jūsų kareiviui šaudant vaizdas persijungs į pirmojo asmens perspektyvą. Kariai gali stovėti, klūpoti, ar gulėti, bei jūs galite rinktis ar šaudyti papliūpom ar pavieniais, bet taiklesniais šūviais. Sužeidimų rimtumas priklausys nuo to, į kurią kūno vietą pataikėte. Kiekvienas iš jūsų žmonių turi po aštuonis atributus – drąsa, jėga, vikrumas, vadovavimas, telepatiniai sugebėjimai ir t.t. Įgaudami patyrimo jūsų kariai galės vystyti tam tikrus savo sugebėjimus. Kadangi žaidimą pradėsite turėdami ribotą ginklų ir kareivių kiekį, jūs praktiškai viską turėsite atsikovoti. Prireikus žmonių, turėsite juos išlaisvinti iš ateivių saugomų belaisvių stovyklų. Iš pradžių ateivių pajėgos bus galingesnės ir labiau technologiškai išsivysčiusios nei jūsų. Tačiau pasirinkę teisin-

gą strategiją ir darydami vis naujus mokslinius atradimus galėsite perimti iniciatyvą.

Imdami visa, kas geriausia iš senųjų *X-COM* žaidimų ir atsižvelgdami į šiuolaikinę grafiką bei labiau išvystytą ir įtraukiantį siužetą, *Mythos Games* tikisi pateikti žaidimą, kuris sudrebins kompiuterinių žaidimų pasaulį ne mažiau, nei prieš šešis metus išėjęs *X-COM*.

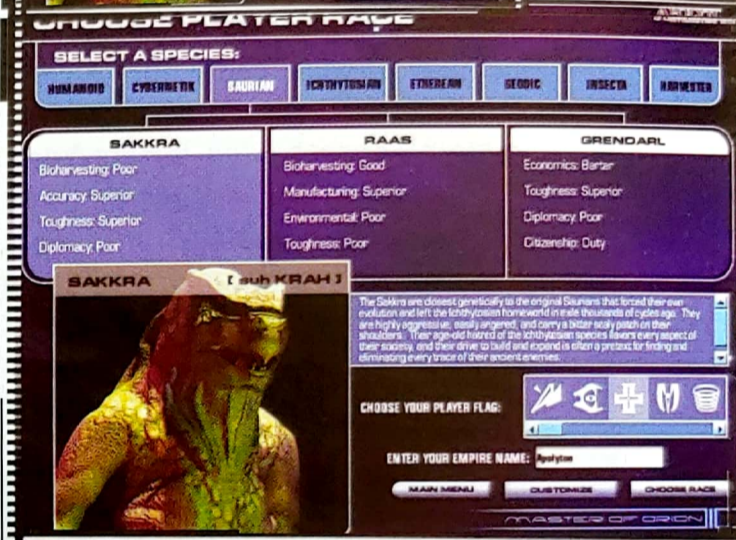
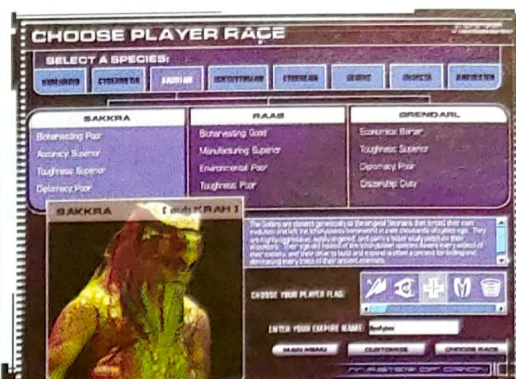
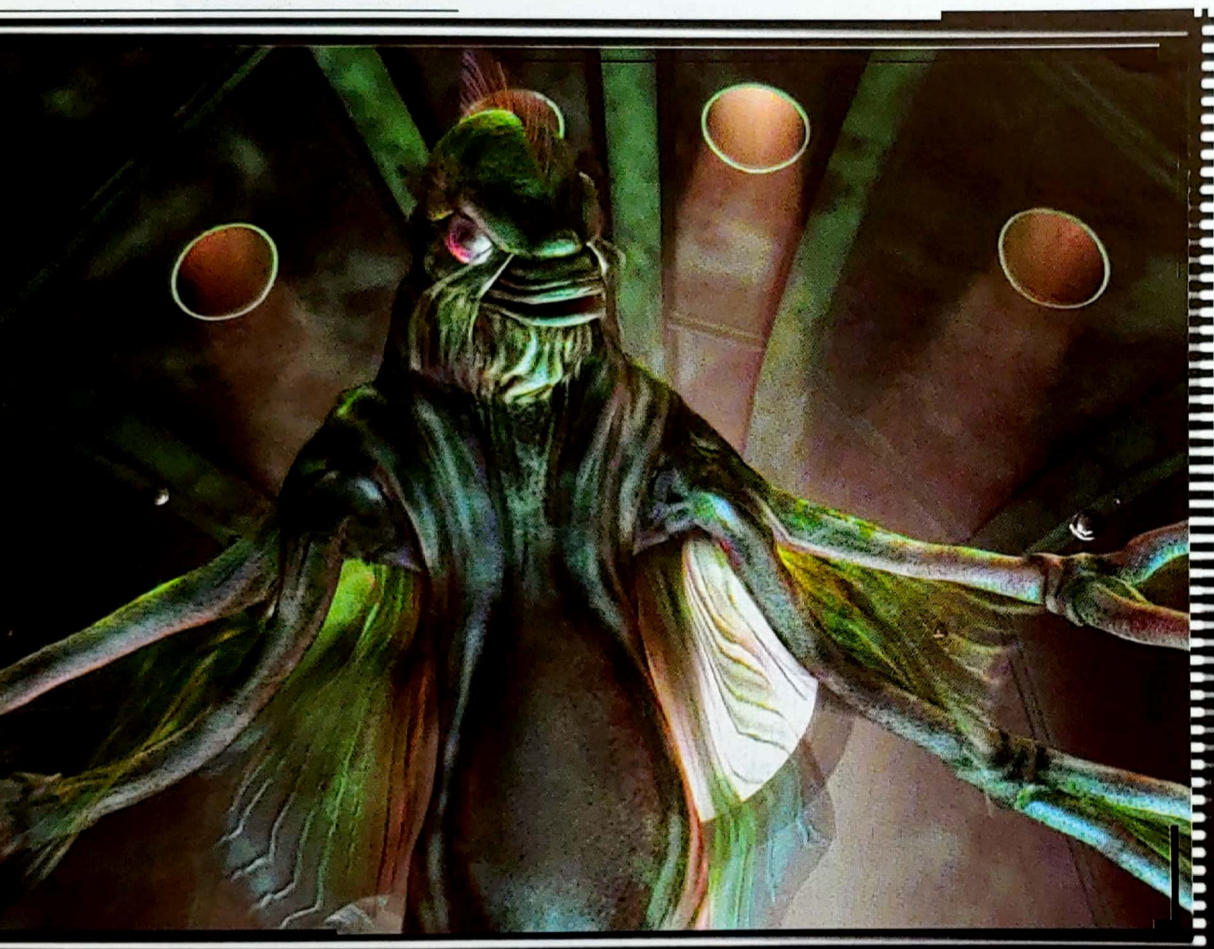
• DDim





MASTER OF ORION 3

Praėjo jau beveik dešimtmetis, kai *Microprose* išleido pirmąjį *Master of Orion* kompiuterinį strateginį žaidimą, nustatiusį naujus standartus visai eilei kitų „kosminių imperijų“ žaidimų. *Master of Orion* kaip ir prieš jį pasirodęs *Civilization* susilaukė didžiulio populiarumo žaidėjų tarpe didele dalimi dėl to, kad sugebėjo sukurti pojūtį, kad esi pačiame galaktinių ar istorinių įvykių sukuryje ir gali juos kreipti vienokia ar kitokia linkme.



sunkumų atskiriant draugus nuo priešų, tačiau įsimenant, kaip vieni ar kiti atrodo, sunkumų tikrai nebus. Nes pati geriausia gafika žaidime buvo panaudota kuriant animaciją diplomatiniams santykiams su įvairiomis ateivių rasėmis.

Master of Orion 3 tikrai svarbią vietą užima špionažas. Tai la-

Master of Orion padėjo susikurti kosminių imperijų žaidimams apimdamas imperijos valdymą, naujų kosminių laivų kūrimą ir statymą, diplomatiją, šnipinėjimą ir taktinius kosminių laivų mūšius. Antrojoje serijos dalyje buvo dar labiau padidintas žaidimo sudėtingumas, detaliau sumodeliuojant kolonijų valdymą ir padidinant planetų skaičių kiekvienoje žvaigždžių sistemoje. Greitu laiku pasirodysiančiame **Master of Orion 3** taip pat išvysime gigantrišką kosminę erdvę, kurioje galaktikos sutalpina nuo 50 iki 200

žvaigždžių, o kiekviena žvaigždė turi nuo vienos iki pustuzinio planetų savo orbitose.

Prieš pradėdami žaidimą, galite rinktis iš septynių skirtingų galaktinių konfigūracijų. Žaidime netrūksta ir įvairiausių rasių ateivių, čia jų yra net 16 ir kiekviena turi savo silpnesnių ir stipresnių pusių. Jeigu ir tai jūsų netenkina, galite kiek tinkamas tobulinti pasirinktą rasę paskirstydami įvairių sugebimų taškus. Ateivių rasių gausumas bei jų ateiviški, sunkiai ištariamai pavadinimai kai kuriems iš žaidėjų gali sudaryti šiokių tokių



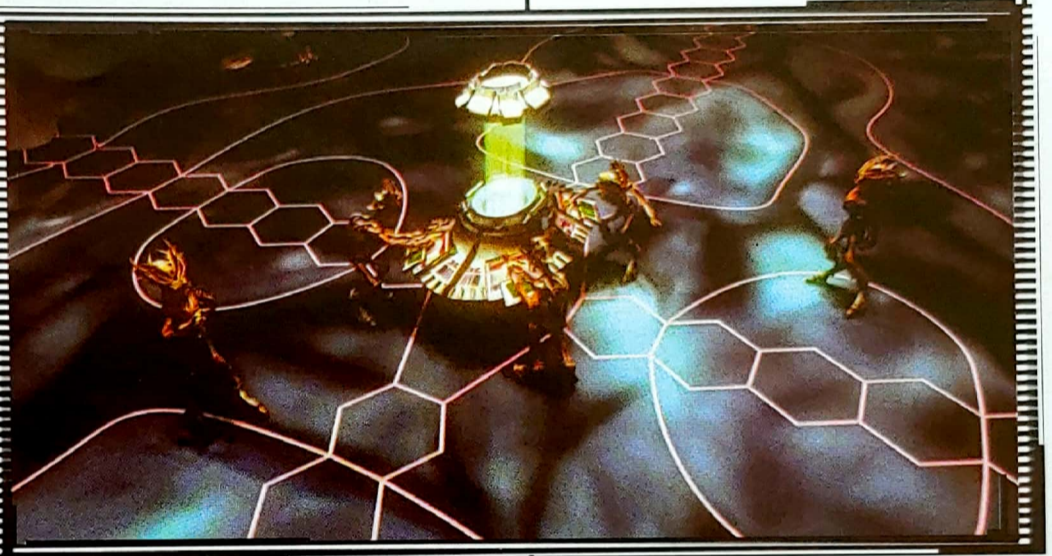
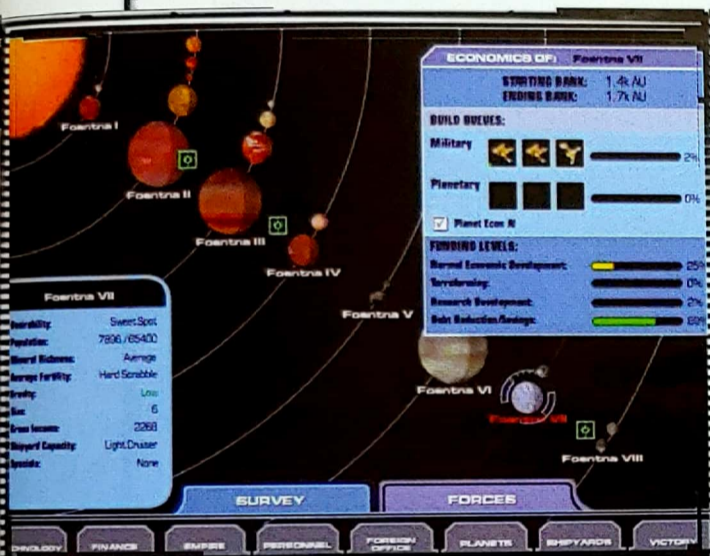
bai galingas ginklas, kurį tinkamai panaudojus galima priešininkui pridaryti labai rimtų nemalonumų nepereinant prie tiesioginių agresyvių karinių veiksmų. Šnipai turi įvairias specializacijas: vieni mašina priešo karinį pasiruošimą, kiti griaua infrastruktūrą, tretie sukelia diplomatinis nesutarimus arba lėtina mokslo vystymąsi. Viskas daroma labai paprastai – apmokote šnipus su jums reikalingais sugebėjimais ir siunčiate į kurią nors imperiją. Jeigu norite sumažinti priešo šnipų efektyvumą, turite tikrai vieną išeitį – padidinti

milžiniškas skaičius, tačiau jeigu nenorite sau laužyti prie jų galvos, galite nustatyti, kad tyrimai vyktų automatiškai. Tiesą pasakius žaidime tiek daug ko vyksta, kad gali pasirodyti paprasčiausiai neįmanoma viską aprėpti. Juk jūsų kontroliuojamų planetų skaičius gali siekti šimtus. Daugelyje iš jų reikės įkurti kolonijas, stengtis, kad visi gyventojai būtų jose patenkinti, reikės konstruoti naujus kosminius laivus, rūpintis mokslo išradimais, žvalgyba, diplomatija ir t.t. ir pan. Tačiau **Master of Orion 3** kūrėjai pasirūpino, kad žaidėjai tu-

jos valdyme jums padeda tai, kad kai kuriuos veiksmus galite palikti kompiuterio nuožiūrai: planetų valdymą, mokslinius tyrimus ir mūšius. Tačiau tokius svarbius dalykus kaip diplomatija, špionažas, laivų projektavimas ir naujų kosminių laivų grupių sudarymas, teks daryti pačiam.

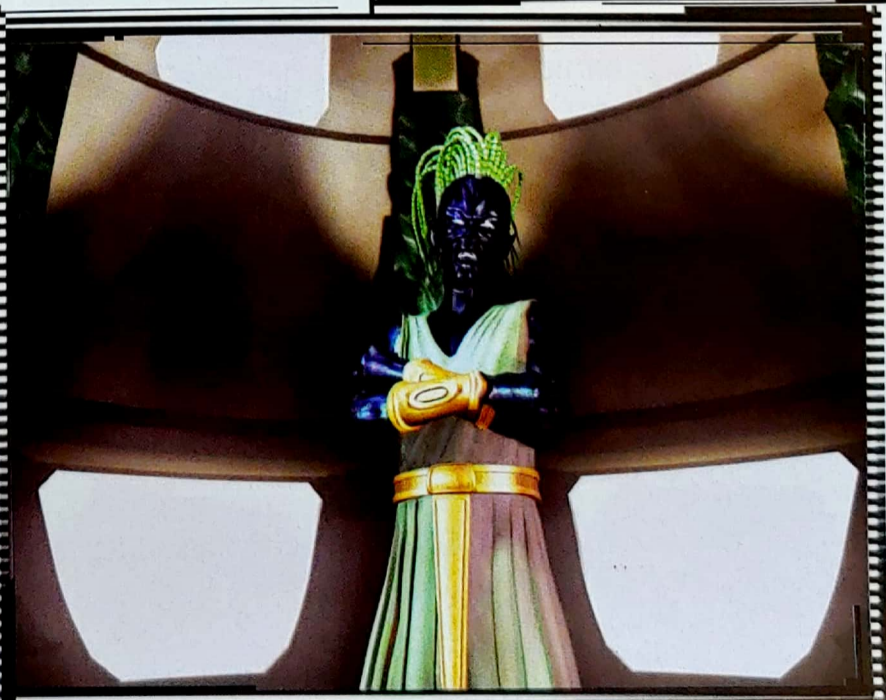
Master of Orion 3 – tai sudėtingas, daugiaplanis žaidimas, bet jo laukia visa armija šios žaidimų serijos gerbėjų, kurie, manau, nenusivils ir šį kartą.

• DDim



savo imperijos vidinį saugumą, tačiau gali sumažėti jūsų gyventojų patenkintumas. Špionažą prieš jus gali naudoti ne tik priešai, bet ir draugai – ypač stengdamiesi sumažinti jūsų mokslinių tyrimų efektyvumą. Moksliniai tyrimai užima vieną iš svarbiausių vietų žaidime. Įvairiausių technologijų yra

rėtų kuo mažiau vargo žaidimo metu. Visi ėjimo metu įvykį įvykiai suskirstomi pagal svarbą į tris kategorijas, sužymėtas trimis spalvomis – raudona, geltona ir žalia. Jeigu jums reikia papildomos informacijos apie kurį nors įvykį, galite akimirksniu persikelti į jums reikiamą ekraną. Taip pat imperi-





SEA DOGS 2

Vos pasirodęs, *Sea Dogs* susilaukė nemažo populiarumo žaidėjų ir kritikų tarpe, tačiau kai kurie neišbaigtumai ir nedideli trūkumai sutrukdė jam pasiekti tokio pripažinimo, kokio jis galbūt buvo vertas. Laimei, vos išleidę pirmąją žaidimo dalį kūrėjų kompanija *Akella* ir leidėjai *Bethesda* ėmėsi kurti tęsinį, kurio nekantraudami laukia visi *Sea Dogs* gerbėjai. *Sea Dogs 2* jau praktiškai baigtas, turėtų pasirodyti parduotuvėse šį pavasarį, todėl apie kai kuriuos naujojo žaidimo privalumus jau galima pakalbėti.



ene, arba piratą vardu Blaze Devlin. Priklausomai nuo pasirinkto veikėjo, žaidimo siužetas bus šiek tiek kitoks, nors esminės įtakos siužetinei linijai tai nedarys. *Sea Dogs* buvo keturios galimos pagrindinės siužetinės linijos ir daugeliui žaidėjų pasirinkimas tarp jų buvo per daug painus, todėl šįkart buvo sukurta viena, 40–50 valandų trukmės istorija, kurią žaidėjas galės praeiti nepriklausomai nuo to, kokios tautybės herojų jis pasirinktų. Kaip tvirtina žaidimo kūrėjai, buvo sukurta tikrai įtraukianti siužetinė linija, kurią bus galima pražaisti nuo pradžios iki pabaigos nekreipiant dėmesio į visokias pridėtines užduotis. Tačiau



Visų pirma, pradėdant žaidimą bus galima rinktis vieną iš dviejų veikėjų – piratę-ledi Danielle Gre-



buvo pasirūpinta ir tais, kurie mėgsta laisvesnį, mažiau priklausantį nuo siužetinės linijos žaidimą. Tam tikslui *Sea Dogs 2* yra atsitiktinių užduočių generatorius, kuris galės jums pateikti neribotą pačių įvairiausių užduočių kiekį. Kadangi praėjus pagrindinę *Sea Dogs 2* istoriją žaidimas nepasibaigia, bus galima kiek tik lenda tirti šį nuotykių kupiną pasaulį. Antrojeje *Sea Dogs* dalyje yra šešios jėgos – Anglija, Prancūzija, Ispanija, Portugalija, Olandija ir, aišku, piratai. Su kiekviena iš jų pas jus bus geresni ar blogesni santykiai ir jūs patys galėsite rinktis, su kuo ir kokius santykius jūs norite palaikyti.

Žvilgsnis į prieki

7P



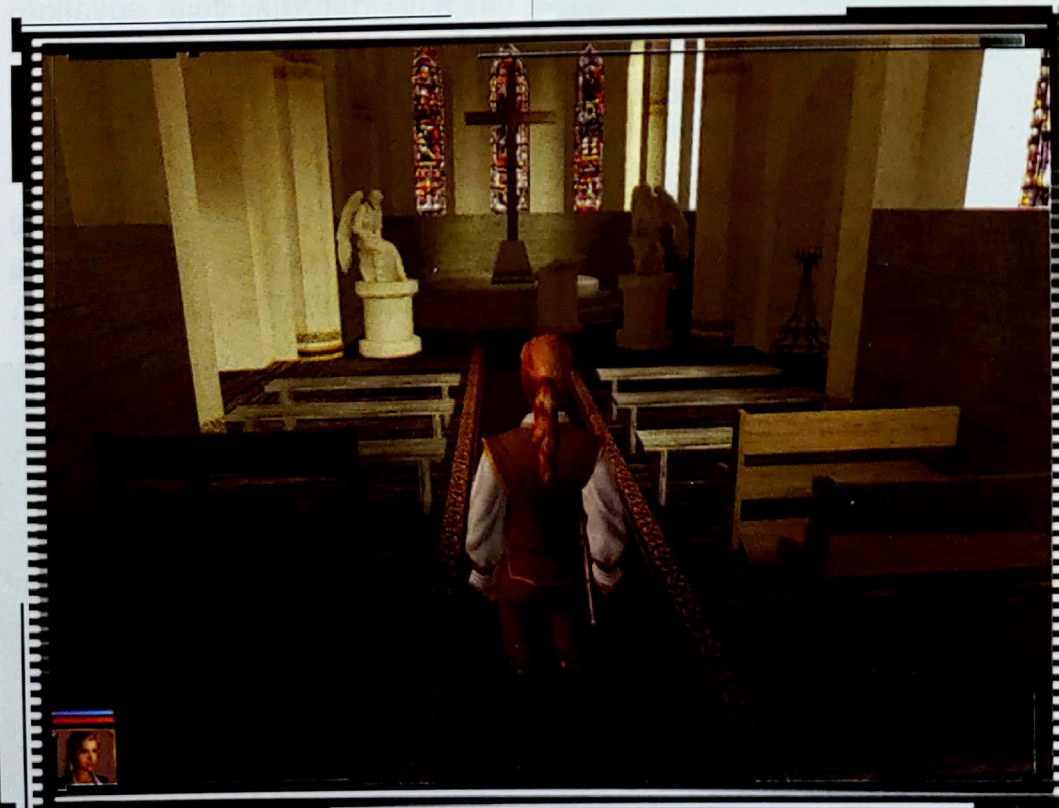
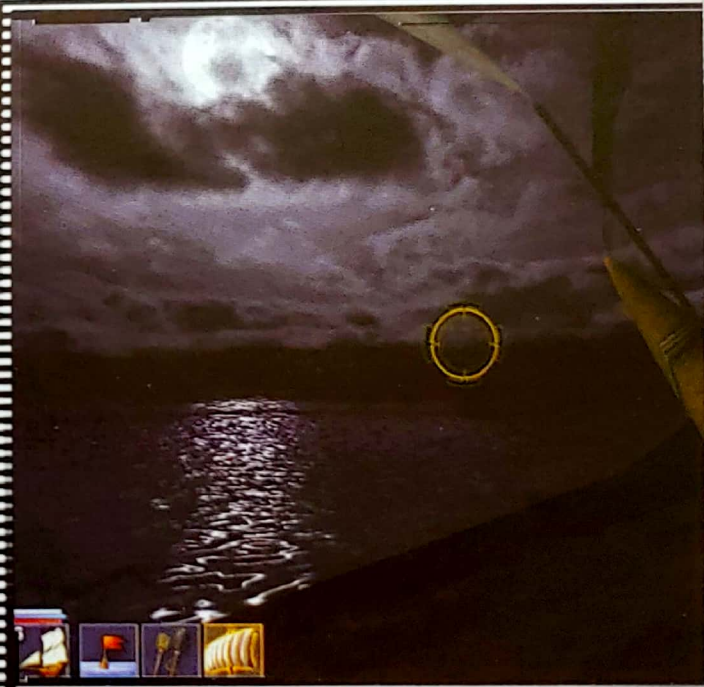
kų kiekį, kuris tiesiogiai priklausys nuo laivo, kuriam jie priklausos, komandos dydžio. Pavyzdžiui, jeigu laivo komandoje yra 300 žmonių, keturi kovotojai iš jų turės po 75 sveikatos taškus, o jeigu laivo komanda susideda



Pirmojoje **Sea Dogs** dalyje sausuma atliko gana nežymų, ant-raeilį vaidmenį – jūs užsukdavote į uostą tik tam, kad apsipirktumėte, pataisytumėte laivą bei gautumėte kokią nors užduotį. Miestuose būdavo tik kelios vietos, į kurias galėdavote užėiti, o už miesto ribų išeiti išvis nebuvo galima. Dabar galėsite iširti miestus skersai ir išilgai, be to, prireikus galite nepastebėtas prasiskverbti į miestą. Anksčiau tokios būtinybės nebuvo, tačiau dabar žaidime atsirado toks reiškinys, kaip kontrabanda, todėl dabar galite išsilaipinti kurioje nors mažiau atviroje salos vietoje ir nepastebėtas nusigauti iki miesto. Be to, **Sea Dogs2** atsirado gali-

mybė kautis sausumoje. Tyrinėdami salas susidursite ne vien tik su taikiai nusiteikusiais čiabuviais, bet ir su plėšikais bei priešiškomis piratų grupėmis, todėl ši galimybė jums tikrai pravars. Dvikovų metu galima bus naudotis ne vien tik įprastiniais smūgiais, bet ir blokuoti priešo išpuolius, tyčiotis bei panaudoti pistoletus.

Laivų mūšiai liko iš esmės nepakitę, bet kovos laivuose pakito labai pastebimai. Dabar dvikovas vyksta ne kapitono kajutėje, bet laivo denyje. Kaip ir anksčiau kapitonai stoja į dvikovą, tačiau šalia kiekvieno iš jų bus dar po keturis kovotojus. Kiekvienas iš jų turės tam tikrą sveikatos taš-



tiktai iš 30 žmonių, jie turės tikrai po 7 ar 8 taškus.

Nors pirmosios dalies grafika buvo tikrai įspūdinga, **Sea Dogs2** viskas atrodo dar labiau pritrenkiančiai. Veikėjų modeliai yra daug tikroviškesni, miestuose daugiau detalumo, o jūrų mūšiai paprasčiausiai neįtikėtini. Žaidimui buvo sukurtas naujas trimatis žemėlapis.

Sea Dogs2 jau nebeilgai liko laukti, taigi su visais šio neeilinio žaidimo privalumais greitai galėsite susipažinti ir jūs patys.

• DDim

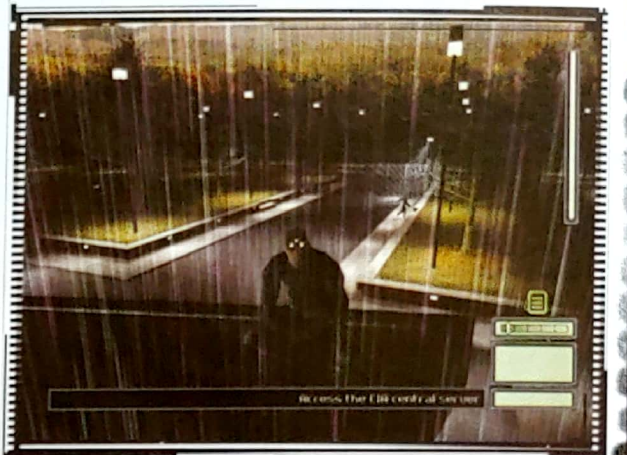
Tom Clancy's SPLINTER CELL

Vos tik pamačiau prieš žaidimo pavadinimą *Tom Clancy* vardą ir pavardę, prieš akis iškilo prisiminimai apie žaidimus, kuriuose, mano akimis, naudojamas jau pabodęs grafinis varikliukas bei įkyrėjusi siužetinė linija, pasakojanti apie kovą su teroristais.

Prisipažinsiu atvirai, nesu sužavėtas „Ubi Soft“ kompanija, kuri

ba palįsti po priešo kulka arba per savo žioplumą bei nerangumą sužlugdyti visą misijos eigą.

Na va... jau su kaupu išsakaiu savo nepasitenkinimą „Ubi Soft“ žaidimais ir jie, matyt, jau anksčiau pajuto mano bei kitų žaidėjų nepasitenkinimą. Mano duomenimis 2002 metais „Ubi Soft“ negalėjo pasididžiuoti milžinišku pel-



Žaidimas bus skirtas *X-Box*, *PC*, *PlayStation 2*, *Nintendo*, *GameBoy Advance* kompiuterinėms sistemoms. Šiuo metu šį žaidimą jau gali įsigyti *X-Box* žaidimų kompiuterio vartotojai, o *PC* žaidėjai dar turės palaukti šio žaidimo iki 2003 metų vasario 18 dienos.

Ar verta šio žaidimo laukti? Manau, jog taip – nes, kaip aš suvokiu, tai vienas iš pirmųjų *Tom Clancy's* serijos žaidimų, kuriame tu esi tu, o ne visa komanda.

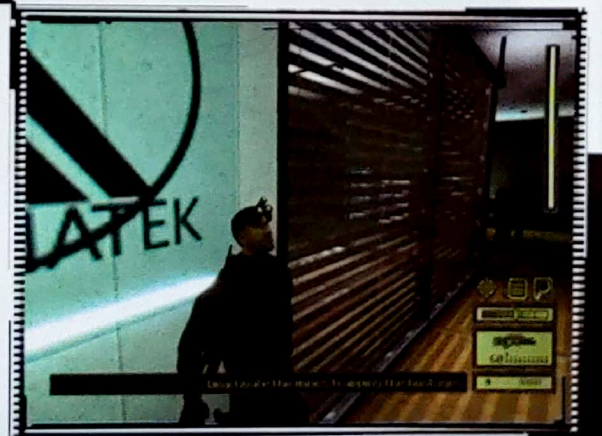
Žaidimo esmė paprasta. Tiesą pasakius, istorija, deja, nuvalkiota, t.y. pagrindinis herojus – slaptųjų tarnybų agentas, atliekantis ypač slaptas užduotis.

2003 metais tobulėjant skaitmeniniam kodavimui, Nacionalinė saugumo agentūra paskelbė naują žvalgybos technologijų pradžia.

be atokvėpio kepa *Tom Clancy's* serialą *Rebel Six*. Šis žaidimų serialas nėra jau toks blogas, bet asmeniškai man jis jau virš nosies skylių. Taip pat nesu sužavėtas komandinio žaidimo privalumais. Man labiau patinka vienam vykdyti ypač slaptas misijas, nesijaudinant dėl komandos draugų, kurie dėl gąnėtinai prasto savo intelekto sugė-

nu žaidimų rinkoje, todėl automatiškai ji privalėjo peržiūrėti savo pardavimų strategiją.

Kai kitos žaidimų kompanijos iki šiol tobulina savo žaidimų intelekto lygį bei gludina komandinio žaidimo ypatumus, „Ubi Soft“ eilinį kartą pasinaudojo garsiu *Tom Clancy* vardu ir nutarė sukurti žaidimą „*Splinter Cell*“.



Infiltrate the Embassy via the upper floor



mens perspektyvoje. Žaidimo grafikos varikliukas žymiai skiriasi nuo senesnių *Tom Clancy* žaidimų serijos varikliukų. Apšvietimas, šešėliai, žaidimo herojai sukurti kruopščiai ir nepriekaištingai. Nereikėtų tuo labai stebėtis, nes žaidimo grafikai panaudotas *Unreal* grafikos varikliukas, kuris atitinkamai reikalauja kompiuterio pajėgumų: 800 MHz PentiumIII arba AMD Athlon (rekomenduojama, naudoti 1000 MHz ar didesnio dažnio procesorių), 256 MB RAM, 32 MB 3D videokortos (rekomenduojama 64 MB).

Žaidimo kūrėjai mums žada virš 20 valandų žaidimo, nors žaidžiant šio žaidimo demonstracinę versiją, nieko originalaus nepastebėjau. Standartiniai ginklai, šnipinėjimo bei slapstymosi priemonės. Manau, žaidimą verta pažaisti tik dėl jo grafikos, nes pats žaidi-

Sukuriama aukščiausio saugumo organizacija Third Echelon, bet vyriausybė jos egzistavimą neigia. *Third Echelon* – tai vieno asmens komanda, kuri operatyviai palaikoma nuotolinio komandinio punkto, kuris agentui suteikia visą būtiną informaciją bei nurodo misijos veikimo užduotis.

Žinia, tos užduotys tokios svarbios, jog nuo jų atlikimo priklausos vos ne viso pasaulio likimas.

Tiesą pasakius, šiuo metu žaidimų rinkoje pasirodantys panašios koncepcijos žaidimai tik ir „kalba“ apie teroristus bei slaptus agentus, kurie gelbėja žmoniją.

2004 metais Centrinė žvalgybos agentūra praranda kontaktą su agentu Alison Madison, kuris klausėsi radijo stočių pranešimų Gru-

zijoje. Kitas agentas Blaustein tuojau pat buvo integruotas į Gruzijos sostinę Tbilisį, tam, kad susisiektų su dingusiu agentu, bet praėjus 7 dienoms nuo integracijos, ant-rasis agentas taip pat dingo.

Baimindamasi dėl agentų gyvybių, *Third Echelon* pasiūnia savo agentą Sam Fischer į Gruziją, kuris turi išsiaiškinti ir įvertinti susidariusią situaciją.

Tu esi Sam Fisher. Tavo užduotis: nepalikti pėdsakų nei fiziniame, nei politiniame žemėlapyje. Atsimink: tau teks pasirinkti, palikti auką gyvą ar nužudyti tam, kad išsaugotum savo slaptumą.

Kaip jau minėjau anksčiau, žaidimas sukurtas atsižvelgiant į vieną žaidėją. Tiesa, veiksmas vyksta ne žaidėjo akimis, o trečio as-



mo istorijos branduolys nieko naujo nesiūlo. Galimybė matyti tamsoje, naudotis lazeriniu taikikliu, žudyti priešininkus nesukeliant aliarmo jau seniau buvo realizuota kituose žaidimuose.

• CDroMMan

Visos remonto paslaugos

OM Gema

Jonavos g. 68E Kaunas
Tel.: (37) 33 02 65
www.kompiuteriai.info





THE BLACK MIRROR

Kaip rodo praktika, taip jau kartais atsitinka, kad staiga iš niekur nieko išdygsta niekam nežinoma kompanija ir sudrebina žaidimų industrijos pasaulį visiškai netikėtu ir, svarbiausia, geru savo darbu, neretai viską apverčiančiu aukštyn kojomis bei pradedančiu diktuoti naujas madas. Čekų „Unknown Identity“ toli gražu nebando išsišokti taip aukštai, bet naujas jų žaidimas „The Black Mirror“ priešingai, nei ankstesnis „The Messenger of the Gods“, apie kurį daugelis net nėra girdėjęs, planuoja ne tik užkariauti nuotykių gerbėjų širdis, bet ir įsirašyti savo pavadinimą garbinguose šio žanro istorijos puslapiuose. Žaidėjai, sukluskite!

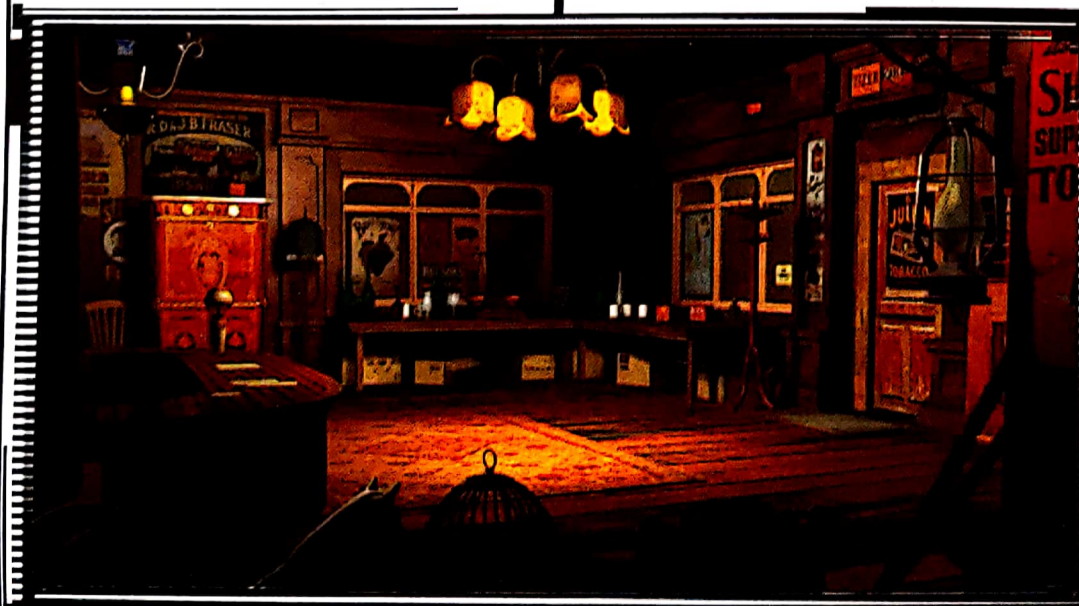
mėsiantis tamsiu bei vingiuotu siužetu, leisiančiu mums pasijusti vieno didiko Samuel Gordon kailyje. Šis jaunas vyras, kamuojamas praeities šešėlių, susijusių su savo gimtuoju dvaru Anglijoje (tikslinės detalės nėra minimos), daug metų buvo dingęs. Bet dabar jis grįžta tam, kad galėtų pagerbti vieną sau labai brangų žmogų, William Gordon, kuris mirė per ne-



Gandai apie šį žaidimą Internetėje pradėjo skliti dar visai neseniai. Viskas buvo gana miglota ir neaišku, kol galiausiai pasirodė oficiali svetainė ir pristatė pačią šviežiausią informaciją, visų džiaugsmui pridurdama parodomąjį vaizdo klipą, kelias muzikines bylas bei labai vėluojančią demonst-

racinę versiją. Laukti buvo verta. Tai, ką išvydome, buvo daug daugiau nei tikėjomės. Daug daugiau.

„Praeitis yra tavo sielos atspindys veidrodyje“ – tokiu šūkiu pristatomas „The Black Mirror“, kuris, kaip jau yra žinoma, bus trečiojo asmens siaubo nuotykių žaidimas, valdomas pele, bei pasižy-



laimingą atsitikimą. Nenorėdamas tuo patikėti, Samuel pradeda tirti paskutinių William gyvenimo dienų aplinkybes ir atranda, kad už viso to slypi kažkas daugiau. Šiame iš pažiūros ramiame, sename Juodojo veidrodžio dvare prasideda keisti dalykai, vienas po kito paslaptinai miršta žmonės. Samuel net nenumano, jog visų tų įvykių centre yra jis pats...

Nežinia, kaip viskas klostysis iš tikrųjų, bet kad bus įdomu, kū-



rėjai garantuoja, pridurdami, kad siužetui, kaip pagrindiniam nuotykių varikliukui, jie skyrė ypatingai didelį dėmesį. Žadama apie 30 žaidimo valandų, valdant išimtinai tik Samuel. Anot „Unknown Identity“, tokiu būdu labiau įsijaučiama į personažą, patiriami didesni įspūdžiai. Tikrai taip, ponai, bet kodėl personažai, įskaitant ir patį Samuel, atrodo taip prastai? Be to, kodėl jie visi tokie... stambūs? Jūs tylit, o mes, nuotykių žanro gerbėjai, šiek tiek pykštam, matydami ekrane labai paprastai apsirengusį didiką, vaikščiojantį kaip robotas ir bijantį pasukti galvą. Belieka pasiguosti, kad veikėjai žaidime modeliuojami 3D realiu laiku, todėl yra ganėtinai sunku sukurti plastiškus judesius. Bet įmanoma. Taigi... Tikėkimės, kad tai tik laikina ir galu-

tinėje versijoje viskas atrodys kur kas geriau.

Čekai ruošiasi pristatyti sistemą, kurioje bus galima pakeisti mūsų pagrindinio veikėjo nuotaką bendraujant su aplinkiniais. Daugiau informacijos, deja, tuo klausimu nėra, bet pačioje demonstracinės versijos pabaigoje visgi leidžiama tai išbandyti, kadangi sutinkate vieną iš personažų, chemijos profesorių. Viskas atrodo taip: pirmiausia pasakomi kokie nors būtini žodžiai, o tada ekrano apačioje atsiranda du veidukai – linksmas ir liūdnas. Pasirinkus linksmą, kalbate mandagiai ir maloniai, liūdną – griežtai, lyg parodydamas savo vertę. Po to atitinkamai seka skirtingi veiksmai. Kiek tai turės įtakos pačiam siužetui, matyt, paaiškės vėliau. Mintis nebloga, tereikia sulaukti ir pa-

matyti galutinį jos įgyvendinimą, tikėkimės, sėkmingą.

Patys dialogai bei kitas tekstas yra ne mažiau svarbi nuotykių žaidimų dalis. Jų dabar jau yra sukurta apie 110 puslapių, bet žadama ir dar viena kita dešimtis. Tikrai visai nemažai. Kur gi juos kūrėjai dės? Skubu džiaugsmingai pareikšti: bent jau demonstracinėje versijoje viskas įgyvendinta daugiau, negu gerai! Įsivaizduokite: paspaudus tą patį aktyvų daiktą, kiekvienąkart bus pasakyti skirtingi žodžiai, o po kokio trečio ar ketvirto karto, jeigu daiktas išvis nėra reikalingas, jis bus „užgesinamas“, t.y. tai jau nebebus aktyvi vieta ekrane, su kuria kažką galima daryti. Argi ne puiki mintis?! „Unknown Identity“ vėl mus maloniai stebina. Gaila, bet dar negalima įvertinti tų šimtų tekstinių eilučių įgarsinimo, nes demonstracinė versija siūlo tik titrus. Palauksim – pamatysim.

Kalbant apie užduotis, reikia pasakyti, kad tai klasikinis nuotykių žaidimas, todėl pagrindinį vaidmenį vaidina inventoriaus kaupimas, kuris pateikiamas ekrano apačioje, bet matomas tik tada, kai ten nuvedamas pelės žymeklis. Vienas iš labiausiai atgrasančių dalykų tokio pobūdžio žaidimuose būna veiksmų nelogiškumas, kurio bent jau „The Black Mirror“ demonstracinėje versijoje nėra su žiburiu nerasisim. Pavyzdžiui, reikia patekti į namą, kurio durys užrakintos, bet raktas paliktas ir įkištas iš priešingos pusės. Turime kažką panašaus į vielą, su kuria būtų galima ją išstumti, bet kaip tada ją paimti nuo žemės? Pagalvokite, kaip jūs tai padarytumėte realybėje. Teisingai – prieš išstumdami raktą, po durimis pakišame popieriaus lapą. Tvarka! Viskas logiška ir aišku kaip dukart du.

„The Black Mirror“ pasižymi labai gera grafika. Kiekvienas iš anksto sukurtas 3D fonas yra ne tik kad itin detalus, ryškus, bet ir labai įdomus bei nestatiškas. Vienur skraidžioja paukščiai, kitur dega ugnis ir panašiai. Kūrėjai ža-

Žvilgsnis į priekį

ŽP

da virš šimto tokių vietovių, pamint požeiminę viduramžių šventyklą, psichiatrijos kliniką (kaip naisyklė, dauguma siaubo žaidimų be jos neapseina), kapines ir kitas vietas, kurias įveiksite per šėšis ilgus, paslaptimis apipintus skyrius. Ir tai dar ne viskas! „The Black Mirror“ turės dieną, naktį ir net skirtingas oro sąlygas! Parodomajame žaidimo vaizdo klipe demonstruojamas lietus su griaus-tiniu yra toks tikroviškas, kad prie žaidimo kaip priedą gali tekti pirkti skėtį.

Garso kokybės tobulumu subejoti „Unknown Identity“ taip pat nepalieka jokių vilčių. Miško ošimas, paukščių giesmės, vėjas, durų gurgždesys – viskas skamba tikrai labai tikroviškai. O kur dar žingsnių garsai, priklausantys nuo to, kokia danga einate... Interneto

svetainėje pateiktos pavyzdinės muzikos ištraukos gražios, malonios ausiai, ir nors demonstraciniėje versijoje vaikštome tyloje (muzikine prasme), atlikus ypatingesnę veiksmą mus palydi labai mieli akordai. Visko tik tiek, kiek reikia. Nei per daug, nei per mažai. Idealu.

Liko nepaminėtas tik valdymas, bet ir čia aš nuvilsiu kritikus: jis lengvas, paprastas ir aiškus. Viskas atliekama pele, kada kairiojo mygtuko paspaudimu judame, šnekame, imame daiktus, juos kombinuojame, o dešinio – atidžiau apžiūrime objektus. Norėdami greitai perbėgti iš vienos vie-

tovės į kitą, dvigubu spragtelėjimu spaudžiame ant išėjimo.

Tai negi šiame žaidime taip jau viskas gerai? Tobulas nuotykis? Neskubėkite. Nors visoje šioje mano apžvalgoje ir dominuoja žodžiai



„puikus“, „nuostabus“ bei „geras“, nereikia pamiršti, kad prieš save mes tik turime demonstracinę versiją, o kai kuriais aspektais – vos pažadus. Juk žinote, kaip atsitinka su tais dideliais muilo burbulais... Prie projekto dirbama nuo 2000 metų sausio mėnesio. Didelis laiko tarpas, daug žadantis. Gal čekų kūrėjai mūsų tikrai nenuvils. Gal. Jeigu taip, tada jau greitai savo kompiuteriuose galėsime džiaugtis vienu didžiausiu metų atradimu, pristatysiančiu pasauliui kažką naujo ir kažką originalaus. Kas žino, gal vieną gražią dieną žaisdami kurį nors žaidimą mes pasakysime: tai man kažkur matyta, čia kaip „The Black Mirror“...

• Nerijus Saikauskas

VIETCONG

NAPALMO KVAPAS ANKSTŲ RYTA...

Vietnamo karo tema visada buvo tarsi tabu žaidimų kūrėjams. Dėl suprantamų priežasčių amerikiečiai tiesiog negalėjo išleisti į rinką žaidimo apie nepopuliarų karą bei leisti „kariauti“ Šiaurės Vietnamo pusėje. Be to, kaip rodo skaudūs patirtis, tiems žaidimams, kuriems visgi pavyko įveikti kelią nuo kūrėjų idėjos iki parduotuvės lentynų, sekėsi neypatingai gerai. 1998 metais, įkvėpta „Duke Nukem 3D“ sėkmės, maža nežinoma programuotojų komanda „TNT Team“ su „GT“ ir „Infogrames“ parama išleido žaidimą „NAM“, kuris iki šių dienų yra pats sėkmingiausias projektas apie Vietnamo karą. Nors tai tebuvo „Duke Nukem 3D“ visiškas perdirbinys su nevykusia grafika, tačiau karo atmosfera buvo atkurta aukščiausiam lygyje, dėl šitos priežasties žaidimas subūrė aplink save nemažą gerbėjų ratą. Iš kitų žaidimų Vietnamo tematika verta paminėti nebent „nemirtingos“ kompanijos „ValuSof“ kūrinį „Vietnam: Black Ops“ ir naujutėlį „Platoon“ iš „Digital Reality“ kontoros, sukurtą pagal to paties pavadinimo filmą.



Čekai jau ne kartą pasižymėjo rinkoje, išleisdami labai populiarius žaidimus, tokius kaip „Hidden & Dangerous“ ar „Mafia“, kuriuos sukūrė „Illusion Softworks“ bei „Operation Flashpoint“ iš „Bohemian Interactive Studio“. Šį kartą mažai žinomi čekų vyrukai iš „Pterodon“ (pirmasis jų sukurtas žaidimas buvo „Flying Heroe“) nusprendė nustebinti žaidėjus ir įrodyti savo potencialą, neapsiribodami eilinių arkadinių lenktynių kūrimu (kaip tai daro daugelis jaunų komandų) ir iškart peršokdami prie rimto projekto. „Vietcong“ – pirmojo asmens šaudyklę žaidėjai išvys jau vasario mėnesį. Iš pavadinimo nesunku atspėti, kad žaidimas mus nukels į Vietnamo karo laikus (jei tiksliau – į 1967 metus). Žaidėjui teks perimti būrio vado Stivo R. Houkinso (Steve R. Hawkins) būrį. Jo specialios paskirties būrys „A-112“ įeina į penktąjį specialiųjų



pajėgų dalinį, dislokuotą bazėje ant Nui Pek aukštumos Pleiku provincijoje, netoli Kambodžos pasienio. Darniajai komandai teks įveikti kampaniją, sudarytą iš dvidešimties misijų, kurių eigoje teks ginti bazę nuo priešų pajėgų, kontratakuoti, ieškoti partizanų stovyklų ir jas „valyti“, kautis jų iškastuose tuneliuose, senųjų šventyklų griuvėsiuose, užtvindytuose ryžių laukuose, nepraeinamose džiunglėse – vienu žodžiu atlikinėti visą sunkųjį dar-

Žvilgsnis į priekį



ba, kuris krito ant amerikiečių karių pečių Vietname. Tai daryti padės penki būrio nariai: operatorius P.J. Defortas, medikas J. Crockeris, kulkosvaidininkas C.J. Hornsteris, inžinierius T. Bronsonas ir vietinis sąjungininkas pėd-

sekys Le Duy Nhut. Kadangi komandos narių vardai jau žinomi, tikėtis pastiprinimo, matyt, neteks ir savo žmones žaidėjui teks saugoti viso žaidimo metu kaip save patį. Kaip ir daugelyje tokio tipo žaidimų, jūs tiesiogiai nekontroliuosite savo pavaldinių, o tik duosite bazines komandas, kas reikalauja stipraus dirbtinio intelekto. Kūrėjai nežada kurti „Deep Blue“ prilygstančio „proto“, tačiau žada, kad kompiuteriu valdomi komandos nariai bus tikrai naudingi, daug padės vietoje to, kad tiesiog maišytųsi po kojomis ir stosis ugnies linijoje, o priešai privers ne kartą suprakaituoti.

Geriausiems kariams – geriausi ginklai. Kūrėjai kol kas sle-

pia pilną sąrašą, tačiau žada, kad abiejų kariaujančių pusių tų laikų ginklai bus atkurti aukščiausiam lygyje ir žaidėjų laukia įvairių kalibrų automatiniai ir pusiau automatiniai ginklai, šautuvai, pistoletai bei peiliai, kurių pagalba bus galima be triukšmo „nuimti“ sargybinius. Be to, žaidėjo paslaugoms daug įvairios karinės technikos: sraigtasparniai (be pastarųjų retai apsieidavo kokia nors karinė operacija Vietname), džipai, sunkvežimiai ir greitaeigiai kateriai. „Vairuoti“ visko kūrėjai neleis, tačiau bus galima smagiai



pašaudyt iš stacionarių kulkosvaidžių ir patrankų, sumontuotų ant minėtos technikos.

Taip pat „Pterodon“ žada standartinį „džiaugsmų rinkinį“ – smulkiai detalizuotą grafiką, interaktyvią aplinką, nuostabų garso takelį, palaikantį atmosferą, garso efektus, priverčiančius žaidėją patikėti tuo, ką jis mato ekrane. Visa tai liktų tik tuščiais pažadais, jei ne faktas, kad prieš pradėdamas visus darbus kūrėjai perskaitė ne vieną šimtą knygų ir straipsnių, peržiūrėjo dešimtis dokumentinių filmų, tačiau liko nepatenkinti informacijos apie džungles kiekiu, todėl nusprendė patys nuvykti į Vietnamą, kad gebėtų autentiškai atkurti aplinką. Po dviejų ten praleistų savaičių „Pterodon“ sugrįžo į gimtinę su dideliu turtu: buvo padarytas ne vienas tūkstantis nuotraukų bei prifilmuota nemažai vaizdo medžiagos. Daug naudingos informacijos jie gavo ir po konsultacijų su dviem geriausiais čekų bota-





Kai kuriuos atsakymus į klausimus apie šį daug žadantį žaidimą jau dabar galima gauti pasiuntus demonstracinę versiją, skirtą žaidimams tinkle ir Internete iš oficialaus tinklapio (www.vietcong-game.com) Joje žaidėjas gauna galimybę kautis ir už Vietkongo pusę, kas automatiškai reiškia galimybę naudotis antros kariaujančios pusės ginklais. Tai – tikrai didelis privalumas.

• Dmitrij Rubcov

nikais, kurie atliko Vietnamo augalijos tyrimus ir taip nemažai prisidėjo prie kruopštaus „Pterodon“ darbo. Rezultatas puikiai matosi iš plačiai paplitusių Internete žaidimo nuotraukų – iš pirmo žvilgsnio viskas atrodo tiesiog puikiai, tačiau kiek niūroka, taigi

svarbiausia, kad kūrėjai nepersistengtų su realistiškumu.

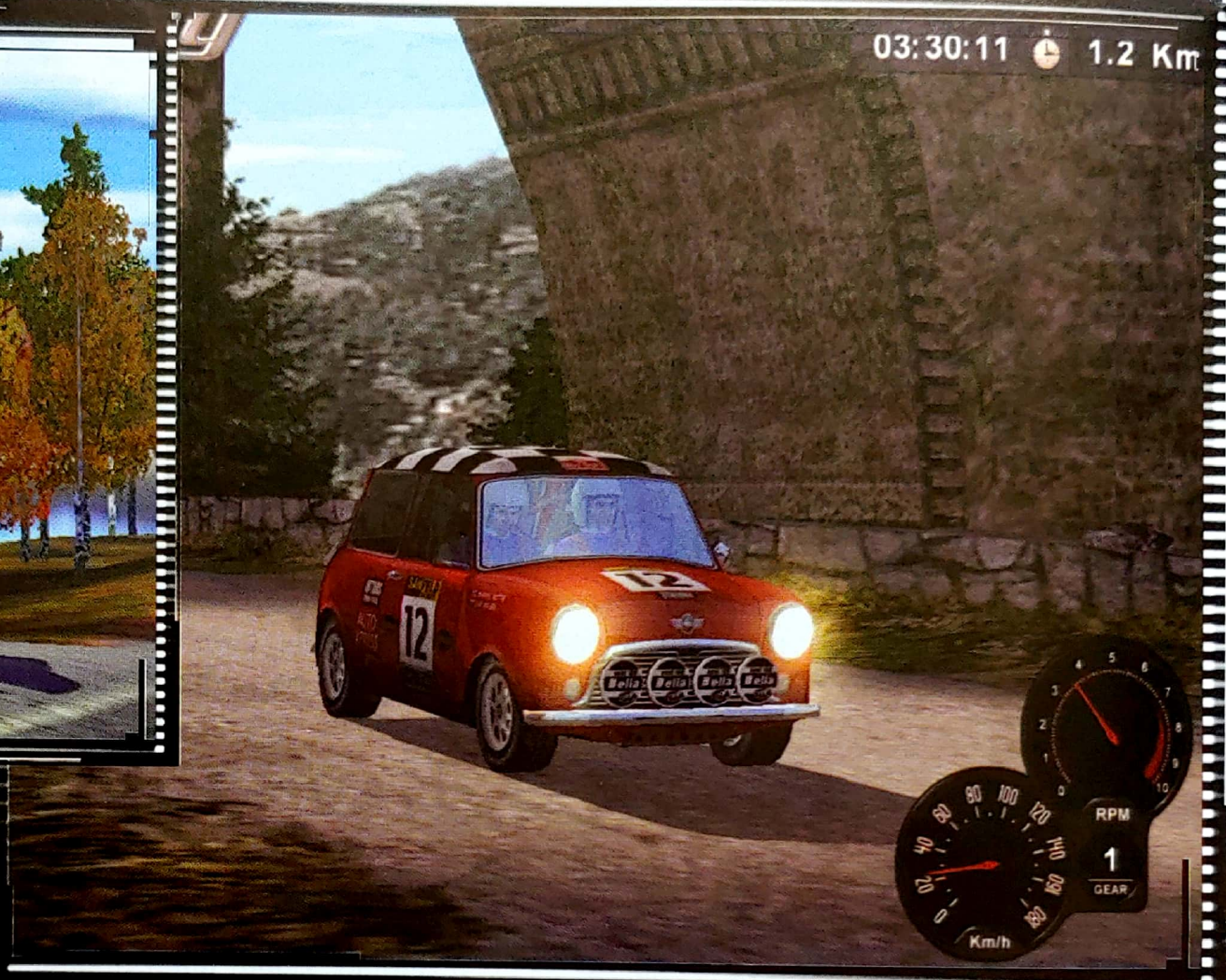
Iš pradžių žaidimas buvo kuriamas kaip „Rembo“ filmo versija kompiuteriui ir nors dabar jis tapo tiesiog taktine šaudykle apie Vietnamo karą, veiksmo ir adrenalino tikrai netrūks.



WWW.LINKARTA.LT interneto dizainas ir sprendimai

RALLY TROPHY

DIDYSIS PRIZAS



Nors mano arkliukas yra *FPS* tipo žaidimai, tačiau visą laiką po ranka turiu ką nors atsipalaidavimui ir dažniausiai tai būna kokios nors lenktynės, nesvarbu, ar tai būtų arkada, ar simulatorius. Paskutinius keletą mėnesių vienvaldis lyderis šioje srityje buvo *NEED FOR SPEED : HOT PURSUIT 2*. Visai natūralu, kad šios nuostabios lenktynės ėmė po truputį įkyrėti, ko pasėkoje ėmiausi ieškoti pakaitalo ir visai atsitiktinai į mano rankas papuolė firmos **AKELOTÉ KO.** naujai išleistas klasikinių 60 – 70 lenktynių simulatorius. Pažiūrėjus į metus, iškart paėmė juokas ir užplūdo asociacijos su tų metų grabais, kurie vis dar pasitaiko mūsų gatvėse ir tikrai niekuo neprimena lenktyninių monstrų – pakiužė, aprūdiję ir vos krutantys ☺.

Prieš pradėdant aprašinėti žaidimą, šiek tiek informacijos – žaidimas yra suskirstytas į dvi dalis – arkadą bei ralį. Šie savo ruožtu suskirstyti į čempionatus, pavienes trasas ir lenktynes laikui. Kuo gi skiriasi arkada nuo ralio? Kaip bebūtų keista, niekuo – tik arkadoje jūs startuojate grupėje, o ralyje – vienas ir turite šturmaną, apie kurį pakalbėsime vėliau ☺. Tai ir būtų vienintelis skirtumas, nes vairavimo sudėtingumas išlieka tas pats. Lygius galite pasirinkti tris – naujokas, mėgėjas ir ekspertas (kaip rašo kūrėjai), arba du – naujokas bei mėgėjas (tiek radau aš). Skirtumo tarp šių lygių nepastebėjau, kaip ir po automobilio derinimo garaže – galite koreguoti pakabą, greičių dėžę, padangas, variklį, stabdžius ir dar šį bei tą, tačiau

kyla natūralus klausimas – o kam?.. Vistiek nuo to niekas nesikeičia... Žaidime galėsite rinktis vieną iš 12 automobilių, tokių, kaip Ford Escort, Rover mini cooper, Lancia Fulvia, Volvo, Saab ir dar kelių senienų. Jos skirsis savo charakteristikom, išvaizda, pajėgumu ir... bus panašios valdyme iki



skausmo ☹️. Rinktis galėsite iš penkių regioninių trasų – tokių, kaip Rusija, Kenija, Suomija, Švedija bei Šveicarija. Kiekvieną regioną sudarys kelios trasos.

Įsidiegęs žaidimą tavoju kumščiu per akseleratoriaus klavišą



UUSINTA



ir... ėmiau suktis vilkeliu. Sukausi ilgai – jei nebūčiau baigęs „gazuot“, matyt, ten ir būčiau sulaukęs rungtynių finišo. Šiaip ne taip išlyginęs vairą, numygau akseleratorių ir nušutijau tolyn išvystydamas netgi 100 km/h greitį, de ja, tik iki pirmo posūkio – vėl pašėlusioje spiralėje įsisukau į kartoninių medžių gojelį. Taip, valdymas šiame žaidime toli gražu ne

iš lengvųjų – dauguma automobilių čia varomi galine pvara ir be jokios elektronikos – ABS, ASR diferencijavimo sistemų ir t.t. Todėl, kaip tvirtina kūrėjai, automobiliai juda maksimaliai realistiškai. Na, nemeluosiu – tada dar teisių neturėjau, pasakyti tiksliai negaliu, ar tų laikų automobiliai tikrai buvo valdomi taip sudėtingai ir judėjo pažeidinėdami be-



veik visus fizikos dėsnius – netgi įsigudrinau daryti suktukus, jei automobilį užmesdavo ir jis versdavosi per stogą, tuo pat metu besisukdamas aplink savo ašį. Ir visa tai darydavau nepažeisdamas automobilio ir netgi nelėtindamas greičio!!! To nebuvau matęs net drąsiausiuose Holivudo filmuose – tai reikia pabandyti kiekvienam. Galbūt todėl žaidime pakankamai gerai realizuotas Replay režimas – smagu pasižiūrėti, kaip jūsų „bolidas“ lekia (ne, tiksliau būtų sakyti – blaškosi konvulsijose it Švento Vito šokyje) išdarinėdamas nerealiausius triukus ir lydimas žiūrovų aplodismentų. Aš pasakiau „žiūrovų“? Atsiprašau. Dvimačių fotografijų, statiškai išrikiuotų tam tikrose vietose ir džiaugsmingais šūksniais bei plo-



18. Player 1
Mini Cooper S

03:40:32
+24.39

jimais palaikančių bet kokį, kad ir labiausiai nevykusį jūsų manevrą. Beje, jie visur būna aptverti tvorelėmis – matyt, kūrėjai pagalvojo, kad ant tiek prastai atrostanti minia būtinai sukels lenktynininkų pasipiktinimą ir šie bandys atkreipti dėmesį į save, įsireždami į jų tarpą. Deja deja... Į plonytę virvelę atsimušite it į betoninę sieną, lydymas džiaugsmingų aplodismentų.

Šiaip grafika žaidime mažiau, nei vidutinė ir tai visai nenuostabu – juk žaidimas sukurtas prieš tris metus ir tai, kad jis dabar perleistas, jo kokybės nepagerina. Pagrin-

dinis koziris – saulė bei jos sukeliami efektai, panašiai, kaip pirmajame Serious Sam. Na, o visa kita – chm... Na, yra dulkės... Matosi jūsų išartos vėžės, tačiau peizažai „biedni“ – miškas iš toliau atrodo kaip miškas, o privažiavęs arčiau pamatai, kad tai tėra keletas medžių, padarytų iš dviejų poligonų, už kurių slypi monolitinė siena, nudrėbta iš žaliai juodos košės. Mašinos pažeidžiamumas realizuotas neblogai – susimaigo kapotas, sparnai, dūžta stiklai, lempos, pagal pažeidimo tipą gali kristi automobilio greitis, atsirasti trauka į kurią nors pusę ar nesijungti pava-

ros. Automobilis gali netgi visiškai sugesti. Vėlgi išlenda kūrėjų „liapsusai“ – vieną kartą gali rėžtis kakta į medį ir nieko, o kitą kartą vos kepštelėjęs sparnu tvorelę, sulauki šturmano priekaištų. Beje, jis lietuvis ir žaidimo metu nesiliauja replikuot, kuo sukelia ne tik šypseną, bet ir isterišką juoką – realybėje toks šturmanas už poros minučių būtų išgrūstas velniop. Kažkuriam griovy jis netgi spėja paaiškinti, kad tai jo asmeninis automobilis ☺. Šiaip garso takelis neblogas – muzika, gamtos įgarsinimas priekaištų nesukėlė. Būčiau neprikibęs ir prie automobilių variklių skleidžiamo garso, tačiau po to, kai kūrėjai anonsavo, kad variklių garsai yra autentiškai įrašyti specialiose akustinėse kamerose, specialiai atkreipiau dėmesį ir likau nusivylęs – negi tais laikais visi galingi automobiliai pirpdavo pastorinto motorolerio bosuiku? Aš jau tyliau apie tai, kad garsą testavau per aukštos koky-



bės garso aparatūrą, kas gi turėtų girdėtis per plastmasines kompiuterines audiosistemas?.. Mandaigiai tyliau. Ir baigiu šį straipsnį mintim, kad Pro Rally 2001 buvo visais atžvilgiais geresnis.

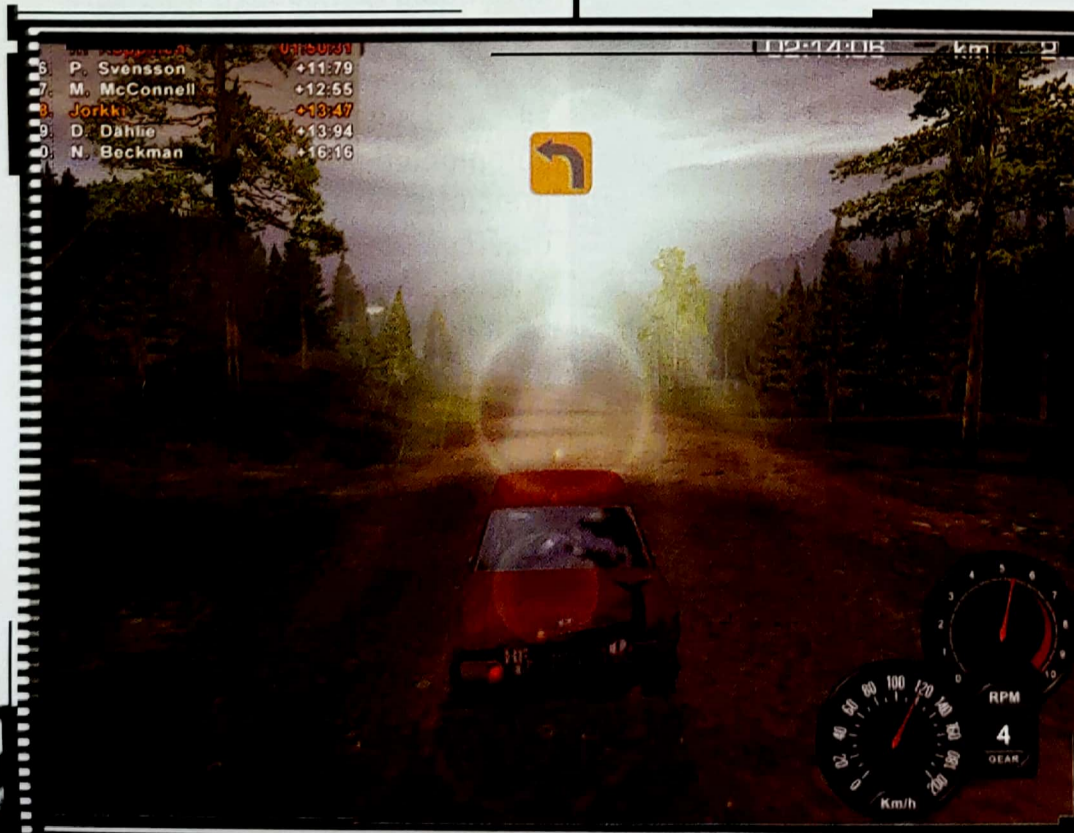
Beje, esate matę karvę, kuri bėgtų greičiau, nei 100 km/h? Pasirodo, tokių yra – bandžiau kelias vyti, lydymas išsigandusio šturmano vapėjimo, tačiau nesėkmingai...

Gamintojas:

JoWood Productions Software AG

Platintojas: **AKELOTĖ ir KO.**

• BikeR



AR REIKALINGA asmeninė interneto svetainė?

Šiuo metu jau tampa įprastu reiškiniu įmonių ir organizacijų interneto svetainės. Tačiau asmeninių svetainių Lietuvoje matyti dar nedaug. Gali kilti klausimas – kam reikalinga žmogui asmeninė Interneto svetainė ir ar sunku ją susikurti nemokančiam programuoti.

Internetas atveria puikias naujas galimybes daugelyje sričių, tame tarpe individualiai saviraiškai.

Kiekvienas žmogus gali turėti skirtingų priežasčių, dėl kurių reikėtų susikurti ir turėti savo asmeninę Interneto svetainę:

Studentui – surasti draugų, papildomą darbą, papildomai uždirbti platinant svetaines

Mokslininkui, žurnalistui, dailininkui, rašytojui – supažindinti su savo darbais Lietuvos ir užsienio visuomenę

Merginoms, kurios yra ar nori būti supermodeliais – pateikti savo nuotraukas, susirasti pasiūlymų darbui Lietuvoje ir užsienyje

Specialistams – pasiūlyti savo paslaugas ir gauti užsakymus

Kolekcionieriams – pateikti informaciją apie savo kolekcijas, surasti pirkėjus ir kitus kolekcionierius kolekcijos papildymui ir keitimuisi ir daug kitų pritaikymų.

Asmuo, susikūręs savo svetainę, gali:

- pateikti apie save informaciją, kuri padėtų jam susirasti draugų, susipažinti su mylimu žmogumi, surasti tuos pačius pomėgius turinčių žmonių, pvz., kolekcionieriai;

- sukurti nuotraukų albumą, pvz. kelionės, šeima, draugai ir kt.

- sukurti savo straipsnių katalogą, jei asmuo rašo į spaudą

- „kalbėtis“ Internete („chat“) su savo draugais ir pažįstamais

- atidaryti diskusijų klubą („svečių knyga“)

- susipažinti per Internetą

- pasiūlyti savo paslaugas

- surasti geresnį darbą.

Asmeninėje svetainėje specialistas galėtų patalpinti diplomus ar pažymėjimus, liudijančius jo išsilavinimą, mokslinį laipsnį, baigtas stažuotes, kvalifikacijos kėlimo kursus, licenciją, įgalingančią verstis praktika. Jis gali papasakoti apie įdomesnius darbo atvejus, pareikšti nuomonę rūpimais klausimais.

Tokie specialistai, kaip šeimos gydytojai, stomatologai ir kiti vartotojai galėtų save reprezentuoti internete susikurdami asmeninę svetainę.

Kaip matome, galimybių daug ir turėti savo in-

terneto svetainę tikrai verta. Tačiau kaip tai padaryti, jei nesi tos srities profesionalas, o užsakyti svetainę kitiems nepakanka pinigų?

Tam tikslui gali puikiai pasitarnauti Interneto svetainių kūrimo programos.

Programa AIVAWEB

Labai puikias galimybes šiam tikslui suteikia programa AIVAWEB, kurią sukūrė AIVA SISTEMA specialistai. Programą galite surasti ir naudotis adresu www.web.aiva.lt. Kurti svetainę galima nemokamai. Kainuoja tik jos registracija ir palaikymas.

AIVAWEB programa tokia universali, kad žmonės ir neturėdami jokio techninio išsilavinimo, gali susikurti labai funkcionalią svetainę. Vienintelis šios svetainės trūkumas tas, kad jai gali stigti išskirtinumo, todėl tikėtina, kad atsiras daug panašaus dizaino svetainių. Norint to išvengti, į programą talpinami vis nauji dizaino variantai. Pagal interneto svetainės turinio valdymo programą AIVAWEB svetainės dizainas pasirenkamas iš siūlomų variantų. Programos siūlomą dizaino variantą galima keisti iš siūlomų variantų aibės.

Numatyta ir kita galimybė: jeigu įmonė ar asmuo nori savo Interneto svetainei suteikti originalią išvaizdą, firmos specialistai už papildomą mokestį pasirengę patobulinti svetainę.

Programa AIVAWEB turi šias galimybes:

- leidžia sukurti kiek norima svetainės puslapių ir juos katalogizuoti,
- sukurti fotoalbumą,
- sukurti atsiliepimų knygą,
- sukurti pokalbių kambarį.

Pagrindiniame puslapyje gali būti talpinama:

- puslapio pavadinimas – įstaigos pavadinimas,
- adresas, kodas, telefonas, faksas, elektroninio pašto adresas bei darbo valandos,
- viena – dvi nuotraukos,
- firmos ženklas – logotipas,
- kiek norima nuorodų į kitas svetaines,
- įvairios rubrikos.

Svetainės puslapių skaičius neribojamas. Sudarant mygtukų medžius, gali būti suformuojama kiek norima svetainės puslapių katalogo principu.

Svetainėje galima susikurti nuotraukų albumą su tekstais.

Pirmame puslapyje

gali būti aktyvuota Svečių knyga. Taip pat galima organizuoti diskusijas tam tikromis temomis.

Programa AIVAWEB interneto svetainę leidžia kurti viena arba keliomis kalbomis iš karto – lietuvių, rusų, anglų ir olandų. Numatoma galimybė svetaines kurti lenkų ir vokiečių kalbomis.

Kiekvienos kalbos puslapyje galima patalpinti kiek nori nuorodų į kitus internetinius puslapius.

Svarbu tai, kad kuriant svetainės puslapius, tekstas rašomas analogiškai, kaip tai daroma Word programoje, o nuotraukos talpinamos analogiškai, kaip tai daroma siunčiant elektroninius laiškus. Todėl bet kuris, mokantis rašyti kompiuteriu, programos pagalba gali be papildomo apmokymo kurti savo svetainę.

Registracija

Programos AIVAWEB pagalba galima ne tik susikurti Interneto svetainę, bet ir gauti jos vardą (domeną) ir užregistruoti.

Svetainės vardo, kurio struktūra www.pavadinimas.aiva.lt ir registracija įmonėms ir organizacijoms kainuoja 185 litus, mėnesinis mokestis 29 litai. Galima pasirinkti ir kitas svetainės vardo galūnes: katalogas.lt ir aivaweb.com. Jei pasirenkamas vardas, kurio struktūra www.pavadinimas.lt, reikia mokėti papildomą mokestį.

Asmeninės svetainės, susikurtos AIVAWEB

programos pagalba, registracija kainuoja 89 litus. Mėnesinis mokestis – 18 litų. Tokiai svetainei suteikiamas adresas www.vardas.aiva.lt (vardą kiekvienas laisvai pasirenka pats).

Svetainės papildymas ir keitimas

Asmeninę svetainę galima bet kuriuo metu papildyti ir keisti. Tuo tikslu, kuriant svetainę, *pasirenkamas vartotojo vardas ir slaptažodis* ir įrašomas į svetainės duomenų bazę. Vėliau bet kuriuo metu pagal savo *vartotojo vardą ir slaptažodį* galima įeiti į savo svetainę ir papildyti bei keisti duomenis.

Elektroninės komercijos galimybės

Jei svetainės savininkas pageidauja, firmos AIVA SISTEMA specialistai į ją gali integruoti Interneto parduotuvės programinę įrangą. Jos pagalba svetainės savininkas pats galės susikurti savo prekių ar paslaugų katalogą, o svetainės lankytojai užsakyti prekes ir atsispausdinti sąskaitą apmokėjimui.

Pati AIVAWEB programa irgi suteikia elektroninės komercijos galimybes kiekvienam Interneto svetainės savininkui.

Kiekvienoje AIVAWEB programos pagalba sukurtoje Interneto svetainėje talpinamas reklaminis skydelis – baneris, kuriame yra užrašas „Susikurkite svetainę“.

Paspaudus šį banerį, patenkama į svetainės

kūrimo programos puslapį, kur yra programos aprašymas ir pati programa.

Jei asmuo, paspaudęs banerį užsiregistruoja ir pradeda daryti savo svetainę AIVAWEB programos pagalba, programa duomenų bazėje atžymi, iš kurios svetainės atėjo naujas klientas. Kada šis klientas apmoka savo sukurtą svetainę ir ji užregistruojama, į svetainės, iš kurios atėjo naujas klientas, sąskaitą pervedama 10 Lt pinigų suma. Tam dalyvaujančių projekte svetainių savininkai turi įvesti per savo svetainę savo sąskaitos numerį, į kurią turi būti pervesti tarpininkavimo pinigai.

Tuo tikslu programoje AIVAWEB numatytas puslapis su sutarties forma. Norėdamas dalyvauti projekte, svetainės savininkas atsidaro puslapį su sutartimi ir ją užpildo įvesdamas savo sąskaitos numerį ir pavardę. Pagal nutylėjimą pradžioje programa pati įveda į sutartį jau įvestus į svetainę duomenis – svetainės pavadinimą ir adresą. Jei svetainės savininkas nori, gali pakeisti šiuos duomenis ir įrašyti sąskaitos numerį. Užpildęs sutartį, svetainės savininkas spaudžia mygtuką „Sutartį tvirtinu“. Tada programa įrašo duomenis į duomenų bazę ir sutartis laikoma sudaryta.

Projektas numato, kad svetainės savininkas gauna tarpininkavimo pinigus ne tik tada, kai iš jo svetainės naujas klientas užsisako sau

svetainę, bet ir tada, kai iš jo svetainės užsisakiusio kliento svetainės užsisako kiti klientai savo svetainę. Tokiu būdu programa, fiksuodama antro lygio svetainės naują klientą, įrašo į jo duomenų bazę ne tik tos svetainės, iš kurios jis atėjo, adresą, bet, jei toks buvo, ir pirmo lygio svetainės, iš kurios buvo atėjęs antro lygio svetainės klientas.

Po to, kai klientas apmoka už svetainę, programa patikrina, ar jis atėjo per kieno nors svetainę (svetaines) ir, jeigu taip, generuoja elektroninio pašto pranešimą svetainės, iš kurios buvo gautas naujas klientas, savininkui „Iš Jūsų svetainės buvo gautas naujas klientas“. Gavęs šį pranešimą, svetainės savininkas ne vėliau kaip per mėnesį gaus į savo asmeninę sąskaitą tarpininkavimo užmokestį.

Portalas „Kas geriausias“

AIVA SISTEMA ne tik sukūrė programą asmeninių svetainių kūrimui, bet ir pasirūpino, kad jas lengviau būtų surasti.

Pačioje programoje kuriant svetainę numatyta galimybė įvesti raktinius žodžius, pagal kuriuos pasaulinės paieškos sistemos, kaip MSN, suras Jūsų svetainę.

Be to, AIVA SISTEMA sukūrė dar vieną svetainę – portalą pavadinimu „Kas geriausias“. Svetainės adresas www.auto-info.lt ir www.aivaweb.com. Joje ne tik pa-

teiktos nuorodos į visas AIVAWEB pagalba sukurtas svetaines, bet ir integruota informacijos paieškos iš svetainių sistema. Pagal įvestą į asmeninę Interneto svetainę informaciją apie save portalo „Kas geriausias“ paieškos sistema gali atrinkti svetaines, kurių savininkai įvedė apie save duomenis, reikalingus susipažinimui – apie ūgį, sudėjimą, metus, amžių, pažinties tikslus ir kt. Jei ieškan-tis pažinties asmuo įve-

da jam rūpimus paieškos kriterijus, programa išves visas svetaines, kuriuose bus įvesti duomenys, atitinkantys šiuos kriterijus. Tarp kitko, nebūtina įvesti šiuos duomenis, kad jie matytųsi asmeninėje svetainėje. Programa leidžia juos įvesti, bet nerodyti svetainėje, tačiau paieškos sistema juos atras.

Kita puiki galimybė, kuria pasižymi portalas „Kas geriausias“ – paieškos sistema leidžia atrinkti svetaines, kurių

savininkai siūlo kokias nors paslaugas, arba nori susirasti darbą.

(Užs.03 - 01)

AIVA SISTEMA:

- Kuriame interneto svetaines

- Nebrangiai teikiame interneto paslaugas

- Prekiaujame, remontuojame ir aptarnaujame kompiuterius

Užsakymai:
www.schop.aiva.lt;

el.paštas:
sales@office.aiva.lt

Vilnius: Aguonų g. 10,
tel.: (8 5)2127654,
2127484, faks.:
2127825

Kaunas: Maironio g. 26,
tel.: (8 37) 224692,
faks.: 223575

Klaipėda:
Taikos g. 48,
tel./faks.: (8 46) 411662

Šiauliai: Aušros al. 41,
tel./faks.: (8 41) 525540

KAS? GERIAUSIAS

INFORMACINIS PORTALAS

ŽMONĖS **ĮMONĖS**

PAVARDĖS A...Ž

A B C Č D E Ė F G H I J K L M N O P R S Š T U Ū V Y Ž

Pagal vardą/pavarde:

leškoti

IEŠKO DARBO

Profesija

Atlyginimas

leškoti

NORI SUSIPAŽINTI

Lytis

Amžius

Ugis

Kuno sudėjimas

Rukymas

Išsilavinimas

Šeimyninė padėtis

Pažinties tikslas

leškoti

SIŪLO PASLAUGAS

Įveskite paslaugos pavadinimo fragmentą:

leškoti

KALBOS

Lietuvių English Rusų

Jūsų kompiuterių

MATRICA

Toks dabar metas, kad informacinės technologijos kosminiais greičiais skverbiasi į mūsų buitį ir įvairiausi protingi prietaisai seniai nieko nebestebina. Buvo laikai, kai viso kurso studentai sueidavo pas vieną laimingąjį, kuriam koks nors turtingas dėdė būdavo atsiuntęs super/ultra kompiuterį su 386 architektūra... Daug kas, ir aš tame tarpe, naktimis po to nemiegodavom, pavydėdavom... O dabar visiškai normalu, kad sukriošus bobikė su teleskopiniais akiniais dėlioja kortukes Pentium IV kompiuterio monitoriuje. Didėja rinkos apimtys, didėja ir informacijos paklausa, ko pasėkoje didėja ir pasiūla. Todėl savo skaitytojams siūlome pokalbį su LTV laidos MATRICA „frontmenu“ Aurimu. Taigi,

1. Kada ir kaip atsirado jūsų laida?

Pirmoji MATRICA pasaulį išvydo dar praėjusio LTV sezono viduryje. Sausio mėnesį laidą apie kompiuterines technologijas pradėjo kurti Andrius Rimkūnas. Su Andriumi kartu baigėme gimnaziją, ir kadangi turiau kompiuterinį išsilavinimą, po keleto pirmųjų laidų prisijungiau prie šio projekto kaip laidos ekspertas. Taip viskas ir prasidėjo. Nuo šio sezono laidą kuriu pats. Man padeda LTV kolektyvas bei pažįstami kompiuterių žinovai.

2. Kiek žmonių dalyvauja laidos kūrime?

Vienareikšmiškai atsakyti, ko gero, negalima. Priklauso nuo to, apie ką laida. Vienas negaliu žinoti visko apie kompiuterius, todėl dažnai laidoje dalyvauja atskirų sričių ekspertai, kurie profesionaliai pristato temą. Nuolatiniiais laidos darbuotojais pava-

dinti galima mane, LTV operatorių Gintautą Railą, montažo specialistą Rimą Valaitį bei laidos prodiuserę Dalią Andriušienę. Pats dirbu įvairius redaktoriaus, režisieriaus darbus.

3. Kokia jūsų laidos specializacija? (t.y., ji yra apie žaidimus, software, hardware, verslo sprendimai ar pan.?)

Specializacija? Niekada nesistengiau viską pakreipti viena siaura linkme. Laidos tikslas buvo ir iki šiol liko nepakitęs – šviesti visuomenę apie tai, kas vyksta kompiuteriniame pasaulyje, pristatyti naujas technologijas, o svarbiausia – parodyti eiliniam žmogui, kad praktiškai visos naujosios technologijos yra kuriamos būtent jam – paprastam namų kompiuterio vartotojui. Labai dažnai tenka susidurti su baime, kurią žmonės jaučia kompiuteriui. Todėl dažnai laidoje stengiamės

parodyti praktinius pavyzdžius, kaip vieną ar kitą kompiuterio atliekamą funkciją pritaikyti savo kasdieniame gyvenime ir taip palengvinti savo darbą. Tikiuosi, kad laida padės greičiau sulaukti to meto, kai kompiuteris kiekvienam išprususiam žmogui taps tokiu pat įprastu darbo įrankiu, kaip pieštukas.

4. Kokio amžiaus žiūrovams yra skirta jūsų laida?

Manau, kiekvienas bent šiek tiek besidomintis kompiuteriais laidoje ras kažką naudingo sau. Nesistengiame pataikauti kažkuriai vienai vartotojų grupei. Jauni ir seni pradedantys dirbti kompiuteriu gali susipažinti su įvairių technologijų pradmenimis. Negalime ir nesistengiame parodyti visko. Užtenka vartotoją „užkabinti“, sudominti ir jis pats toliau domės. Paprastai, kylant klausimams, žiūrovai gali rašyti tiesiai man elektroniniu paštu [\[kas@lrt.lt\]\(mailto:kas@lrt.lt\). Be to, sukūrėme laidos svetainę \[www.mixas.net\]\(http://www.mixas.net\), kurioje ne tik mes, bet ir patys svetainės lankytojai gali padėti vieni kitiems spręsti iškilusias problemas. Nuolatinis puslapių lankytojų skaičiaus didėjimas rodo, kad puslapiai naudingi ir tiems, kurie klausia, ir tiems, kurie nori padėti.](mailto:tas-</p></div><div data-bbox=)

5. Jūsų nuomone, ar šiuo metu rinkoje yra pakankamai informacijos IT sferoje, kad ir lyginant su kitomis šalimis?

Manau, kiekvienas norintis tikrai gali rasti jam reikiamą kompiuterinę informaciją. Šiuo metu kiekvienas gali apsilankyti kad ir interneto svetainėje, kur inernete galima rasti viską. Šiuo požiūriu Lietuva visiškai nesiskiria nuo kitų pasaulio valstybių – ir ten, ir čia internetas tas pats. Smagu, kad Lietuvoje necenzūruojamas interneto puslapių naršymas, kaip kai kuriose kitose šaly-

se. Žodžiu, internetas – ta terpė, kur kiekvienas ras visą informaciją, kurios jam reikia. Ir ne tik apie kompiuterius. Tiesa, šiek tiek problemų gali sukelti tai, kad pakankamai nedaug informacijos yra pateikiama lietuvių kalba. Tačiau, manau, tai nepasikeis niekada, o mokėti užsienio kalbą visuomet yra privalumas.

6. Šiuo metu visos laidos pristatinėja programas bei žaidimus, kurie 95% yra skirti pajėgioms platformoms. Ar nemanote, kad tai yra vartotojų diskriminacija? Juk didžioji dauguma visų vartotojų naudoja vidutinės klasės kompiuterius? Išėina, kad informacija skirta tik saujelei išrinktųjų, o visi kiti pasmerkti būti stebėtojais?

Nemanau, kad tai turėtų būti didelė problema. Nesu aistringas kompiuterinių žaidimų mėgėjas, galbūt todėl, kad paprasčiausiai neturiu laiko prisėsti ir pažaišti. Paprastai visas vidutiniškai 12-15 valandų per parą prie kompiuterio praleistas laikas yra naudojamas laidos kūrimui, programavimui bei žinių kaupimui. Žiūrėdamas laidas apie kompiuterinius žaidimus, suprantu tuos, kurie juos kūrė – jie siekia, kad jų žaidimai vartotojui suteiktų kuo didesnį realybės pojūtį. Tam reikalingi kompiuterio resursai. Tačiau šiuo metu, kai už 2-3 tūkstančius litų galima nupirkti pakankamai galingą kompiuterį, tai darosi nebe taip aktualu. Žinoma, vartotojas visuomet bėgs paskui žaidimų kūrėjų reikalavimus, o ne at-

virškščiai. Galų gale, rinkta taip sutvarkyta, kad skatintų vartotoją savo kompiuterį keisti galingesniu. Nemanau, kad tai būtų galima pavadinti diskriminacija. Atvirškščiai – tie, kurie neturi galingo kompiuterio, gauna žinių apie tai, ką toks žvėriukas gali jiems duoti. Be šios informacijos vartotojas net nesusidomės naujesnėmis technologijomis.

7. Jūs manote, kad jūsų laida jau pasiekė norimą lygį, ar planuojate tobulėti?

Tobulėjimui ribų nėra. Aš manau, kad laida gerėja tiek turinio, tiek ir jo išpildymo, technologine prasme. Už turinį turėčiau padėkoti laidos žiūrovams, kurie dažnai laiškuose ir pokalbių svetainėje duoda gerų minčių, apie tai, kokias aktualias temas galima būtų aptarti laidos metu. Stengiamės tobulėti stebėdami, kaip panašias laidas kuria užsienio televizijos. Mėgstu žiūrėti BBC World laidelę „Click OnLine“. Trumputėje penkiolikos minučių laidoje autoriai aptaria tai, kas žiūrovams įdomu internete. Tiesa, Lietuvoje šiek tiek sunkiau pakalbinti tokius žmones, kaip Bill'as Gate'sas, ar Styv'as Jobs'as, tačiau darome ką galime. Nepraleidžiame progos pakalbinti į Lietuvą atvykusių užsienio kompanijų ekspertų.

Tobulėti stengiamės visuomet. Ar tai pavyksta – spręsti žiūrovams. Ne visuomet techninės priemonės ir laiko stoka leidžia įgyvendinti norimas idėjas, tačiau nestovime vietoje, einame į priekį ir po truputį stengiamės

siekti to, ko iki šiol dar nepavyko pasiekti.

8. Kaip manote, koks Lietuvos IT vartotojų lygis, lyginant su užsieniu?

Kartais tyliai juokiuosi, kai spaudoje ar per televiziją išgirstu su išgąsčiu pateikiamus statistinius kompiuterių bei interneto vartotojų rodiklius. Statistika tai viena. Be abejo, kažkur ten Amerikoje ar Vakarų Europoje yra daugiau kompiuterių vartotojų. Tačiau ir mes tą lygį pasieksime labai greitai. Kitas klausimas – vartotojų žinių lygis. Pastebiu, kad net ir jauni, bei seni pradedantys kompiuterių vartotojai domisi ne tik tuo, kaip patikrinti savo elektroninį paštą ar naršyti internete, bet ir daug sudėtingesniais dalykais. Tai rodo, kad Lietuvoje kompiuterių vartotojai žino ir sugeba tikrai nemažiau, nei užsienio vartotojai. O statistika šioje vietoje suskaičiuoja ir kiekvieną senutę, kuri galbūt moka įjungti ir išjungti kompiuterį.

9. Na ir pabaigai gal siek tiek apie save ir, žinoma, ko palinkėtumėt sau ir mūsų skaitytojams...

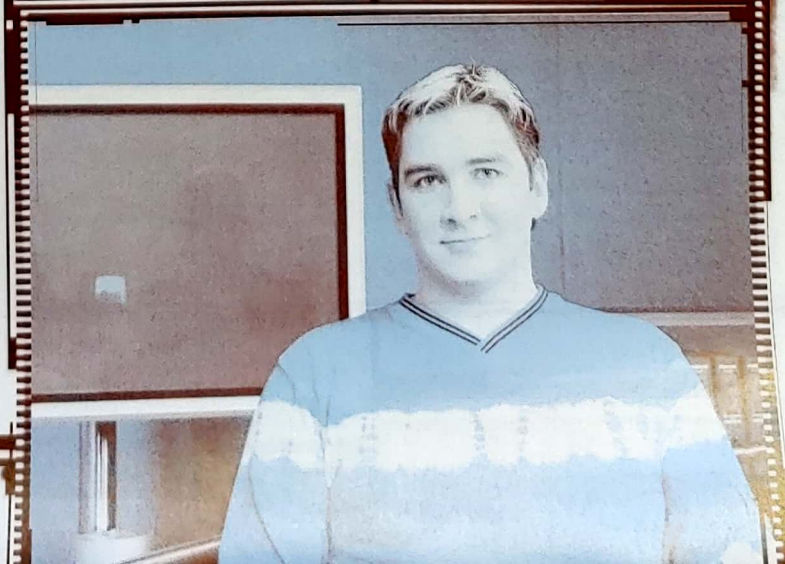
Dažnai laidos žiūrovai manęs klausia, kokia mano profesija? Aišku, būtų juokinga, jei į žiūrovų laiškus ar žinutes diskusijų puslapiuose atsa-

kinėtų kitos profesijos žmogus. Esu programuotojas. Kažkada baigiau KTU gimnaziją, kurioje galutinai ir nusprendžiau, kad noriu dirbti su kompiuteriais. Prieš gerus metus baigiau KTU informatikos fakultetą – gavau magistro diplomą. Su kompiuteriais dirbu maždaug 14 metų. Šiuo metu be to, kad kuriu laidą, dar ir programuju – kuriu radijo stotims skirtas kompiuterines automatizavimo sistemas. Tai įdomus darbas, leidžiantis panaudoti ir fantaziją, ir visas turimas kompiuterines žinias. Jau seniai domiuosi garso bei vaizdo kompiuterinėmis sistemomis.

Visiems žurnalo skaitytojams palinkėčiau vieno – nebijokite kompiuterių. Žaiskite žaidimus, dauguma jų lavina vaizduotę ir mąstymą. Kai kurie galbūt susidomės ir patys sukurs įdomių žaidimų, kiti paprasčiausiai išmoks naudoti kompiuterį ir kitiems darbams atlikti. Svarbiausia, priverskite kompiuterį dirbti jums. Jūs turite galvoti, kompiuteris – dirbti. Tikiuosi, niekuomet tai neapsivers aukštin kojomis. Matrica.

Dėkoju už sugaištą laiką, tardymas baigtas.

• BikeR



PAIEŠKA INTERNETE

(tęsinys, žr. 2002 m. gruodžio mėn. numerį)

Interneto katalogų naudojimas

Prisimename, kad katalogu naudojamės, kai ieškoma tema populiari, nujaučiame, kurioje šalyje atsakymas bei žinome, kuriame katalogo skyriuje ieškoti atsakymo. Raskime, kokį kiną galėtume pažiūrėti šį vakar Vilniuje nuo 18 val. Pirmą mintis būtų: naudotis populiariausiu paieškos serveriu *Google* – kaip tinkamu didžiausiu daliai gyvenimo atvejų. Kaip formuluosim užduotį paieškai? Prisiminkim, kad paieškos serverio eilutėje reikia rašyti žodžius, kurių tikimės rastame dokumente. „Kinas“ – labai bendras žodis, *Google* duoda virš 40 000 atsakymų, t.y., dokumentų, kuriuose šis žodis yra. „Kinas šiandien“ – apie 2000 dokumentų. „Kinas šiandien 18 val.“ – virš 200 dokumentų, „Kinas šiandien Vilniuje 18 val.“ – apie 150. Kodėl taip yra?

Žodis „kinas“ labai jau dažnas, „šiandien“ – dokumentuose reiškia ne paieškos dieną, o atspausdinimo dieną (2000-aisiais metais irgi buvo „šiandien“). 18 val. irgi netinka, nes mums tiktų ir 18:15, ir 18:30 ir panašūs laikai. Apribojimas vien lietuvių kalba (irgi apie 150 rezultatų) nedaug padeda. Kituose paieškos serveriuose (www.alltheweb.com, www.seklys.lt) rezultatai irgi panašūs. Darom išvadą, kad bendroji paieška gero rezultato šiuo atveju neduos.

Grįžkim vėl prie užduoties. Ar mūsų klausimas populiarus, t.y., ar daugelį žmonių domina? Matyt, laisvalaikio daug žmonių lanko kiną. Ar žinome, kurioje šalyje atsakymas bus? Taip, Lietuvoje. Tiesa, Lietuvos kino repertuaras gali būti paskelbtas ir kuriame nors užsienio serveryje, bet, jei ši vieta gerai prižiūrima, lankoma, tada

jos adresą rasime ir lietuviškame interneto kataloge. Ar žinome, kuriai gyvenimo sričiai priklauso atsakymas?

Nors kataloguose skyrių pavadinimai gali būti nevienodi, tačiau susiorientuotume pagal „laisvalaikio“, „pramogų“ ar panašias kategorijas. Vadinasi, paieškai patogiau bus naudotis interneto katalogu.

Pradėkim nuo geriausiai prižiūrimo katalogo „Lietuva internete“ (red. V. Palubinskas). Pradiniame vaizde matosi du skyriai:

1. Paslaugos internete bei laisvalaikis (gerų paslaugų adresai);

2. Registras (įmonių, organizacijų, žmonių svetainių adresai).

PASLAUGOS INTERNETE, LAISVALAIKIS		REGISTRAS
Uešilas	Pažintus	Kaip rasti?
Žinutai	Pranogos	MAP-URL
Naujienos	Sveikata	Kas naujo
Relionės	Sportas	Kas gero?
Rūšys	Dailė	
Sauga	Muzika	
Paqaliba	Zaidimai	micro

2 pav. Pirmas žingsnis, naudojant katalogą „Lietuva internete“.

pav.). Pastebėkim, kad viduje jau kitas pavadinimas (kritika p. Palubinskui). Pajudinę pelę matom, kad kiekvienoje eilutėje yra po kelis adresus. Tai šio katalogo ypatybė – visuose kituose kataloguose kiekvienam adresui skirta po 1 eilutę. Išradimas labai taupo vietą, tačiau autoriui papildomas vargas: sudėlioti žodžius (adresus) taip, kad iš pastraipos matytųsi jos prasmė. Vartotojas prie to įpranta neiškart, tačiau įpratęs tuo žavisi.

Akimis peržiūrėm pastraipas – užkliūnam už „Meno ir pramogų...“. Vesdami pelę matome, kad mums turėtų tikti žodis „repertuaras“ (www.filmai.lt), vėliau pamatysim, kad tinka ir „kino“ (www.cinema.lt). Abu šie adresai veda į Lietuvos kino portalus, juo-

Laisvalaikis internete

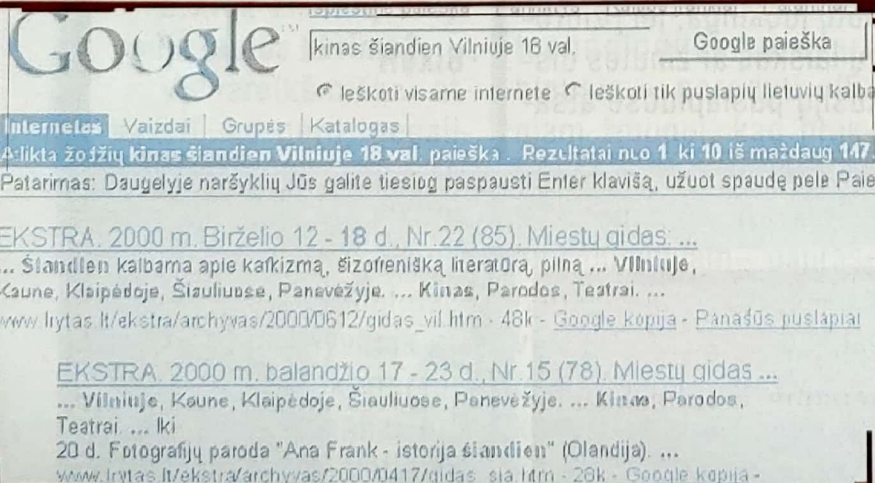
- nauja, pakeista, papildyta, A - tik anglų kalba, CUIF - paieška šiame lape
- **Cosmopolitan**, **Eurda**, **Eros**, **Idea Models**, **Panelė**, **Motens**, **Vyras ir moters** - moteriški žurnalai
- Mamos svetainė, Tavo vaikas - užgimimo džiaugsmas, **Flintas** - žurnalas vaikams
- Mėgstamiausias, **Namas pagal mus**, **Naujas namas**, **Sodo spalvos**, **Svetainė**, **Ušena gijos**
- **Ratai**, **Keturi ratai**, **aviacija**, **baikeriai**, **motociklai**, **eismas**, **patarimai vairuotojams**
- Radio mėgėjai**: draugija, federacija, **UTE DX**, **KTU**, **Biržų klubai**, **usenet**, **egroup**
- Elektronika** - teorija, schemos, programos, viešos diskusijos
- **Meno** ir pramogų renginiai, teatru, kino repertuaras, **News.lt**, **FC**, **Usenet žinutes**, **LiFe**, **Sokių maratonas**, **Poetinis Druskininkų ruduo**, **Tinklai** - mažųjų filmų festivalis
- GaDi**, **FIDI**, **MIDI**, **TsDi**, **MIF** krikėtynos, **RAFES** - studentų gatvės karnavalai
- Kalėdos**, **Kūnės**, **Naujieji metai**, **Joninės**, **Žolinės**, **Šilinės**, **Veinės**, **pačioniški šventės**

3 pav. Antras žingsnis, naudojant katalogą „Lietuva internete“.

Nedaug galvoję atsiverčiame paslaugų skyrių „Pramogos“ (3

se rasime ir aktualius repertuarus. Rezultatą gavome po 2 žingsnių.

1 pav. Google rezultatų dalis





4 pav. Katalogas „search.lt“.

Raskime atsakymą į tą patį klausimą, naudodami antrą pagal priežiūros kokybę ir dydį Lietuvos interneto katalogą www.search.lt.

Šio katalogo pradinis vaizdas (matote tik dalį) nepalyginamai daugiau apkrautas informacine prasme, jame daug blaškančios dėmesį reklamos. Pirmas

Ties ketvirtu jau stabtelim. Lyg ir aiškus pasirinkimas „Kino teatrai“ kelia abejones. Argi mes turėsime peržvelgti visų kino teatrų svetaines? Be to, argi visi kino teatrai tokie turtingi, kad išlaikytų interneto serverį ir dar interneto dizainerį,

nėm (kurių tikėjimės iš skyriaus pavadinimo) matome ir „Garsų pasaulio įrašus“, ir TV laidas, ir laisvalaikio centrą, ir seniai nebeegzistuojantį „Kino tvaną“. Tarp beprasmių rezultatų šiaip ne taip randame ir du išganinguosius, kuriuos jau matėme ir kataloge „Lietuva internete“ (www.filmai.lt ir www.cinema.lt). Deja, šie pagal prasmę panašūs adresai yra toli vienas nuo kito – pagal abėcėlę. Galų gale, po 5 žingsnių gauname ieškomus repertuarus.

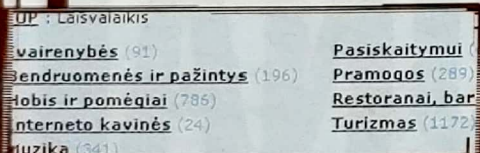
Žinoma, kino repertuarą rastume ir daugelyje interneto vartų: Delfi, Takas, Sala, Omni ir pan. Tačiau vartų tematika gali būti siauresnė, nei katalogų.

Paieškos serverių naudojimas

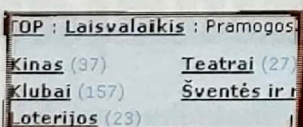
Ankstesnis pavyzdys iliustruoja katalogų privalumus, ieškant at-

vadinimų sunku spręsti, kur ieškoti papročių aprašymų. Search.lt turi panašų skyrių: „Kultūra ir menas“. Tačiau detaliau panagrinėjus matome, kad ten sunku rasti netgi lietuviškus papročius. Vieną kitą adresą, susijusį su papročiais, rasite katalogo „Lietuva internete“ žinytų skyriuje. Bet tai yra Lietuvos katalogai. Angliškų resursų kataloguose (*Open Directory Project, LookSmart, Yahoo*) yra kultūros skyriai, tačiau ten daugiausia JAV adresai. Olandų katalogai bus suprantami mokantiems olandiškai. Vadinasi, naudosis paieškos serverį. Užduotį paieškai galime suformuluoti keliais būdais: olandų papročiai, olandiški papročiai, papročiai Olandijoje, olandų kultūra ir pan. Iškart pagalvokime ir apie linkinius: jei straipsnyje bus žodžiai „olandų papročiams“, nei viena užduotis tokio straipsnio neįškvies. Duodame užduotį „olandų papročiai“ dviems didžiausiems paieškos serveriams: *Google* ir *Alltheweb*.

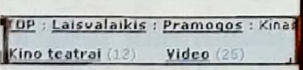
Rasti 25 adresai. Apie jų prasmę nesunku nuspręsti iš matomų iliustracijose: devintas vanduo nuo kisieliaus. Labai panašius rezultatus duos ir *Alltheweb*. Lietuvos paieškos serveriai Seklys ir Search praneša, kad rezultatų nerado. Kaitaliodami užduoties žodžius, gauname kiek daugiau ar kiek mažiau adresų, tačiau jų prasmę panaši į matomus iliustracijose. Kodėl? Nesunku



5 pav. Antras žingsnis „search.lt“.



6 pav. Trečias žingsnis „search.lt“.



7 pav. Ketvirtas žingsnis „search.lt“.

žingsnis, ieškant kino, gana aiškus: atsiverčiame skyrių „Laisvalaikis“. Aiškūs ir antras („Pramogos“) bei trečias („Kinas“) žingsniai.

kuris kasdien atnaujintų jų svetainę? Iš kitos pusės, šis žingsnis nepaliekia mums geresnio pasirinkimo. Atsiverčiam skyrių „Kino teatrai“.

Rezultatas – informacinė tinkle. Kartu su kino teatrų svetainėmis

sakymo į populiarius klausimus. Deja, katalogai ne visada taip gerai padės. Tarkime, reikia surasti informaciją apie olandų papročius. Prabėgame akimis katalogus (2 pav., 4 pav.). Iš pirmojo lygio skyrių pa-

8 pav. Rezultatai iš „search.lt“.

Google™ Google paieška

leškoti visame internete leškoti tik puslapių lietuvių kalba

Internetas | Vaizdai | Grupės | Katalogas

Įkita žodžių olandų papročiai paieška Rezultatai nuo 1 iki 10 iš maždaug 2

PREKYBINĖS INFORMACIJOS BIULETENIS Nr. 14

komente formatas PDF/Adobe Acrobat - HTML kopija

Verslo papročiai. Olandų verslininkai daug keliauja, todėl susiti- nus su jais reikėtų pradėti derinti gerokai iš anksto. ...

with the same period per. [Panašūs puslapiai](#)

www.sociumas.lt: Kalėdų šventė: pasaulio tradicijos

kolonijose. Kalėdų papročiai. Kalėdinė eglutė ... gražiai elgtis. Olandų migrantai šią tradiciją atvežė į Ameriką. Jie Šv. Nikolą ...

vyccatmcc. 1.13/1227/ka/eccatmcc. 201 - Google kopija - Paieška puslapiu

skolo Žilinsko dailės galerija

laikomosios dailės darbai, XVI-XIX a. italų, olandų, flamandų, vokiečių ... darbuose sispindį jo šalies istorija, gyventojų tradicijos ir papročiai. ...

Results in: Any Language Lithuanian, Russian and English

ADVANCED SEARCH CUSTOMIZE PR

DISPLAYING 1-10 OF 394,509 WEB PAGES FOUND About

Simple Guide to Holland, Customs and Etiquette (Simple Guides:Customs and Etiquette)

Etiquette Simple Guide to Holland, Customs and Etiquette (Simple ... The Simple Guide to Customs and Etiquette: Holland Because all the Dutch ... well, it is easy in Holland to get the feeling ... attends school in Holland every summer.Contents ... <http://www.halltraveleurope.com/europe/1408.shtml> (3.7 kB)

Simple Guide to Holland, Customs and Etiquette (Simple Guides:Customs and Etiquette)

Etiquette Simple Guide to Holland, Customs and Etiquette (Simple ... The Simple Guide to Customs and Etiquette: Holland Because all the Dutch ... well, it is easy in Holland to get the feeling ... attends school in Holland every summer.Contents ... <http://www.hallreference.com/etiquette/164.shtml> (3.7 kB)

Simple Guide to Holland: Customs & Etiquette; Hooker, Mark T.

Simple Guide to Holland: Customs & Etiquette by Hooker ... Memorabilia Simple Guide to Holland: Customs & Etiquette By: Hooker ... canceled after confirmation.Holland of the Netherlands is ... of Dutch culture and customs. This guide provides ... Simple Guide to Holland: Customs & Etiquette by Hooker, Mark T. <http://www.netstoreusa.com/rabooks/186/1860340857.shtml> (19.8 kB)

LogLink: Customs Brokers: HOLLAND COLORS AMERICAS INC

Net LogisticsWorld Visit our Supply Chain Sites! Customs Brokers HOLLAND COLORS AMERICAS INC Address:1501 PROGRESS DRIVE City ... Phone:765-935-0329 Contact LogLink to Add or Edit a Customs Broker Listing. Asia Pacific Maritime 2003 - [Logcasing](#) ...

9 pav. Papročių paieška Google. Lietuvių k.

padaryti išvadą, kad lietuviškų straipsnių šia tema labai nedaug ar visai nėra. Belieka ieškoti medžiagos kita suprantama kalba. Daugiausia informacijos interneto platybėse skelbiama anglų kalba, ji „įkandama“ ir daugeliui mūsų. Užduotis galėtų būti formuluojama: Holland customs, Dutch customs ir pan. Žodžių tvarka nesvarbi, didžiosios ir ma-

žosios raidės neskiriamos. Angliškai užduotį formuluoti paprasčiau, nes nėra linksnių.

Alltheweb duoda netoli 400 000 adresų, Google – virš 100 000. Žymus kiekio skirtumas paaiškinamas tuo, kad pirmasis įtraukia ir straipsnių, kuriuose yra bent vienas klausimo žodis, adresus. Rastų straipsnių prasmė (ilustracijoje matome pirmuosius) yra labai ar-

10 pav. Papročių paieška Alltheweb. Lietuvių, rusų, anglų k.

tima mūsų tikslui. Galima būtų tikslinti paiešką, naudojant daugiau žodžių

ar logines operacijas, bet apie tai – tęsinyje.

• Eugenijus Valavičius

Tęsinys: išplėstoji paieška, kitų informacijos rūšių paieška, specializuota paieška.

JAVA TELEFONAI

mobiliems žaidėjams

Ne paslaptis, kad mobilus telefonas jau seniai pralenkė savo funkcionalią „šnekėjimo prietaiso“ paskirtį. Dauguma šiuolaikinių modelių turi aibę kitų naudingų funkcijų – nuo užrašų knygtės iki žaidimų. Dar visai neseniai telefonų savininkai galėjo naudotis tik keletu standartinių programų, kurios buvo gamykloje įdiegtos į telefoną. Ypač nusibodavo nuolat žaisti tuos pačius žaidimus...

Nauja technologija, vadinama „Java“ (jeigu tiksliau, J2ME – „Java 2 Micro Edition“), visiškai pašalina „nusibodusių

žaidimų“ problemą. Java telefono savininkas bet kuriuo metu gali atsisiųsti naujų Java žaidimų ar programų. Pakanka prisi-

jungti mobiliuoju telefonu prie WAP svetainės, kurioje yra Java žaidimų, ir atsisiųsti norimą. Atsiuntimas vyksta vos

vieną minutę ir telefono savininkas gali žaisti naują žaidimą bet kuriuo metu. Atsisiųsdinti žaidimai lieka telefono atmin-

tyje, todėl žaisti žaidimą galite bet kada be papildomo mokesčio. Palyginus su WAP žaidimais (kur bežaisdamas moki už WAP ryšį) bei SMS žaidimais (kur moki už kiekvieną žinutę), Java žaidimai yra patrauklesni ne tik kainos požiūriu, bet ir suteikiamo malonumo laipsniu, nes jie jau prilygsta ankstyviems kompiuteriniams žaidimams. Šiems žaidimams yra būdinga tikra animacija, greitas veiksmas, ilgas ir sudėtingas scenarijus ir netgi... specialūs efektai. Pavyzdžiui, žaidimo eigoje susidūrimo atveju telefonas gali pradėti vibruoti.

Praktiškai visi telefonų gamintojai aprūpina naujus modelius Java pa-

laikymu. Lietuvoje Java telefonai jau yra plačiai parduodami. Tarp populiariausių modelių galima išvardinti Nokia 3410, 3510i, 6610, 6100, 7210, Siemens M50, C55, SL45i bei kitus.

Ko gi reikia, norint naudotis Java programomis? Visų pirma, aišku, paties Java telefono. Dažniausiai tokie telefonai yra žymimi kaip palaikantys „Java“, „J2ME“, „Java žaidimus“ arba „Java programas“. Toliau reikia užsakyti WAP paslaugą. Tokia paslauga paprastai yra atskirai užsakoma pas mobilius operatorius. Pažymėtina, kad analogiška GPRS mobilus interneto paslauga ne visada tinka Java programų atsisiuntimui. WAP ryšys taip pat ne visada suteikia Java žaidimų atsisiuntimo galimybę, nes reikalauja naujesnės WAP ryšio įrangos iš mobilus operatoriaus. Šiuo metu Omnitel ir Bi-

te WAP ryšys yra išbandytas ir suteikia tokią galimybę. Taigi, nustatčius savo Java telefoną WAP paslaugai, galima pradėti ieškoti WAP svetainių, iš kurių galima atsisiųsti Java žaidimų. Dažniausiai tokios svetainės yra komercinės ir reikalauja mokesčio už žaidimų atsisiuntimą, tačiau pasitaiko ir nemokamų. Pavyzdžiui, iš WAP svetainės www.midlet.org/wap/ galima atsisiųsti demonstracinių žaidimų versijų. Atidarius WAP svetainę ir paspaudus norimo žaidimo nuorodą (dažnai yrapapildomai reikalaujama atsisiuntimo kodo, kurį reikėtų pirkti), telefonas praneša apie ketinimą atsisiųsti Java programą. Dažniausiai yra pateikiamas programos pavadinimas, versija, gamintojas bei klausiamas, ar jūs sutinkate atsisiųsti naują programą. Sutikus, programa yra automatiškai atsisiunčiama

ir įrašoma į telefono atmintį. Tereikia dabar ją surasti iš telefono meniu (dažniausiai naujos programos yra įdedamos į kategorijas „Žaidimai“, „Programos“ arba „Java“) ir paleisti.

Kada gi galima laukti Java žaidimų gausybės? Žaidimų kūrimo bendrovė Midas Baltics jau atidarė pirmąją Lietuvoje Java žaidimų svetainę – www.Jega.lt. Šiuo metu kompanija siūlo tik keletą žaidimų nedideliam telefonų modelių kiekiui, tačiau pasak bendrovės direktoriaus Iljos Laurs, artimiausiu metu siūlomų žaidimų bei palaikomų modelių kiekis žymiai išaugs. Artimiausiu metu žaidimus taip pat turėtų pradėti siūlyti ir kiti platintojai, jų tarpe ir patys mobilūs operatoriai. Laukiama, kad Java žaidimų kainos Lietuvoje bus nuo 5 iki 15 Lt.

• Paulius Kazokaitis



Java žaidimas „Mission Mars“, sukurtas Lietuvos bendrovės Midas Baltics, populiariausiam šiuo momentu Java telefonui Nokia 3410.

Pabaigoje siūlome savo skaitytojams dovaną – nemokamą žaidimą *PowerBall* iš Jega.lt. Atsisiųsti šį žaidimą galite užėję į wap.jega.lt su savo mobiliu telefonu, pasirinkus nuorodą „Atsisiųsti žaidimą“ ir įvedus atsisiuntimo kodą 4435706 (Siemens M50 telefonui) arba 4278306 (Nokia 3410 telefonui).

GERIAUSIAS KOMPIUTERINIS ŽAIDIMAS, sukurta Lietuvoje

Vieną tamsią ir šaltą žiemos naktį nušvito auksinė mintis (nemiga, pasirodo, nėra jau toks blogas dalykas)... Mintis atrasti žaidimų kūrėjus Lietuvoje, pristatyti jų projektus išmanančių ir prijauniančių žaidėjų ratui ir skatinti tolimesnį lietuviškų žaidimų kūrimą. Kas sakė, kad tik užsienio žaidimų leidybinės kompanijos gali būti rimti žaidimų kūrėjai?

Žurnalas „Kiberzona“ 2003 metais pradeda lietuviškų žaidimų maratoną tam, kad išrinktų geriausią Lietuvoje sukurtą kompiuterinį žaidimą. Autorius, žinoma, bus apdovanotas. Balsuoti siūlysime nuo kito „Kiberzonos numerio“.

Taigi, jei tu kuri kompiuterinius žaidimus savo malonumui, tai būtinai parašyk mums laišką elektroninio pašto adresu: domas@kiberzona.lt, nuroydamas savo vardą ir pavardę, sukurtą žaidimo pavadinimą bei jo žanrą. Mes nedelsiant susisieksime su tavimi ir tu galėsi dalyvauti „Geriausio kompiuterinio žaidimo, sukurt

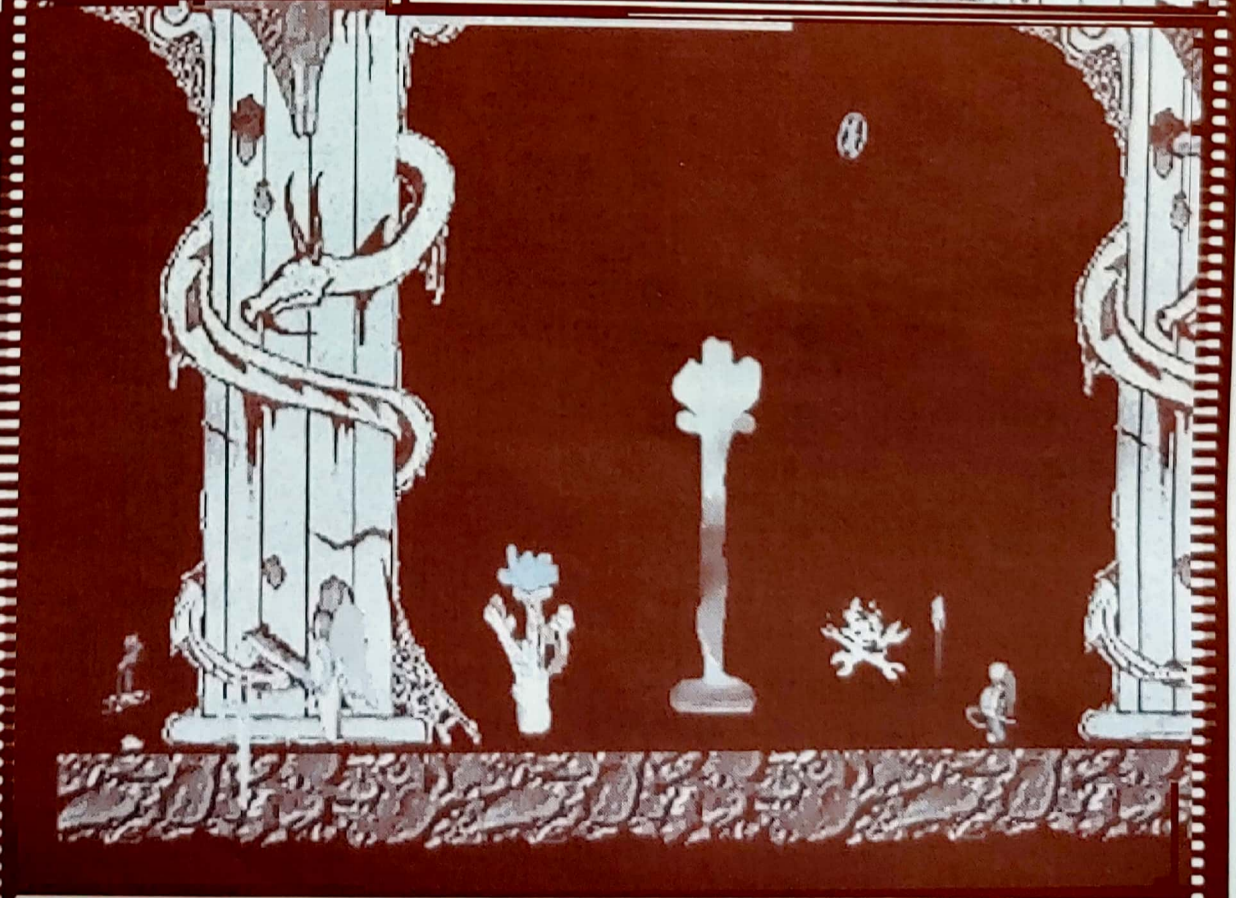
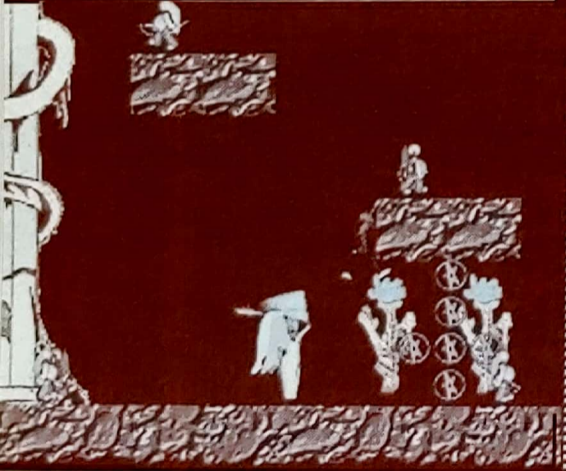
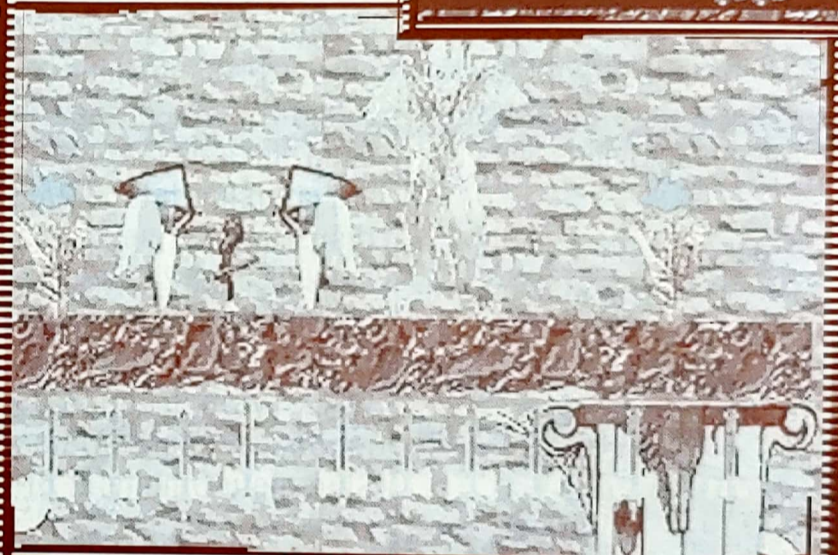
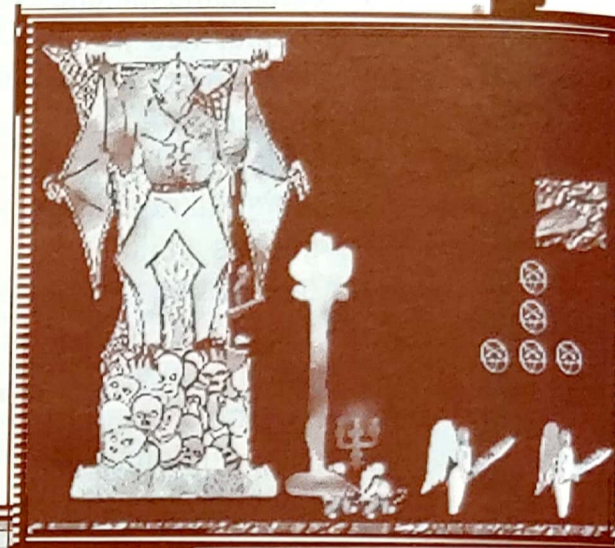
tų gruodžio mėnesį. Kadangi gyvename demokratiškoje valstybėje, todėl rinkimuose turi teisę dalyvauti visi. Teisingesnių vertintojų negu Jūs, išmanantys visas žaidimų subtilybes, kitur ir nerasi...

Pristatome pirmuosius konkurso projektus: „GreenMoon“ – šis žaidimas jau buvo aprašytas žurnalo „Kiberzona“ 2000 metų Nr.7/8. Jei jūs norite sužinoti apie jį daugiau, apsilankykite puslapyje <http://fortas.ktu.lt/~gm/>.

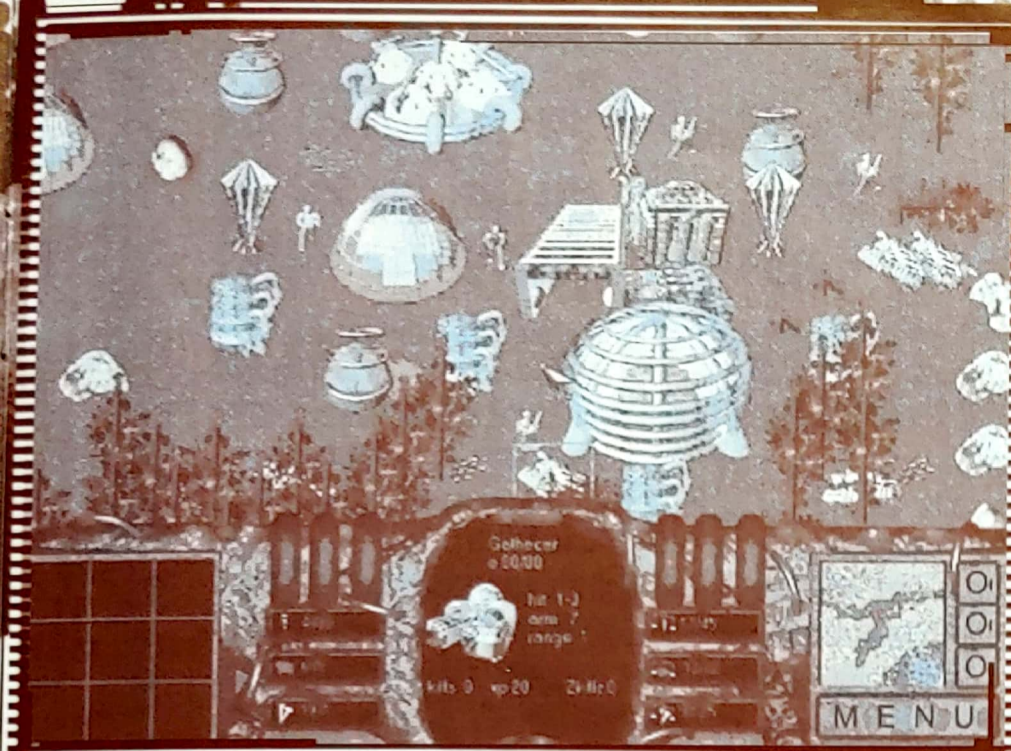
„Fatelords“ – šis MMOG (Massive Multiplayer Online Game) kategorijos žaidimas taip pat jau buvo pristatytas

žurnalo „Kiberzona“ puslapiuose. Jums belieka tik apsilankyti interneto svetainėje <http://www.fatelords.com> ir žaisti šį Žygimanto Beržiūno interaktyvų strateginį žaidimą.

O dabar pristatysime Dariaus Damalako (*Dark-Cloud*) sukurtą kompiu-



Lietuvoje” konkurse. Žurnale pristatytų žaidimų autoriai bus kviečiami į LTV laidą apie IT „Matrica“, kuri pasirodo eteryje kiekvieną šeštadienį 12val. 55min. Konkursas baigsis 2003 me-



terinį žaidimą „DEVIL”.

Autorius norėjo sukurti paprastą ir įdomų dvimatį žaidimą, kuris savo pagrindiniais principais, kaip teigia pats Darius, panašus į visiems puikiai žinomą ir girdėtą kompiuterinių žaidimų klasikinę arkadą „Mario brothers” ir, manau, šis tikslas bu-

skinantį sau kelią link pergalės kompiuterio ekrane. Šimtaprocentinė arkada garantuota!

Šio žaidimo programavimo darbai prasidėjo 1999-ųjų gruodžio mėnesį. Autorius pasirinko Borland Delphi programavimo kalbą. Nors nėra patenkintas savo pasirinkimu, bet tuo metu

mos kodą. Taip pat Dariui padėjo Rimantas Šimanėlis, Martynas A., kuriantis trimačius objektus bei dvimatės grafikos kūrėjas Ignas C.

Žaidimą sudaro keturi kambariai, kuriuos visus įmanoma pereiti. Maža to, šis žaidimas turi net kodų sistemą, kuria pasinaudojus valdomas herojus gali būti nemirtingas ar žaidimą net galite pradėti nuo tam tikro kambario.

Jau beveik atiduodant medžiagą apie konkursą, mus pasiekė dar keletas žaidimų: „Pure Eye: ZtoneZkillz” ir „erteTetris Top Of The Bill v.1.3” – jų autorius Rimantas Šimanėlis (erte).

„Pure Eye: ZtoneZkillz” – realaus laiko strateginis fantastinis karo žaidimas su ekonominės strategijos elementais.

Nuo kitų šio žanro žaidimų jis skiriasi kareivių treniravimo principu ir resursų naudojimu: iš pradžių reikia iš virš planetos kabančios stoties atsisiųsti paprastus darbininkus (*builders*), tada juos kareivinėse (*barracs*) paruošti (*train*) kovai.

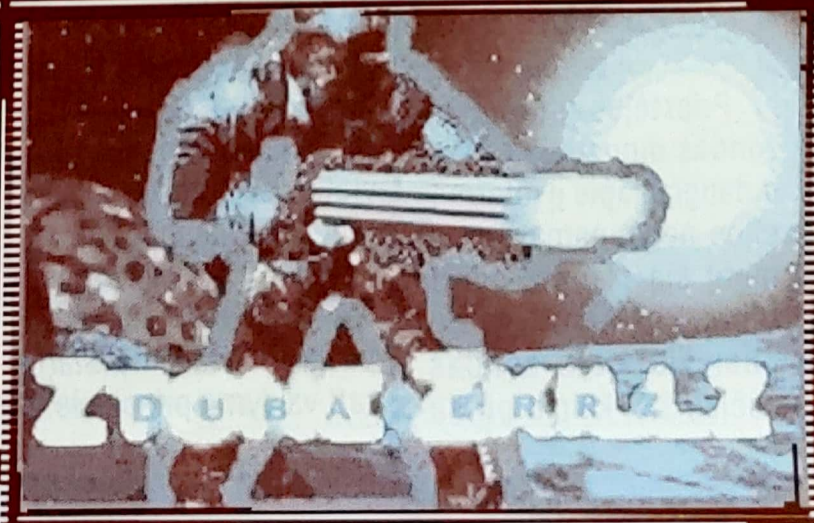
Resursai naudojami ne vien naujiems kareiviams (*marines*) treniruoti ir pastatams statyti, bet ir jiems išlaikyti – periodiškai (kas 2-3 sek.) nuo turimų resursų atskaičiuojami kareivių ir pastatų suvartojami resursai, todėl šeštukai (*sixmans*) nuolat turi dirbti ir pildyti resursų atsargas.

Įdomus ir kareivių įgūdžių bei patirties augimas – kuo daugiau kareivis pataiko į priešą, tuo daugiau įgyja patirties. Pasiekęs tam tikras patirties



vo sėkmingai pasiektas. Turim velniūkštį (tiesą pasakius, jis man atrodo labai simpatiškas, sukurtas ypatingai kruopščiai bei turintis trimatį išsidėstymą plokštumoje) bėgiojantį, šokinėjantį ir dalgio pagalba besi-

tinkamesnės alternatyvos savo idėjų įgyvendinimui nesurado. Žaidimas buvo baigtas ir pristatytas žaidėjams 2000 metų lapkričio 10 dieną. Programa buvo kuriama virš 79 dienų, o tai sudarytų virš 240 valandų vien tik rašant progra-



taškų ribas, kareivis tobulėja: atgauna energiją, įgyja naujų šaudymo įgūdžių, pasidaro stipresnis...

Žaidime vartojama anglų kalba, todėl jis, pasak autoriaus, yra suprantamas platesniam planetos žmonių ratui.

Tam, kad geriau suprastume žaidimo esmę, Rimantas „Kiberzonos“ žurnalui net paruošė istoriją iki žaidimo veiksmo pradžios.

Žemė ateityje.

Galybės savanaudiškų vartotojų, branduolinių karai, terorizmas, korumpuota valdžia, nepaskaičiuotas energijos išteklių švaistymas galiausiai privedė žemę prie katastrofos. Energijos trūkumas toks didelis, kad jos neužtenka net paprastiesiems poreikiams patenkinti. Žemė miršta, o kolonizuotos planetos vos išgali pačios pasirūpinti resursais. Tai – paskutinis žmonijos amžius. 258 metais, po I branduolinio tarpplanetinio karo su teroristais, visų planetų susivienijimo dėka žmonija surenka lėšų naujų gyvenamų planetų paieškos ir kolonizavimo programai ir, aptikusi vieną įtartingą planetą, nusiunčia į ją tyrimų zondą.

Psi Arka.

Priartėjęs prie tikslo, zondas dingsta iš radarų ir daugiau apie jį informacijos negaunama. Po 56 metų šią planetą, pavadintą Psi Arkos vardu, pasiekia kitas zondas. Tačiau šis, kaip ir pirma-

sis, netrukus dingsta, bet gaunama informacija, kad planetoje yra labai didelis kažkokios energijos kiekis. Gimė viltis išgyventi. Naudodama energijos likučius Kontrolė (žmonių elgesio ir veiklos kontrolės komisija) išsiuntė galingą laivą ELZA į Psi Arką. Mokslininkų, darbininkų ir kareivių įgula turėjo kolonizuoti planetą, joje įsikurti, iširti naująją energiją ir ją pritaikyti mūsų pasauliui. Tai buvo visos žmonijos šansas. Priartėjęs prie planetos laivas dinga, bet į žemę pasiuntė žinią, kad paslapties vardu pavadinta planeta Psi Arka yra tinkama gyventi, bei mokslininkai rado kristalų, kurių energija neišmatuojama turimais prietaisais.

Gera žinia pasiekė ir blogas ausis. Didžiausia visų laikų teroristų organizacija TERAPUNUS sužinojo apie Psi Arką ir jos turtus. Paskutinis zondas iš Elzos pranešė apie užgrobimą. *Dubazerrz* – paskutinė Žemės armija, kurios pergalė ar pralaimėjimas kare nulems žmonijos ateitį – pražūtį arba atgimimą. Karo eigoje vis labiau ryškėja jaunojo kovotojo Avovos talentas ir išmintis...

Terapunus ir *Dubazerrz* kovos ir yra žaidimo esmė.

Žaidimo valdymas paprastas. Armijos valdymui ir pastatų priežiūrai reikės tik pelės. Klaviatūros prireiks tik patogesnei navigacijai.

Valdymas pele yra lengvai įsisavinamas, vadovaujamas žaidimo *StarCraft* valdymo principais.

Kaip žaisti?

Žaidimo tikslas – išnaikinti priešą pajėgas (pastatus ir kareivius).

Tam žaidėjui prireiks tam tikrų šio žanro žaidimų įgūdžių, apie kuriuos autorius plačiau neužsimena, tik aptaria šio žaidimo išskirtines savybes.

Yra dviejų rūšių mūšiai. Vienas – pastatų statymas ir naujų kareivių treniravimas, antras – duotas tam tikras kiekis kareivių, su kuriais reikia nugalėti priešą.

Autorius konkursui pateikė 24.x(beta) – BiteHard [2001 03 22] pirmąją oficialiai platinamą žaidimo versiją. Joje nėra *ZtoneKillz* misijos kovų rinkinio, yra tik atskiri mūšiai („quake“, „wooda“, „minos“ ir „cross“), šeši kareivių tipai ir svarbiausi pastatai, paprastas AI.

O dabar pažvelksime į dar vieną Rimanto žaidimą – tai „erteTetris Top Of The Bill v.1.3“.

Kaip jau supratote, tai TETRIS žanro žaidimas, tiksliau sakant, populiaraus žaidimo interpretacija.

Žaidimo „erteTetris Top Of The Bill v.1.3“ ypatumai:

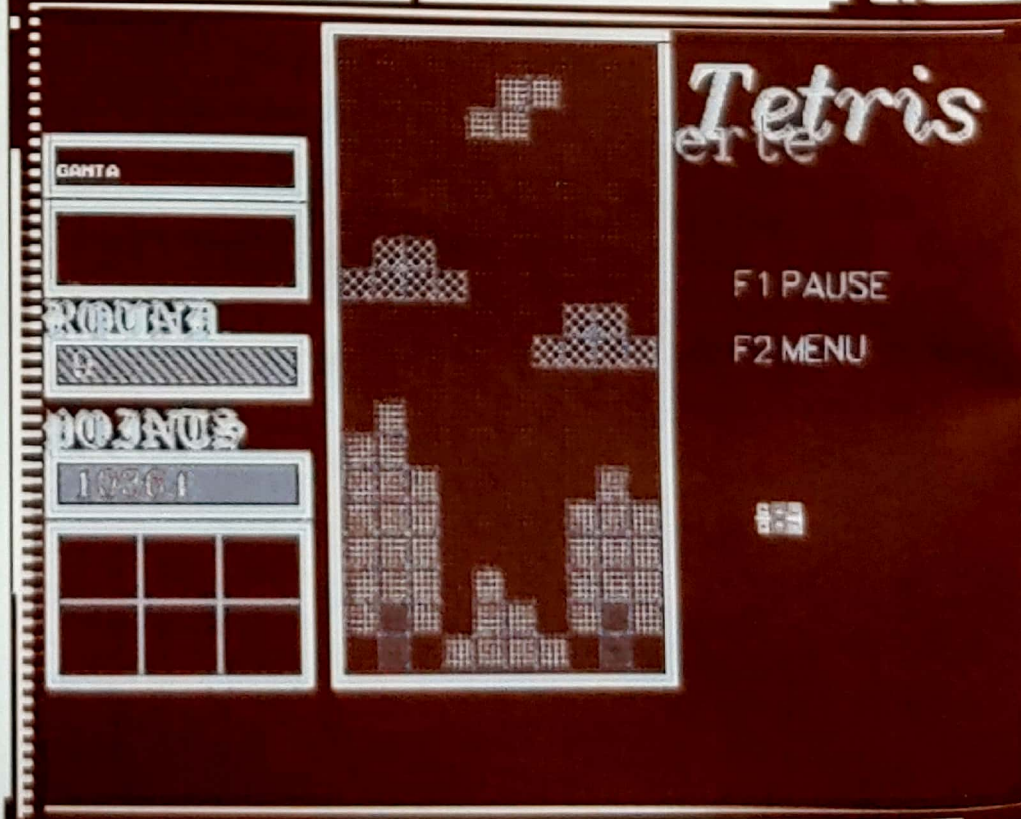
- veiksmas vyksta ne viename, o daugelyje skirtingų kambarių (+200), kuriems įveikti skirtos įvairios užduotys: ištrinti „plytas“, surinkti reikiamą sumą taškų, ištrinti tam tikrą kiekį linių, grupuojant jas po 1, 2, 3 ar 4 ir t.t.;

- surinkti taškai įtakoja tolesnę žaidimo eigą: už juos galima pirkti gyvybes, kurios atimamos neatlikus vienos ar kitos užduoties;

- taškų taip pat galima gauti ir kitais keliais – jau turimus padėti į banką ir laukti, kol priaugs procentai (dienos palūkanos apie 2%), arba galima tikėtis jų išlošti dvejais lošimo būdais;

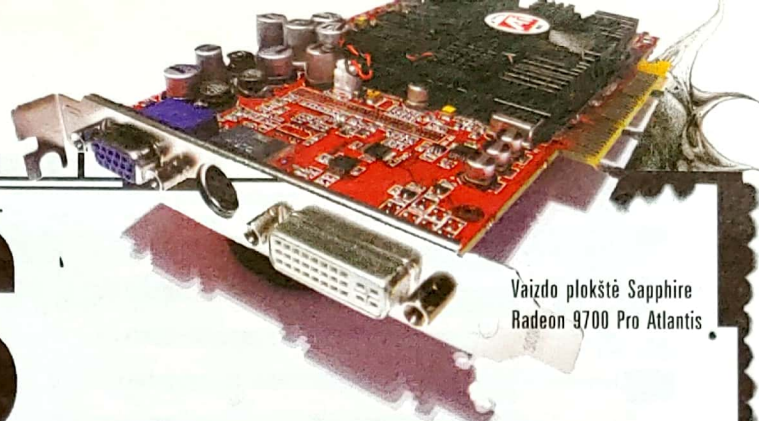
- be realių žaidėjų, erteTetryje rungtis ir virtualios asmenybės, kurios kasdien įveikia individualų kiekį kambarių ir surenka tam tikrą skaičių taškų;

• Domantas Kareckas
domas@kiberzona.lt



DIUOŠIS VAIZDO PLOKŠČIŲ TESTAVIMAS

Praktiniai patarimai namų vartotojui



Vaizdo plokštė Sapphire Radeon 9700 Pro Atlantis

Dažniausiai vaizdo plokščių testams yra naudojami kompiuteriai, aprūpinti geriausiais tuo metu rinkoje esančiais komponentais – sparčiausiais procesoriais, moderniausiomis motininėmis plokštėmis, sparčiausia ir didele operatyvine atmintimi ir t.t. Iš tikro, taip atskleidžiamos visos potencialios vaizdo plokščių galimybės. Šių testų rezultatus nesunku surasti, pvz. Internete. Tačiau toks testavimas turi ir vieną gana didelę bėdą – kadangi eilinis vartotojas dažniausiai perka ne aukšto lygio, o vidutinį kompiuterį, tokių testų rezultatai neatspindi realios gyvenimiškos situacijos. Todėl mūsų testuose nutarėme nustatyti kokių spartos rezultatų, pasirinkus vieną ar kitą vaizdo plokštę, galima tikėtis naudojant įprastą (vidutinį) kompiuterį ir žaidžiant tuos žaidimus, kuriuos mes dažniausiai ir žaidžiame. Iš viso „Kiberzonai“ buvo pateiktos net 21 vaizdo plokštė, todėl jų testavimai užtruko beveik visą savaitę.

Du banginiai – „ATI“ ir „nVidia“

„Kiberzonos“ testams buvo pateikta aštuonių kompanijų produkcija – iš viso net 21 vaizdo plokštė. Iš jų trylika vaizdo plokščių buvo aprūpintos „nVidia GeForce4“, o aštuonios – „ATI Radeon“ grafiniais procesoriais. Toks santykis atspindi ir bendrą pasaulinę rinką, kurioje jau kuris laikas pirmuoju smūku groja JAV kompanija „nVidia“ (www.nvidia.com), o nuo jos šiek tiek atsilieka Kanados kompani-

ja „ATI“ (www.atitech.ca). Gi kitų kompanijų gaminami vaizdo plokščių grafiniai procesoriai yra mažiau žinomi ir į mūsų apžvalgą iš viso nepateko.

Džiugu, kad turėjome progą išbandyti net tris vaizdo plokštes, kuriose naudojamas sparčiausias šiuo metu „ATI Radeon 9700 Pro“ vaizdo procesorius. Bendrąsias testams pateiktų vaizdo plokščių charakteristikas pateikiame lentelėje Nr.1 (40-41 psl.). Pažymėtina, kad daugelis mūsų testuotų plokščių turėjo ne

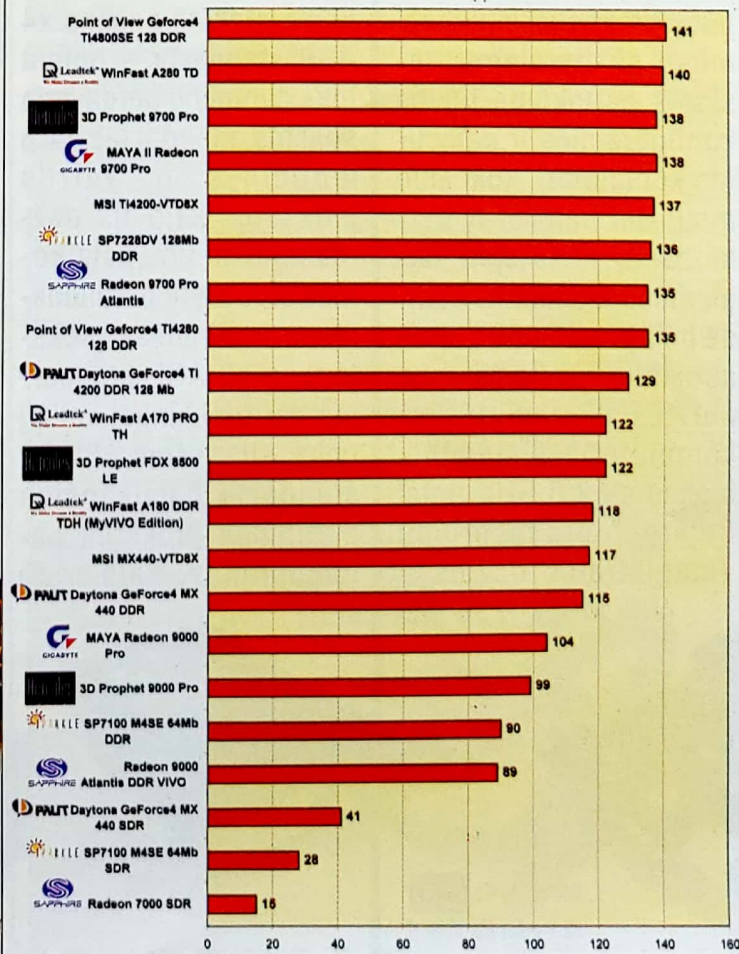
tik VGA jungtį monitoriui, bet ir S-Video In/Out ar/ir DVI jungtis. Kartu su vaizdo plokštėmis mūsų bandymams buvo pateikti ir

du priedėliai joms – „MSI“ 3D stereoakiniai bei „Leadtek“ TV/FM tiuneris, kuriuos su malonumu irgi išbandėme.

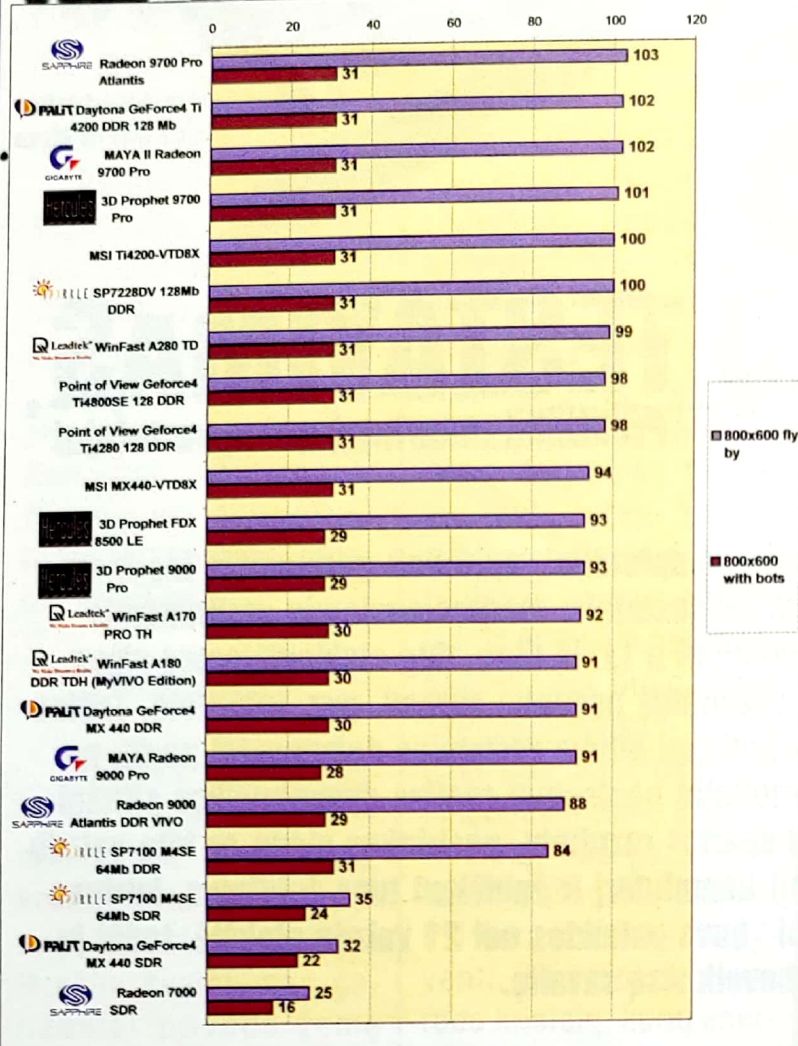


Vaizdo plokštė PALIT Daytona GeForce4 MX 440 DDR

Vaizdo plokštė 3D Prophet 9700 Pro



Pav.2. „Quake III Arena Demo“ testų rezultatai kadrų per sekundę (1024x768 pikselių raiška ir 32 bitų spalvos, demo001 lygis).



Pav.3. „Unreal Tournament 2003 Demo“ testų rezultatai kadrais per sekundę, esant 800x600 pikselių raiškai (dviem režimais - flyby ir with bots).

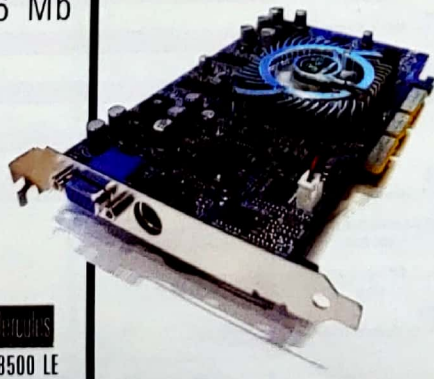
Kaip mes testavome ir vertinome

Kad mūsų vaizdo plokščių testų rezultatai būtų praktiškai naudingi mūsų skaitytojams, testams parinkome tokios konfigūracijos ir pajėgumo kompiuterį, kokį šiuo metu dažniausiai ir perka namų vartotojai. Tai gi, mūsų testiniame stende puikavosi 2060 Lt kainuojantis (ši kaina – be pelytės ir klaviatūros) kompiuterio sisteminis blokas su 2,0 GHz „Intel Celeron“ procesoriumi (magistralės dažnis – 400 MHz), 256 Mb

operatyviaja atmintimi, 40 Gb 7200 aps./min. Samsung kietuoju disku bei „Intel i845PE“ motinine plokštė. Pastaroji motininė plokštė palaiko x4 AGP standartą – būtent toks duomenų perdavimo spartos standartas tarp motininės ir vaizdo plokščių kaip tik dažniausiai ir yra palaikomas šiuo metu parduodamose motininėse plokštėse, o x8 AGP standartas dar tik skinasi kelią į rinką. Kita vertus, x8 AGP standartą palaikančios motininės plokštės panaudojimas, kaip rodo



Vaizdo plokštė
3D Prophet FDX 8500 LE



Vaizdo plokštė Point of View
GeForce4 Ti4280 128 DDR



se dažniausiai žaidimams ir reikalingos sparčiausios vaizdo plokštės, natūralu, kad vertindami realią vaizdo plokščių spartą pasitelkėme populiarių žaidimų „Quake III Arena“ (www.idsoftware.com), „Unreal Tournament 2003“ (www.unrealtournament2003.com) ir



Vaizdo plokštė
ARKLE SP7100 M4SE 64Mb DDR



Vaizdo plokštė
GIGABYTE MAYA II Radeon
9700 Pro

Internetė skelbiami tyrimai, didesnės įtakos vaizdo plokštės greitaeigiškumui beveik neturi.

Vaizdo kokybei įvertinti naudojome profesionalų kompanijos „LACIE“ 19 colių 110 kHz CRC monitorių su 0,24 mm taško dydžiu (kaina 2270 Lt). Tiek kompiuterio sisteminį bloką, tiek ir monitorių testams mums maloniai suteikė

COMPUTERS. Skaitmeninį fotoaparata „Minolta Dimage 7i“ testuojamoms vaizdo plokštėms fotografuoti suteikė kompanija MINOLTA.

Kadangi eilinio namų vartotojo kompiuteriuo-

„Comanche 4“ (www.novalogic.com) demonstracines versijas. Šiuos testus papildėme ir jau standartu tapusiais „3D Mark 2001 SE“ sintetiniais grafiniais testais. Visų testų metu žaidimuose keitėme tik ekrano raišką, o kitos nuostatos keičiamos nebuvo. Testams naudojamame kompiuteryje įdiegėme „Windows XP Professional“ operacinę sistemą.

Vaizdo procesorius – svarbiausia

Šiuo metu, kai vaizdo plokščių gamintojai dažniausiai naudoja tą patį principinį vaizdo plokštės dizainą (angl. – *reference design*), kurį pateikia kompanijos – vaizdo procesorių tiekėjos (t.y. „nVidia“ ir „ATI“), didžiąja dalimi vaizdo plokštės spartą nulemia ne vaizdo plokštės gamintojas (atlikėjas), o joje įmontuotas vaizdo procesorius.

Tai rodo ir mūsų testų rezultatai, kur analogiškus vaizdo procesorius turinčios vaizdo plokštės pasiekė labai panašius greičius – jų greitaeigiškumas skyrėsi nedaugiau 10-ties procentų.

Dėl šios priežasties vaizdo plokščių gamintojai tarpusavyje konkuruoja kaina bei komplekte vartotojui pateikdamos daugiau papildomų žaidimų, taiko-

mųjų programų, specialių programų vaizdo plokštės valdymui, geresnę instrukciją ar paprasčiausiai įpakuodami plokštę į gražesnę dėžutę, nei jų konkurentai. Aišku, dažnai papildomų programų skaičius lemia ir didesnę kainą.

Graži dėžutė - irgi svarbu

Iš visų mūsų apžvelgtų plokščių tik 6 vaizdo plokštės („Sapphire Radeon 9000 Atlantis“, „Sapphire Radeon 9700 Pro Atlantis“, „Sapphire Radeon 7000“ bei „Palit Daytona GeForce4 MX 440 DDR“, „Palit Daytona GeForce4 MX 440 DDR“ ir „Palit Daytona GeForce4 Ti 4200 DDR 128 Mb“) buvo OEM pakuotėse, kur į komplektą įėjo tik pati plokštė ir CD diskelis su jos tvarkyklėmis. Gi didžioji dalis plokščių buvo pateiktos spalvingose dėžutėse kartu su papildomais dalykais – žaidimų ir programų CD diskeliais, laidais, instrukcijomis ir pan.

Jeigu būtume įsteigę nominaciją iš papildomų programų gausos, tai ko gero pirmąją vietą būtų užėmusios abi „MSI“ vaizdo plokštės – dešimties CD rinkinyje radome „Farstone VirtualDrive Professional“, „Farstone RestoreIT“, „WinDVD 5.1“, „WinPro-

ducer/WinCoder“, „MSI 3D Desktop“ ir keletą kitų mažesnių programų, žaidimus „Duke Nukem Manhattan Project“, „Tom Clancy's Ghost Recon“, „The Elder Scrolls III Morrowind“ (2 CD) bei net 7-nių žaidimų demonstracines versijas – tame tarpe ir „Serious Sam: Second Encounter Demo“.

Taip pat nemažas papildomų žaidimų pasirinkimas mūsų laukė ir „GigaByte MAYA II Radeon 9700 Pro“ pakuotėje – „Heavy Metal F.A.K.K.“, „Serious Sam: First Encounter“, „Rune“, „Motocross Mania“, „4x4 EVO“ ir „ON“ demo versijos. Nedaug mažiau radome ir „Leadtek WinFast A280 TD“ bei „WinFast A180 DDR TDH MyVIVO Edition“ vaizdo plokščių pakuotėse – „Rainbow Six Rogue Spear Black Thorn“, „AquaNox“, „Master Rallye“ ir dar 6 žaidimų demonstracines versijas bei „Visual Studio 6 SE“ ir „Ulead Cool 3D“ taikomąsias programas.

Rezultatai: smarkiai centrinį procesorių apkraunantys žaidimai

Šiais laikais, kai grafinių procesorių greitai gėjų didėjimas aplenkia Moore dėsnį, žaidžiant kai kuriuos kompiuterinius žaidimus sil-

3D STEREOAKINIAI – VIRTUALI REALYBĖ Į KIEKVIENUS NAMUS!

Ypatingo paminėjimo yra verti 3D stereoakiniai, kuriuos kartu su MSI vaizdo plokštėmis testams mums pateikė kompanija „BMS“. Tiesą pasakius, progos išbandyti 3D akinius mes laukėme jau seniai – ir pagaliau tai įvyko. Palyginus su prieš kelis metus populiariais 3D virtualios realybės šalmiais visas šis komplektas yra prieinamas kiekvienam vartotojui, nes kainuoja juokingai mažai – tik 135 lt.

Į „MSI 3D Stereo² Glasses“ komplektą įeina patys 3D akiniai, speciali į kompiuterį statoma plokštė, laidai bei CD su tvarkyklėmis. Iš vaizdo plokštės išeinantis vaizdo signalas patenka į šią plokštę, o iš jos – jau į monitorių. Su šia plokšte sujungiami ir 3D akiniai. Beje, ši į kompiuterį montuojama plokštė jame jokios PCI jungties neužima, tik yra jungiama prie vidinio maitinimo šaltinio.

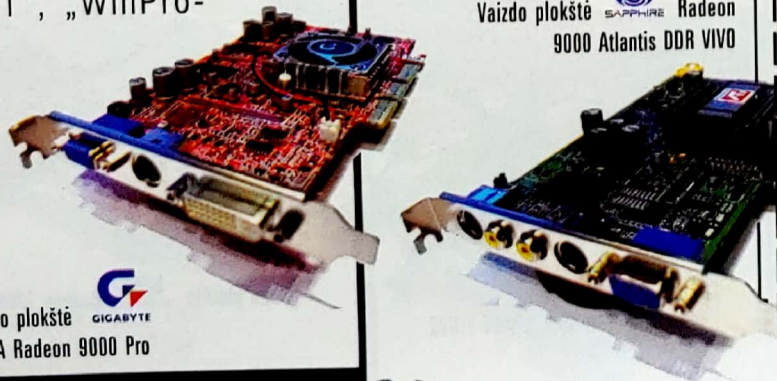
„MSI 3D Stereo² Glasses“ sistemos veikimo principas yra gana paprastas – monitoriuje kadrai kiekvienai akiai formuojami paeiliui. Skirtingi vaizdai kiekvienai akiai sudaromi naudojant specialią „nVidia“ tvarkyklę. 3D akiniuose trumpam užtamsinamas tai vienas, tai kitas skystųjų kristalų akinių stiklas. Tokiu būdu pasiekama, kad kiekviena akis tame pačiame monitoriuje mato tik jai skirtą kadra. Pvz. monitoriuje rodant vaizdą dešinei akiai, trumpam užtamsinami kairiosios akies akinių stiklai, o rodant vaizdą kairei akiai – užtamsinami dešinėsios akies stiklai. Kadangi akys visą laiką mato skirtingus specialiai paruoštus vaizdus, smegenyse jie yra suliejami ir susidaro trimatės erdvės efektas. Deja, pačių akinių konstrukcija galėtų būti šiek tiek tobulesnė, nes jie yra nesandarūs ir šonuose nepilnai užstoja pašalinį vaizdą.

Kadangi akis mato tik kas antrą kadra, jai tenkantis realus vaizdo atnaujinimo dažnis bus du kartus mažesnis, nei monitoriaus ekrano atnaujinimo dažnis. Todėl rekomenduojama, kad naudojant 3D akinius ekrano dažnis siektų nemažiau nei 120 Hz – tada vaizdas vienai akiai bus atnaujinamas nors 60 Hz dažniu. Priešingu atveju jausime nepakeliamą vaizdo mirgėjimą.

O dabar džiugi naujiena žaidimų mėgėjams: pasirodo, kad šiuos akinius galima naudoti žaidžiant beveik visus nors kiek populiariesnius trimačius žaidimus! Įtariame, kad Jūs šito net nežinojote. Nenuostabu, nes mes iki šiol to irgi nežinojome. Trimačio „Quake III Arena Demo“ efekto žodžiais perteikti mes net nesiruošiamo – tai reikia pamatyti tik savo akimis. Beje, su akiniais pateikiame CD yra speciali programa, leidžianti peržiūrėti *.3da formato videoįrašus. Vienas toks demonstracinis įrašas su akvariumo vaizdu yra ir CD. Nepatikėsite, bet žiūrint pro 3D akinius, sunku atsikratyti iliuzijos, kad žuvytės plaukioja tarp koralinių rifų tiesiog prieš pat Jūsų nosį!

Vaizdo plokštė SAPHIRE Radeon 9000 Atlantis DDR VIVO

Vaizdo plokštė GIGABYTE MAYA Radeon 9000 Pro



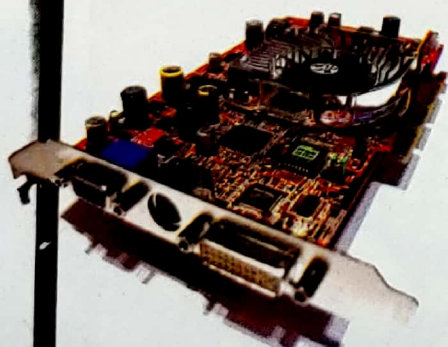
pniausia vieta gali tapti ne vaizdo plokštė, o kompiuterio centrinis procesorius. Puikus to pavyzdys – „Comanche 4“ žaidimas, kuris, kaip ir dauguma kitų aviacinių simulatorių, yra ypač reiklus centrinio procesoriaus pajėgumams.

„Comanche 4 Demo“ vertinome kadry skaičių per sekundę, esant 800x600 pikselių raiškai bei 32 bitų spalvoms (kiti parametrai pagal nutylėjimą). Testai buvo paleidžiami startuojant programą „Comanche 4 Demo Benchmark Test“.

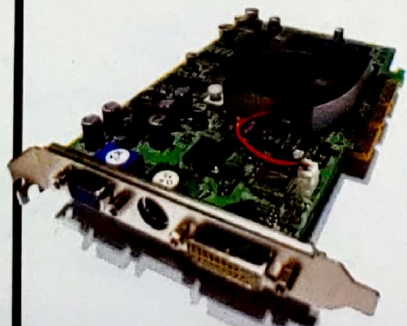
Šis testas parodė, kad, naudojant beveik visas vaizdo plokštes, rezultatai buvo panašūs ir svyravo 16-18 kadry per sekundę ribose. Taigi, didelio skirtumo nepajusite jį žaisdami tiek su 216 lt kainuojančia „Sparkle SP7100 M4SE 64Mb SDR“ ar su aštuonis kartus brangesne „Sapphire Radeon 9700 Pro Atlantis“. Tik viena vaizdo plokštė „Sapphire Radeon 7000 SDR“, šiame žaidime pasiekusi tik 7,2 kadry per sekundę greitį, ženkliai atsiliko nuo visų kitų konkurenčių.

Rezultatai: OpenGL testai

Tradiciškai 3D žaidimų mėgėjams OpenGL



Vaizdo plokštė MSI Ti4200-VTD8X



Vaizdo plokštė SPARKLE SP7228DV 128Mb DDR

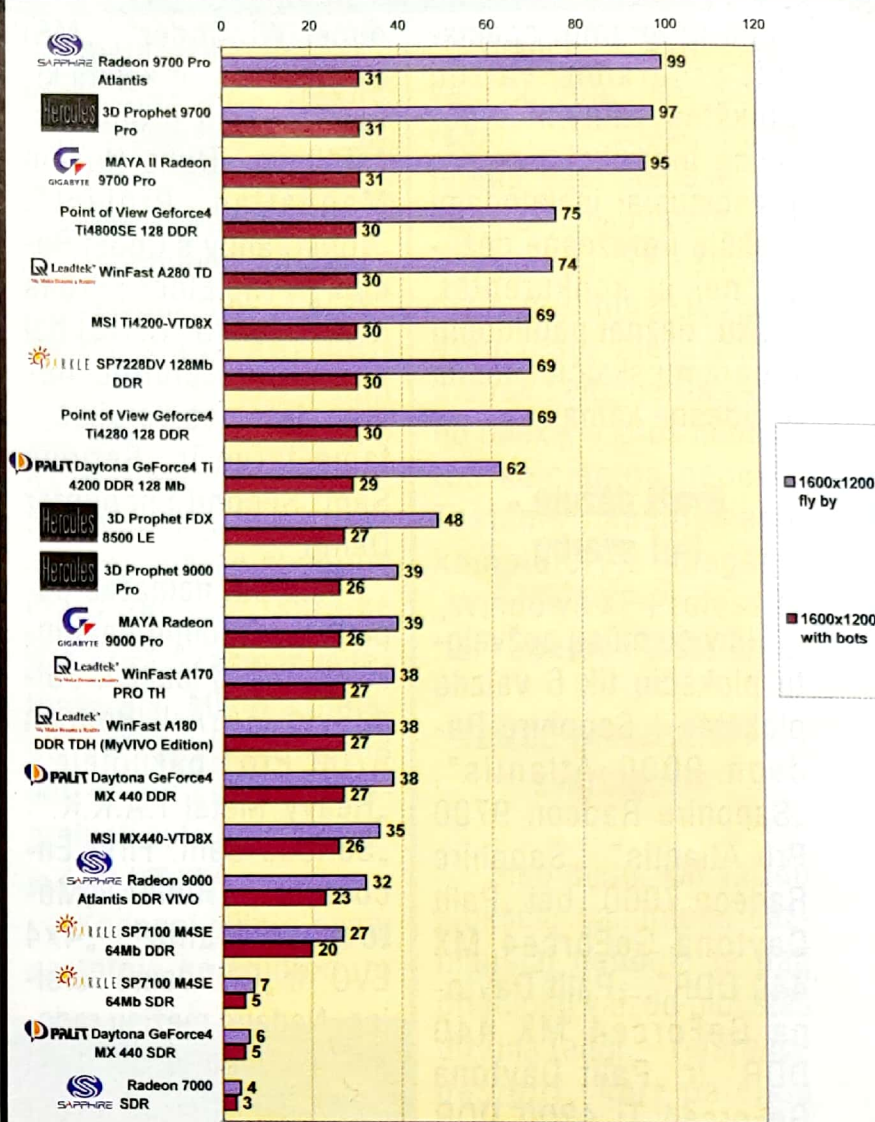
testų rezultatai yra labai svarbūs, nes šią grafinę aplinką naudoja visa plejada populiarių „Quake“, „HalfLife“, „Return to Castle Wolfenstein“ serijos žaidimų bei jų klonų.

Vertindami OpenGL pajėgumą testams pasirinkome „Quake III Arena Demo“ žaidimą, jau tapusį standartiniu vaizdo plokščių testuotojų įrankiu. Jame vertinome kadry skaičių per sekundę, esant 1024x768 pikselių ekrano raiškai ir 32 bitų spalvoms (kitos opcijos – pagal nutylėjimą). Testus vykdėme „~“ klavišu pasiekę žaidimo valdymo konsolę ir parašę „timedemo 1“ -> „Enter“ bei „demo demo001“ -> „Enter“.

Apibendrinus gautus rezultatus atžymėtina, kad lyginant tos pačios kainų grupės vaizdo plokštes, su šiuo uždaviniu geriau susidorojo tos plokštės, kuriose buvo „nVidia“ grafiniai procesoriai (pav.2).

Rezultatai: didelė ekrano raiška atskleidžia lyderius

Siekdami nustatyti ekrano raiškos įtaką greitaveikai „Unreal Tournament 2003 Demo“ žaidime atlikome testus naudodami dvi skirtingas – 800x600 ir 1600x1200 pikselių – ekrano nuostatas. Tam

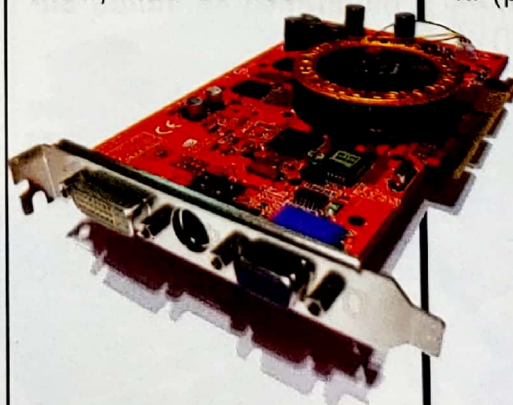


Pav.4. „Unreal Tournament 2003 Demo“ testų rezultatai – kadrai per sekundę, esant 1600x1200 pikselių raiškai (dviem režimais - flyby ir with bots).

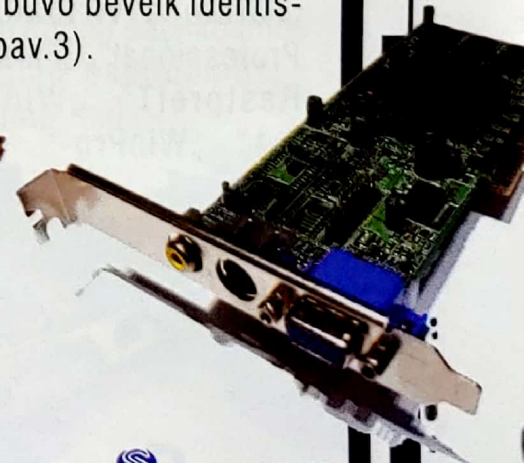
žaidimo System kataloge paleidome Benchmark.exe failą. Kiekvienas testas pateikia du greičio rezultatus: apžiūros režimu be botų (angl. – flyby) ir su tarpusavyje kariaujančiais kompiuteriniais žaidėjais – botais (angl. – with bots). Aišku, pastarasis testas žymiai labiau apkrauna centrinį procesorių, nei testuojant tik apžiūros režimu.

Apibendrinus gautus rezultatus norime pažymėti, kad žemes-

nės raiškos teste (ekrano raiška – 800x600) toje pačioje kainų grupėje gerai pasirodė tiek vaizdo plokštės su „GeForce4“ grafiniais procesoriais, tiek ir plokštės, turinčios „ATI Radeon“ grafinius procesorius. Skirtumas tarp įvairių modelių rezultatų sudarė vos 15 procentų, o stipriai centrinį procesorių apkraunančiuose testuose su kompiuteriniais žaidėjais (botais) rezultatai iš viso buvo beveik identiški (pav.3).



Vaizdo plokštė MSI MX440-VTD8X



Vaizdo plokštė SAPPHIRE Radeon 7000 SDR

Greitųjų vaizdo plokščių modelių pranašumas prieš lėtesnius labiausiai išryškėjo atliekant testus, kai ekrano raiška pasiekė 1600x1200 pikselių. Būtent šiuose testuose savo technologinį pranašumą pademonstravo vaizdo plokštės su „Radeon 9700 Pro“ procesoriumi (pav.4). Režime, kai botai nenaudojami, artimiausius konkurentus su „GeForce4 Ti4800SE“ procesoriais jos aplenkė beveik 25 procentais. Taigi, kuo didesnė ekrano raiška yra naudojama, tuo geriau ir pilniau išnaudojamos greitesnių vaizdo procesorių galimybės.

Rezultatai: „3D Mark 2001 SE“ sintetiniai grafiniai testai

Sudėtiniai „3D Mark 2001 SE“ sintetinių grafinių testų rezultatai atspindi ne tik vaizdo plokštės greitaiegiškumą tam tikruose testuose, bet parodo ir joje naudojamų techninių sprendimų novatoriškumą, kadangi iš 17-kos testų, naudojamų bendro rezultato apskaičiavimui, kai kurie testai yra galimi tik jei vaizdo plokštė palaiko šias technologijas. Testus vykdėme naudodami mūsų manymu op-

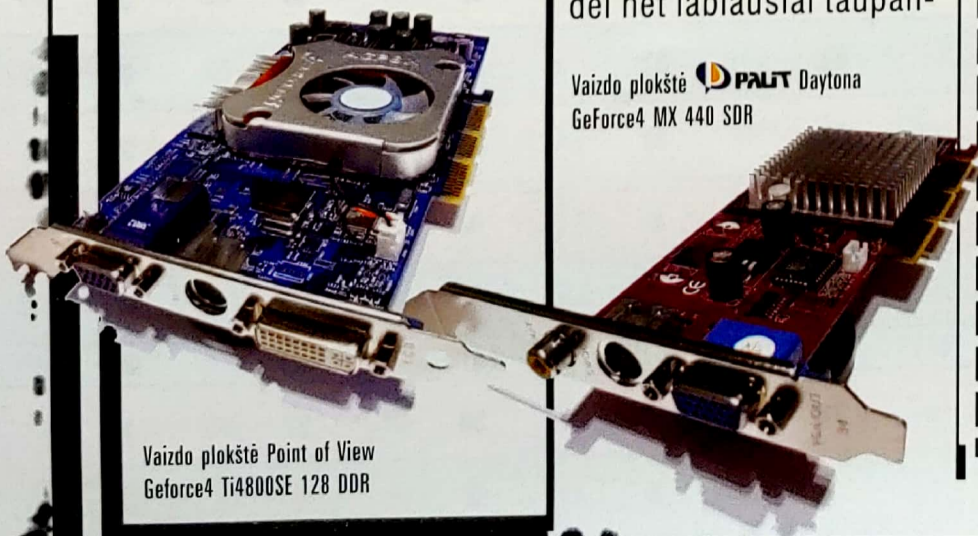
timalią daugelyje kompiuterių 1024x768 pikselių ekrano raišką. Bendrą suvestinį rezultatą žiūrėkite pav.5., o išsamius kai kurių svarbesnių atskirų testų rezultatus – pav.6. Matome, kad kai kurių testų nesugebėjo baigti vaizdo plokštės su „GeForce4 MX 440“, „GeForce4 MX 460“ bei „Radeon 7000“ procesoriais.

Pigiausiai vaizdo plokštei – NE ir dar kartą NE!

Taigi, štai pirmasis gana kategoriškas mūsų įspėjimas – testų rezultatai aiškiai parodė, kad pigiausios vaizdo plokštės, turinčios „Radeon 7000“ grafinį procesorių („Sapphire Radeon 7000 SDR“) ir plokštės su „GeForce4 440 MX“ grafiniu procesoriumi, naudojančios pigesnę ir lėtesnę SDR atmintį („Sparkle SP7100 M4SE 64Mb SDR“ bei „Palit Daytona GeForce4 MX 440 SDR“) tiks tik tiems vartotojams, kuriems visiškai nereikia 3D spartinimo funkcijų. Hm, ar tokių šiais laikais dar yra? Tada šis žurnalas ne jiems!

Įvairiuose testuose šių plokščių pasiekti rezultatai buvo net kelis kartus prastesni nei vidurkis. Todėl net labiausiai taupan-

Vaizdo plokštė  Palit Daytona GeForce4 MX 440 SDR



Vaizdo plokštė Point of View GeForce4 Ti4800SE 128 DDR

TV PROGRAMOS MONITORIJUJE – „WINFAST CINEMA“

Išskirtinė kompanijos „Leadtek“ gaminamų vaizdo plokščių savybė yra ta, kad dauguma jų turi papildomą specialų S-video lizdą (External Box), prie kurio galima prijungti tos pačios kompanijos gaminamą išorinį televizijos ar televizijos/FM radijo tiunerį „WinFast Cinema“. Mūsų išbandytas 260 Lt kainuojantis modelis turėjo tiek TV, tiek ir FM įrenginius ir veikė PAL televiziniame sistemoje.

„WinFast Cinema“ yra komplektuojamas su išoriniu valdymo pulteliu, kuris yra gana didelis, tačiau patogus laikyti rankoje. Pultelyje naudojami du AAA elementai, kurie pateikiami įrangos komplekte. Pagrindinio bloko blizgantis mėlynai-elektinės spalvos korpusas atrodo gražiai ir turtingai. Prie kompiuterio jungiamo TV laido ilgis siekia 1,6 metro, tačiau audiolaudo ilgis kažkodėl buvo tik 1,1 metro.









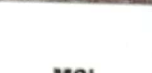

Prie pagrindinio bloko jungiama FM antena (T formos radijo antena pateikiama komplekte) bei kabelinė ar išorinė TV antena. Blokas turi ir Audio-In jungtį. Prie pastarosios galima prijungti išorinį garso šaltinį (pvz. videomagnetofoną ar vaizdo kamerą) bei Audio-Out jungtį, kuri jungiama prie kompiuterio garso plokštės. Beje, „WinFast Cinema“ tiuneris yra surinktas „nVidia“ kompanijos mikroschemų pagrindu.

Valdymo pultu įjungus tiunerį, startuoja „WinFast PVR“ ar „WinFast FM“ programos, leidžiančios keisti TV ir FM programas, garsą ir t.t. „WinFast PVR“ programoje yra vaizdo signalo stiprumo indikatorius. Mūsų bandymuose prie kabelinės „C-Gates“ televizijos prijungta „WinFast Cinema“ parodė gerą jautrumą ir surado beveik visas (apie 30) tuo metu rodomas televizijos programas. Mus nudžiugino greitas TV kanalų skenavimas. Vaizdo kokybė, lyginant su ta, kurią mums pateikė vidinis „ATI TV Wonder“ tiuneris, taip pat buvo geresnė.

„WinFast PVR“ programa leidžia ne tik žiūrėti TV programas, bet ir jas įrašinėti MPEG1, MPEG2 ar MPEG4 formatais, naudoti „vaizdas vaizde“ funkciją, peržiūrėti mp3 formato filmus. Įdomi „Time Shifting“ technologija vienu metu leidžia žiūrėti TV laidas su tam tikru vėlavimu, tuo pačiu metu jas toliau įrašinėjant (šiai galimybei reikia neprastesnio, nei 1 GHz procesoriaus).

Taigi, jei kompiuteryje nėra laisvos PCI jungties ir nebijote apsikrauti papildomais laidais, šis TV/FM tiuneris už protingą kainą žymiai praplėstų Jūsų kompiuterio galimybes.



	 MAYA II Radeon 9700 Pro	 MAYA Radeon 9000 Pro	 Prophet 9000 Pro	 Prophet 9700 Pro	 Prophet FDX 8500 LE	 WinFast A170 PRO TH	 WinFast A180 DDR TDH (MyVIVO Edition)	 WinFast A280 TD	 MX440-VTD8X	 TI4200-VT
Vaizdo procesorius	Radeon 9700 Pro	Radeon 9000	Radeon 9000	Radeon 9700 Pro	Radeon 8500 LE	Geforce4 MX 460	Geforce4 MX 440	GeForce4 Ti4800SE	Geforce4 MX 440	Geforce4 Ti 4200
Atmintis (kiekis ir tipas)	128 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	128 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	128 Mb DDR	128 Mb DDR	128 Mb DDR
Video-Out	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra
Video-In	Nėra	Nėra	Nėra	Nėra	Nėra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra
DVI	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra
Papildoma programinė įranga ir žaidimai	6 žaidimai, iš jų 2 – demo (žr. aprašymą tekste)	Heavy Metal F.A.K.K., 4x4 EVO ir ONI demo versijos PowerDVD	„Power DVD“ programa	žaidimas „The Elder Scrolls III Morrowind“ (2 CD) ir „PowerDVD“ programa	„Power DVD“ programa	2 žaidimai, „Visual Studio 6 SE“ ir „Ulead Cool 3D“ programos	10 žaidimų (iš jų – 6 demo), „Visual Studio 6 SE“ ir „Ulead Cool 3D“ programos	10 žaidimų (iš jų – 6 demo), „Visual Studio 6 SE“ ir „Ulead Cool 3D“ programos	Daug žaidimų ir programų – viso 10 CD rinkinys (žr. aprašymą tekste)	Daug žaidimų ir programų – viso 10 CD rinkinys (žr. aprašymą tekste)
Kaina su PVM	1399	369	650	1564	430	410	500	1050	459	799
Testams pristatė	ELKO	ELKO	GNT Lietuva	GNT Lietuva	GNT Lietuva	GNT Lietuva	GNT Lietuva	GNT Lietuva	BMS	BMS



Vaizdo plokštė  WinFast A280 TD

tiems pinigais siūlome pasirinkti tik keliasdešimties litų brangesnį plokštės su DDR atmintimi variantą, pvz. „Sparkle SP7100

M4SE 64Mb DDR” arba kitą aukštesnės klasės vaizdo plokštę, pvz. „Sapphire Radeon 9000 Atlantis DDR VIVO”.








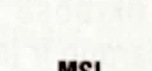

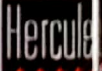
„GeForce FX” belaukiant – „GeForce4 Ti 4800SE”

„GeForce4 Ti 4800SE” grafinis procesorius – tai kiek pagerin-

tas ir teoriškai maždaug 10-čia procentų greitesnis „GeForce4 Ti 4600” variantas. Mūsų testų rezultatai rodo, kad pirkti tokią brangią plokštę galbūt iš viso nevertėtų. Gal pakantų apsiriboti jos seserimi, turinčia „GeForce4 Ti4200” procesorių ir laukti „GeForce FX” pasirodymo?

„Radeon 8500LE” prieš „Radeon 9000” – apgaulingi skaičiai

Jeigu kas užduotų klausimą, kuris vaizdo procesorius greitesnis – „ATI Radeon 8500LE” (vaizdo plokštė „Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE”) ar „ATI Radeon 9000” (vaizdo plokštės „Hercules 3D Prophet

	 Radeon 7000 SDR	 GeForce4 MX 440 SDR	 SP7100 M4SE 64Mb SDR	 SP7100 M4SE 64Mb DDR	 WinFast A170 PRO TH	 GeForce4 MX 440 DDR	 WinFast A180 DDR TDH (MyVIVO Edition)	 MX440-VTD8X	 Radeon 9000 DDR Atlantis VIVO	 Prophet 9000 Pro
Bendras rezultatas	1513	2066	2211	4532	4853	4865	4918	5041	5643	5830
Game 1 Car Chase, Low Detail (kadr./sek.)	24	33	36	84	90	89	94	97	82	79
Game 1 Car Chase, High Detail (kadr./sek.)	12	18	19	27	22	23	23	27	26	24
Game 2 Dragothic, Low Detail (kadr./sek.)	24	32	34	78	101	101	101	90	95	104
Game 2 Dragothic, High Detail (kadr./sek.)	16	18	20	40	43	43	42	45	51	54
Game 3 Lobby, Low Detail (kadr./sek.)	20	30	32	48	85	87	87	89	87	86
Game 3 Lobby, High Detail (kadr./sek.)	11	18	19	39	37	37	37	41	39	38
Game 4 Nature (kadr./sek.)	n.	n.	n.	n.	n.	n.	n.	n.	32	38
Fill Rate Single Texturing mln. trikampi sek.	71	126	135	369	499	552	552	551	519	665
Fill Rate Multi Texturing	192	229	247	509	951	1070	1070	559	986	1085
High Polygon Count 1 Light	4	16	16	24	32	30	30	27	19	19
High Polygon Count 8 Light	2	5	5	6	7	6	6	6	4	5



	PALIT GeForce4 MX 440 DDR	PALIT GeForce4 MX 440 SDR	PALIT GeForce4 TI 4200 DDR 128 Mb	Point of View Geforce4 TI4280 128 Mb DDR	Point of View GeForce4 TI4800SE 128 Mb DDR	SAPPHIRE Radeon 7000 SDR	SAPPHIRE Radeon 9000 DDR Atlantis VIVO	SAPPHIRE Radeon 9700 Pro Atlantis	PARKLE SP7100 M4SE 64Mb DDR	PARKLE SP7100 M4SE 64Mb SDR	PARKLE SP7228DV 128Mb DDR
	Geforce4 MX 440	Geforce4 MX 440	Geforce4 TI 4200	Geforce4 TI 4200	Geforce4 TI 4800SE	Radeon 7000	Radeon 9000	Radeon 9700 Pro	Geforce4 MX 440	Geforce4 MX 440	Geforce4 TI 4200
	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	128 Mb DDR	128 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	128 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	128 Mb DDR
	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra
	Nėra	Nėra	Nėra	Nėra	Nėra	Nėra	Yra	Nėra	Nėra	Nėra	Yra
	Yra	Yra	Yra	Nėra	Yra	Nėra	Nėra	Yra	Nėra	Nėra	Yra
	Nėra	Nėra	Nėra	„Power DVD“ programa	2 žaidimai, „PowerDVD“ programa	Nėra	Nėra	Nėra	Nėra	Nėra	„Power Director 2.1“ programa
	340	180	670	649	999	150	340	1610	216	175	707
	GNT Lietuva	GNT Lietuva	GNT Lietuva	BMS	BMS	GNT Lietuva	GNT Lietuva	GNT Lietuva	ACC	ACC	ACC

9000 Pro”, „Gigabyte MA-YA Radeon 9000 Pro” ir „Sapphire Radeon 9000 Atlantis DDR VIVO”), sprendžiant iš skaičių pavadinimuose daugelis nedvejodami pasakytų, kad greitesnis yra ATI Radeon 9000. Ir daugeliu atvejų jie būtų neteisūs. Iš tikrųjų šiose lenktynėse beveik visada greitesnis bus „ATI Radeon

8500LE”. Pvz. „3D Mark 2001 SE” teste jis savo konkurentą aplenkė maždaug 10-15 procentų. Ypač „Radeon 8500LE” pranašumas prieš „Radeon 9000” išryškėjo esant didelei ekrano raiškai „Unreal Tournament 2003 Demo” žaidime. Beje, vienintelė mūsų testų plokštė, naudojanti „nVidia Geforce MX

460” grafinį procesorių, buvo „Leadtek” plokštė „WinFast A170 PRO TH”. Pagrindinis „nVidia Geforce MX 460” skirtumas nuo „MX 440” yra tas, kad vietoj 64 bitų naudojama 128 bitų atminties magistralė. Nors mes tikėjomės kiek kitokio rezultato, tačiau realių testų metu ši vaizdo plokštė neparodė ko-

Pav.1. Vaizdo plokščių ypatybių suvestinė.



Vaizdo plokštė **PARKLE** SP7100 M4SE 64Mb SDR
kio nors akivaizdaus pranašumo prieš „Geforce MX 440” giminaičius.

Pav.6. Išsamūs „3D Mark 2001 SE” testų rezultatai (esant 1024x768 raiškai).

	GIGABYTE MAYA Radeon 9000 Pro	Hercules Prophet FDX 8500 LE	PALIT Point of View Geforce4 TI4200 128 Mb DDR	PALIT GeForce4 TI 4200 DDR 128 Mb	MSI TI4200-VTD8X	PARKLE Point of View GeForce4 TI4800SE 128 Mb DDR	PARKLE SP7228DV 128Mb DDR	Leadtek® WinFast A280 TD	SAPPHIRE Radeon 9700 Pro Atlantis	GIGABYTE MAYA II Radeon 9700 Pro	Hercules Prophet 9700 Pro
	6048	6608	7593	7705	7920	8067	8106	8130	9028	9160	9184
	86	92	98	102	97	103	109	102	102	110	105
	26	26	23	26	26	26	27	26	26	27	27
	105	127	154	151	160	163	161	166	179	178	181
	54	66	78	80	82	81	84	82	89	91	92
	91	90	94	98	102	102	101	101	104	108	109
	39	39	41	43	43	43	44	44	44	45	46
	39	41	62	56	62	67	62	67	97	94	95
	685	722	909	800	883	966	881	964	1781	1766	1766
	1085	1874	1934	1869	1927	2120	1927	2120	2546	2531	2531
	21	34	45	45	45	49	45	49	62	62	62
	5	8	10	10	10	11	10	11	14	14	14

Didelis aušintuvas ir greitinimo (angl. - *overclocking*) sėkmė

Šiuose testuose mes nesistengėme nustatyti ribinių vaizdo plokščių greitinimo galimybių, kadangi dažniausiai eilinis vartotojas paprasčiausiai tuo neužsiima dėl nežinojimo, tingėjimo ar baimės rizikuoti. Tačiau ramybės mums nedavė „WinFast A280 TD“ vaizdo plokštė su didžiuoliu įmantrios formos beveik pilnai ją iš priekio uždengiančiu radiatoriumi, pereinančiu net į kitą jos pusę. Gi pačiame radiatoriuje šalia vienas kito buvo įmontuoti net du ventiliatoriai.

Suprantama, mums buvo sunku susilaikyti neišbandžius, ar toks išoriškai efektingas sprendimas yra ir toks pat efektyvus, tuo labiau, kad kartu su tvarkyklėmis prie „WinFast A280 TD“ buvo pateikta ir jos spartinimo programa, leidžianti keisti vaizdo procesoriaus bei atminties dažnius.

Deja, mums teko nusivilti, nes bandymų metu vaizdo plokštės darbo dažnius pakelti pavyko vos 10-čia procentų (nuo 275 iki 300 MHz – procesoriaus ir nuo 555 iki 610 MHz – atminties). Pakėlus dažnius 15-ka procentų „Windows“ aplinkoje viskas veidavo,

tačiau paleisti žaidimai arba užstrigdavo, „pakebindami“ kompiuterį, arba ekrane atsirasdavo artefaktų. Tuo tarpu ranka palietę radiatorių jau tėtėme, kad jis visiškai šaltas. Vaizdo plokštės greitinimo nauda ir prasmė tapo dar labiau diskutuotina, kai po „3D Mark 2001 SE“ testų paaiškėjo, jog pagreitinus plokštę 10-čia procentų visos sistemos greitai-گیškumas padidėjo tik dviem procentais („3D Mark 2001 SE“ rezultatas pagreitinus plokštę – 8296 taškų, o nepagreitinus – 8130).

Greičiausia vaizdo plokštė

Nežymiai aplenkusi kitas artimiausias konkurentes, naudojančias tą patį naujausią „ATI“ procesorių „Radeon 9700 Pro“, daugelyje testų greičiausia mūsų testuota vaizdo plokštė pasirodė besanti „Sapphire Radeon 9700 Pro Atlantis“. Beje, visos „Radeon 9700 Pro“ procesorių turinčios plokštės naudoja papildomą maitinimo šaltinį, nes AGP jungties maitinimo joms jau nebepakanka.

Išvados

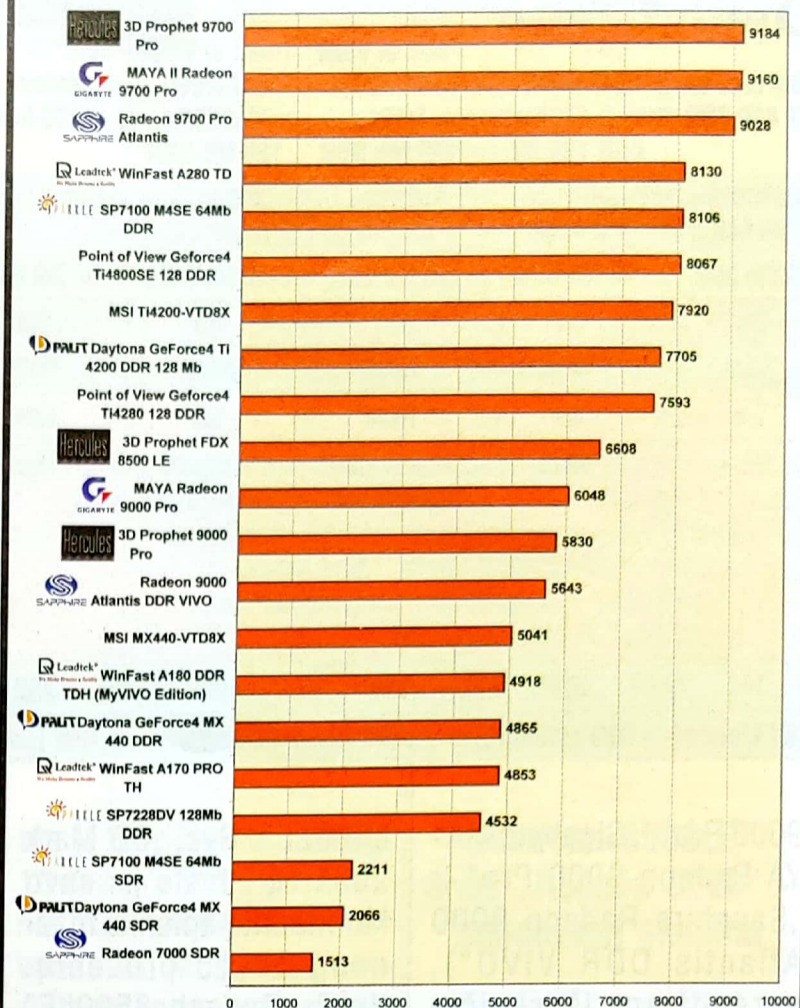
Šį kartą kokių nors absoliučių mūsų vaizdo

plokščių testų laimėtojų nutarėme neskelbti, palikdami apsispręsti pačiam vartotojui. Mūsų testų rezultatai parodo tik tai, kokią naudą iš įvairių vaizdo plokščių turės kompiuterių vartotojai, naudodami vidutinio pajėgumo dažniausiai perkamą kompiuterį. Natūralu, kad tik galingiausias kompiuteris visiškai atskleistų vaizdo plokštės potencialą ir joje įdiegtų pirmaujančių technologijų pranašumą. Mūsų testai dar kartą primena, kad perkant naują kompiuterį būtina harmonin-

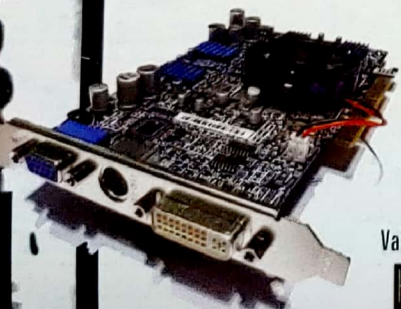
gai suderinti visus jo komponentus, o silpna- me kompiuteryje net pati naujausia vaizdo plokštė nepagelbės.

Vertindami vaizdo plokščių savybių bei kainos santykį toje pačioje kategorijoje mes taip pat matome, kad nemaža dalimi plokštės kaina priklausė ir nuo su ja pateikiamų papildomų dalykų gausos – todėl vartotojas dažnai galės pasirinkti pigesnę OEM ar brangesnę „dėžutinę“ variantą.

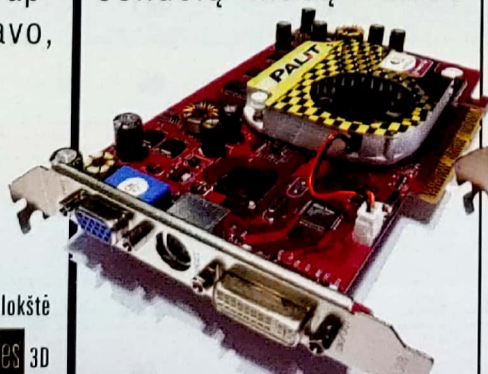
• **Ernis**



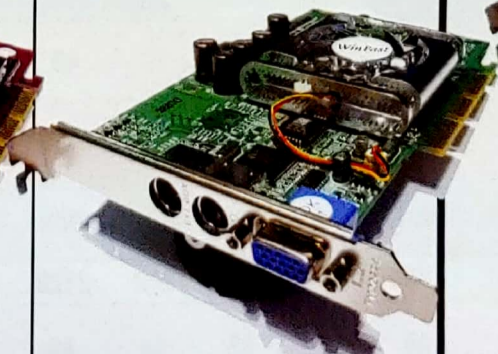
Pav.5. Apibendrinti „3D Mark 2001 SE“ sintetinių grafinių testų rezultatai esant 1024x768 raiškai (daugiau – geriau).



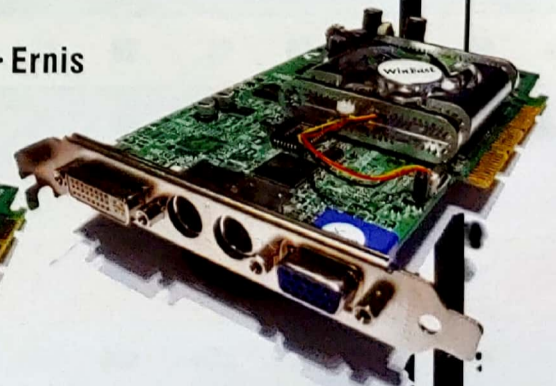
Vaizdo plokštė
HERCULES 3D
Prophet 9000 Pro



Vaizdo plokštė
PALIT Daytona
GeForce4 Ti 4200 DDR 128 Mb



Vaizdo plokštė
Leadtek
WinFast A170 PRO TH



Vaizdo plokštė
Leadtek WinFast
A180 DDR TDH (MyVIVO Edition)



naujienos

N Neoficialiais duomenimis, 2003 metų kovo 12 – 19 dienomis Hanoveryje (Vokietija) vykiančioje parodoje „CeBIT 2003“ kompanija „nVidia“ ketina pademonstruoti keletą naujų „Comdex Fall 2002“ pristatyto lusto „GeForce FX“ (NV30) modifikacijų. Kol kas galutiniai komerciniai šių grafinių procesorių pavadinimai nežinomi, turi tik kodiniai pavadinimai: NV31 ir NV34.

Pirmasis lustas turėtų pakeisti „GeForce4 Ti4600/4200“ ir jau dabar vadinamas „ATi Radeon 9500 Pro“ „žudiku“, kadangi bus orientuotas į tą patį rinkos segmentą, tačiau turės žymiai geresnius techninius duomenis. NV34 procesorius bus lėčiausias ir pigiausias iš visų „GeForce FX“ serijos modelių. Jis greičiausiai pakeis šiandien gana sėkmingai parduodamus „GeForce4 MX“.

N Nuo 2003 balandžio Europoje įvedama nauja kompiuterinių žaidimų reitingų sistema, nes žaidimuose atsiranda vis daugiau sekso ir prievartos scenų.

Patys nekalčiausi žaidimai gaus 3+ reitingą – tai reikš, kad žaidimas tinka vyresniems kaip trejų metų vaikams. Pagal naująją sistemą bus 3+, 7+, 12+, 16+ ir 18+ reitingai. Tačiau tai anaiptol nereikia, kad su ženklu 18+ bus pardavinėjami patys žiauriausi ir atviriausi žaidimai. Tokius žaidimus vertins Britų Filmų klasifikacijos taryba ir jie gali būti visiškai uždrausti. Jų platintojai bus baudžiami pinigėmis bandomis ar kalėjimu.

Tokiu būdu Europoje siekiama sumažinti „žaidybinių prievartos“ poveikį vaikams. Tiesa, su tuo nesutinka Japonijos mokslininkai, kurie nustatė, jog eilinių mokyklos chuliganų smegenų prievartos sritis yra labiau išvystyta, nei užkietėjusių žaidėjų. Kai kurie tvirtina, jog saikingos žaidimų dozės netgi naudingos – lavinama reakcija, susikaupimas ir kyla intelekto lygis

N Michaelas Jacksonas pastaruoju metu tapo visuotinių pašaipų objektu. Pagal besibaigiančių metų rezultatus, jis buvo pripažintas „didžiausiu 2002 metų nevykėliu“. Incidentas Berlyne, kai garsus atlikėjas penkto aukšto balkone parodė savo sūnų Prince'ą Michaelą II, ir šis vos neiškrito jam iš rankų, neduoda ramybės popžvaigždės kritikams.

Galiausiai internete net pasirodė žaidimas „pagauk Michaelo Jacksono vaiką“. Pagal taisykles (<http://www.madblast.com/view.cfm?type=FunFlash&display=1804>), kiekvie-

nas žaidėjas turi pagauti į krepšelį vaikus, kuriuos atlikėjas mėto nuo stogo.

Žaidimo pabaigoje žaidėjai suskaičiuoja uždirbtus taškus ir gauna trumpą savo auklėjamųjų įgūdžių įvertinimą. M. Jacksono vaiko pristatymo visuomenei nuotraukos pasirodė beveik visuose pasaulio leidiniuose su atitinkamais šokiruotų žurnalistų komentarais.

Galiausiai M. Jacksonui teko rimtai teisintis dėl savo neatsargaus elgesio. „Aš tiesiog pasidaviau susijaudinimui, praradau savikontrolę. Aš niekad nesukelčiau pavojaus savo vaikų gyvybei“, – aiškino nuliūdęs atlikėjas.

Daugelis atlikėjo gerbėjų, stebėjusių, kaip M. Jacksonas rodė miniai savo vaiką, tvirtina, jog buvo beveik įsitikinę, kad atlikėjas galiausiai išmes mažylį iš rankų, ir labai nustebė, kai viskas baigėsi laimingai.

Žaidime atlikėjas, pavaizduotas kaip animacinių filmukų personažas, žaidėjams nuo to paties stogo mėto dar ir vorus, kurių reikia vengti.

Kaip jau buvo skelbta, neseniai popmuzikos karaliumi save vadinančiam atlikėjui jo rančoje Kalifornijoje, kurioje jis augina tarantulus, į koją įkando voras. M. Jacksonas naujojo žaidimo kol kas nekommentavo.

N Vilniaus miesto viešajame transporte pasirodė skelbimai, kuriuose siūlomas darbas.

Skelbimo tekstas skamba taip: „Siūlome bedarbiams, moksleiviams, studentams papildoma darbą. Registruotis nemokamu tel. 8 674 XXXXX“. Numeriai yra keli, tačiau visi tokio tipo skelbimai yra melagingi, nes nurodomas numeris priklauso Tele2 tinklui. Kadangi Tele2 skiria 0.10ct už įeinantį skambutį, tad skambinant pagal tokio tipo skelbimus tiesiog pildoma svetima saskaita, o žadėtas darbas negaunamas, nes atsiliepa ne žmogus, o telefono aparatas automatiškai pakelia ragelį ir jūs girdite tylą, be to, prarandate pinigus nes skambutis yra MOKAMAS ir mokate kaip už skambutį į Tele2 tinklą. Tad rekomenduojame pamačius tokį skelbimą, pasielgti pilietiškai ir jį nuvalyti. Atminčiai pateikiame Tele2 kodus:

8 684, 8 683, 8 670, 8 671, 8 672, 8 673, 8 674.

**PiK
COMP**

Žemaičių g. 31-105, Kaunas, tel. (37) 32 29 82, www.pik.lt

Visą pavasarį galite įsigyti šias vaizdo plokštes tokiais kainomis, pasakę slaptažodį „kiberzon“

379 Lt

**HERCULES 3D
PROPHET FDX8500LE
64MB DDR DVI TV BOX**

199 Lt

**DAYTONA GEFORCE4
MX-440 SE 64MB TV-OUT
DDR 128BIT AGP 4X/2X**

509 Lt

**DAYTONA GEFORCE
TI4200 64MB
TV-OUT DDR AGP 8**



Trust 632AV LCD POWER VIDEO

Fotoaparatas ar skaitmeninė vaizdo kamera?

Ar gali skaitmeninė vaizdo kamera kainuoti tik 639 litų? Ogi, pasirodo, gali! Šį kartą „Kiberzonos“ laboratorijoje išbandėme būtent tokį įrenginį – fotoaparato ir pradinio lygio skaitmeninės vaizdo kameros hibridą „Trust 632AV LCD Power Video“, kurį testams mums pateikė kompanija „BMS“, išskirtinė „Trust“ platintoja Lietuvoje. Sunku net pasakyti kas tai – pagal savo išvaizdą šis „Trust“ įrenginys yra labiau panašus į vaizdo kamerą, o pagal galimybes – „traukia“ lyg ir fotoaparato pusėn.

Nuotraukose ant pakuotės jis mums atrodė esąs didelis, panašus į sunkią vaizdo kamerą įrenginys. Nieko panašaus – išpakavus paaiškėjo, kad „632AV LCD Power Video“ iš tikrųjų yra visai nedidukas ir lengvas, o gabaritai – moters kumščio dydžio.

Įrenginys aprūpintas 3,5 cm įstrižainės spalvoto vaizdo displejumi, kuriame galima peržiūrėti nuotraukas bei įrašytas vaizdo ištraukas. Fotografuojant energijos taupymo sumetimais šį LCD displejų galima išjungti.

Tiesą pasakius, iš pradžių mus kiek trikdė neįprastos fotoaparato formos, tačiau ilgainiui padirbėjus tapo aišku, kad patogaus mygtukų išdėstymo dėka fotografuoti šiuo aparatu patogiu net viena ranka. Nuotraukas galima daryti tiek žiūrint į vaizdo iešiklį, tiek ir į LCD matricą, kuri atsilenkia, o transportavimo metu yra prigludžiama prie korpuso. Deja, į vaizdo iešiklį, esantį ant atlenkiamos dalies, žiūrėti reikia iš toli, nes prie jo nepatogu priglauti akį.

Kadangi ant pakuotės yra parašyta, kad šis įrenginys yra 3,3 megapikselių raiškos, toks užrašymas šiek tiek klaidina, nes didžiausios nuotraukos dydis siekia 1600x1200 pikselių, t.y. realiai fotografijos optinė raiška yra 2,0 megapikselių, o 3,3 megapikselių raiška pasiekama įrašant nuotrauką į kompiuterį ir ją padidinant (interpoliuojant). Aparato fokusas yra nustatomas automatiškai, o fotografuojant ar filmuojant iš arčiau, nei 2,5 metro, reikia pasirinkti makrorežimą.

„632AV LCD Power Video“ aprūpintas gana nemaža pradinio lygio fotoaparatomis vidine 8 Mb atmintimi. Mažai to, kartu su šiuo fotoaparatu komplekte pateikiama ir 32 Mb Compact Flash kortelė! Fotografavimo reikmėms pradžioje jos galėtų gal net ir pakakti, nes naudojant kortelę galima padaryti net 352 640x480 formato nuotraukas (aparate palaikomos iki 512 Mb talpos standartinės CF kortelės). Deja, pati Compact Flash kortelė iš jai skirtos lizdo, esančio aparato korpuso, išsiima gana sunkiai. Be to, į CF lizdą įdėjus išorinę kortelę, vidinė 8 Mb talpos atmintis automatiškai tampa neprieinama, o keičiant baterijas ar joms nusėdus vidinės atminties turinys prarandamas.

Po naudojimosi aukštesnio lygio „Minolta Dimage 7i“ fotoaparatu patirties pasirodė, kad „632AV LCD Power Video“ korpuso valdymo mygtukų kiekis buvo neįprastai mažas, nes didžioji fotoaparato valdymo funkcijų dalis yra pasiekiamos per LCD displejų.

Prie kompiuterio „632AV LCD Power Video“ yra jungiamas per USB jungtį. Iš esmės su aparatu galima dirbti net neįdiegus kokios nors papildomos programinės įrangos. Windows XP Professional aplinkoje jis buvo atpažintas kaip pakeičiamas kietasis diskas, o nuotraukas ir vaizdo įrašus buvo galima pasiekti per Windows Explorer. Reikalui esant šią nedidelę kamerą galima naudoti ir kaip nelabai didelių duomenų kiekių pernešimo įrenginį tarp dviejų USB jungtis turinčių kompiuterių. Juk jo 32 Mb atminties kortelėje telpa tiek pat, kiek ir 22-juose 1.44 Mb talpos diskeliuose, o norint tuos duomenis pasiekti, jokios pro-

graminės įrangos diegti nebūtina. Beje, vieno 32 Mb failo nusiuntimas į įrenginį iš kompiuterio užtruko 2,0 min, o perrašymas iš jo atgal į kompiuterį – 1,5 min. Taip pat šį įrenginį galima naudoti ir kaip garso įrašymo prietaisą. Su 32 Mb kortele jame galima įrašyti virš 2 val. garso. Kadangi „632AV LCD Power Video“ yra su įdiegtu garsiakalbiu – garso įrašus galima vietoje ir išklausti. Nuotraukoms išsaugoti aparate naudojamas JPG (galima pasirinkti du nuotraukų suspaudimo lygius), vaizdo įrašams – AVI, o garsui – WAV failų formatai.

Kalbant apie vaizdo kamerą, ji, kaip ir turėjo būti tiek kainuojančiuose daiktuose, yra labiau „žaislinė“ ir mėgėjiška. Jos maksimalus vaizdo įrašymo greitis – 10 kadrų per sekundę. Tačiau kita vertus, vaizdo kameros raiškos ir kokybės visiškai pakanka, jeigu medžiagą naudosime persiųsti nufilmuotą vaizdą elektroniniu laišku, pvz. norint nudžiuginti draugą. Aišku, ši kamera labiau skirta eksperimentavimui ir mokymuisi, nei kad ir mėgėjiškų namų filmų gamybai, tuo labiau, kad pridedamos 32 Mb CF kortelės pakanka maždaug 6 minučių vaizdo įrašui. Beje, kartu su aparatu pateikiama programinė įranga paprastam foto ir vaizdo medžiagos montavimui.

Apibendrinant mūsų fotografavimo ir filmavimo įspūdžius reikia pasakyti, kad su „632AV LCD Power Video“ padarytų nuotraukų kokybė mums pasirodė vidutinė. Žymiai labiau mums patiko su ja daryti vaizdo įrašai. Paminėtina, kad, kaip ir kiti skaitmeniniai fotoaparatai, „632AV LCD Power Video“ yra labai jautrus apšvietimui. Nors kiek blogiau apšviestoje patalpoje vaizdo kokybė pastebimai krinta, o geriausios nuotraukos gaunamos lauke. Deja, aparatas neturi blykstės, o galimybės ją įstatyti papildomai nėra.

„632AV LCD Power Video“ naudoja dvi AA tipo baterijas, bet jų veikimo laikas, intensyviai naudojant LCD displejų, perrašant nufilmuotą ar nufotografuotą medžiagą į kompiuterį nesiekia net ir valandos. Todėl nusipirkusiems šį fotoaparatai rekomenduojame įsigyti ir įkraunamas baterijas, o įprastas baterijas naudoti tik išskirtiniu atveju.

Įdomu tai, kad kartu su aparatu pateikiamas ir prie jo prisukamas trikojis. Kadangi kameros priekyje yra nedidelis veidrodėlis, žmogus, žiūrėdamas į jį ir taip koreguodamas savo padėtį erdvėje, lengvai gali pats save nufotografuoti naudodamas uždelsto fotografavimo funkciją.

Mūsų nuomone, originali „632AV LCD Power Video“ hibridinio įrenginio idėja ir konstrukcija tikrai yra verta dėmesio – nenorintys skirti daug pinigų tobulesniam aparatu ar pradėjantys ir mažiau patyrę vartotojai, rinkdamiesi pirkinį dėl gero kainos ir galimybių santykio turėtų atkreipti dėmesį į šį aparatą.

Trust distributorius – UAB „BMS“, produktais prekiaujama kompiuteriniuose salonuose bei MAXIMA ir hyperRIMI prekybos centruose.

• Ernis

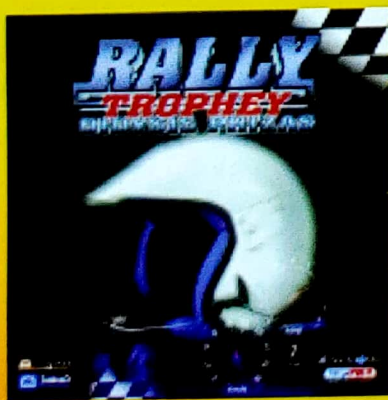




„Expendable“

Apšviesdamas lengvus dulkių debesis, gaubiančius metalinį jo korpusą, kosmosu iriasi laivas-kolonija. Nedidelis pasaulis, pradedantis panašėti į jauną Žemę, ramiai sukasi apačioje. Dar viena kadaise nederlinga planeta pakeista ir pritaikyta gyventi. Prieš keletą mėnesių šioje planetoje gyveno daugiau nei 300 kolonistų. Dabar visi jie mirę, ir niekas nežino, kas tenai, apačioje.

Laivas-kolonija – tai ne paprastas laivas. Jo metaliniuose viduriuose glūdi rezervuarai, kuriuose iš geriausių žmonių karių genų kuriami ir auginami šimtai naujų karių. Bejausmės niekuo nesidominčios žudymo mašinos turi tik medžioklės instinktą ir žudymo troškimą. Jūsų užduotis – vesti juos į mūšį. Jūsų žinioje būrys „Expendable“ karių. Po vieną jie metami į mūšį kautis dėl žmonių kolonijų, kurias užėmė čarvai. Jūsų misija prasideda netoli namų, prie pat čarvų invazijos nubrėžtos fronto linijos. Keliaukite per galaktiką ir atsikovokite visas čarvų užimtas kolonijas. Nesustokite iki pat gimtosios čarvų planetos!



„Didysis prizas“ „Rally Trophy“

Klasikinis septintojo-aštuntojo dešimtmečio ralis.

Šiame žaidime galėsite išmėginti tokias žinomas lenktynines mašinas, kaip „Rover Mint Cooper“, „Lancia Fulvia Coupe“ ir „Stratos“, „Ford Escort“, „Volvo Amazon“, važinėsite klasikinėmis trasomis – netgi legendine Monte Karlo trasa. Žaidimas iš kitų ypač išsiskiria nepakartojama grafika ir detaliai atkurtais kiekvienos mašinos modeliais.

- 12 unikalių automobilių.
- Galimybė lenktyniauti Rusijos, Kenijos, Suomijos, Švedijos ir Šveicarijos trasomis.
- Vieno žaidėjo žaidimo režimai: „Pavienės lenktynės“, „Pavienė trasa“ ir „Lenktynės laikui“.
- Trys sudėtingumo lygiai: „Naujokas“, „Mėgėjas“ ir „Ekspertas“.
- Galimybė remontuoti automobilį.
- Galimybė žaisti keliese per internetą ar vietinį tinklą.



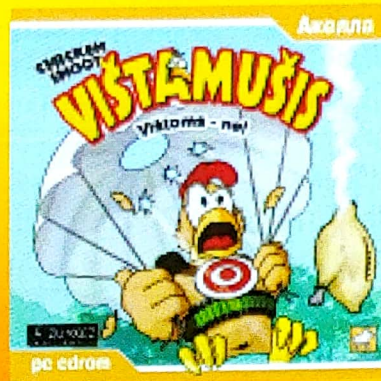
„Raudonasis ryklys“

Kariškius vis dar kankina klausimas: kas gi būtų atsitikę, jei Aleksandras Nevskis turėtų kulkosvaidį? Kaip tai būtų paveikę istoriją? leškant atsakymo į šiuos klausimus, buvo sukurtas „Raudonasis ryklys“. Sraigtasparnis K-50 bandys pakeisti istoriją. Buvo pasirinktas II pasaulinio karo laikotarpis nuo 1941 m. iki 1945 m.

„Raudonasis ryklys“ – sraigtasparnio arkada, kurioje jūs, valdydami sraigtasparnį K-50, galėsite pakeisti istoriją. Žaidime daug veiksmo, tačiau kartais norėdami rasti geriausią sprendimą turėsite pasukti ir galvą.

Žaidimo ypatumai:

- Lengvas, gerai pažįstamas valdymas.
 - Realii trimatė aplinka.
 - 15 įvairaus sudėtingumo misijų.
 - Veiksmas vyksta 256 km² plote.
- Daugybė aktyvių priešininkų, pastatų, daugybė medžių, kurių kiekvieną galima sunaikinti.



„Vištamušis“

Kiekvieno žmogaus gyvenime ateina momentas, kai jis supranta – laikas ginti tėvynės padangę! Tegu jis niekada netarnavo armijoje, tegu karinio mokymo pamokos mokykloje kelia tik pačius nemaloniausius prisiminimus – vieną dieną persipildo ir prisiekusio pacifisto kantrybės taurė. Ypač jei iš pačio ryto saulę danguje užstoja iš kaimyninio paukštyno pabėgusių išprotėjusių vištų pulkai.

Ir vėl nutekėjęs trinitrokombiprašaras sukėlė milžinišką sprogimą, ir gauja nuo grandinių nutrūkusių dedeklių sklendo aplink dairydamosi eilinės aukos – žinoma, žmogaus. Deja, žmogus jas pastebi per vėlai. Jis atsitokėja tik tada, kai sunkiasvoris broileris čiumpa jį savo vištiškais nagais ir tempia asfaltu iki pirmo pasitaikiusio stulpo... Žmogus atsipeikėja, pašoka ir nurūksta horizonto link. Bent du kartus už nugaros jis girdi nieko gero nežadantį sparnų šlamėjimą, o kartą jį vos nepataiko iš dangaus krentantis kiaušinis. Pagaliau, atitrū-

kęs nuo persekiotojų, jis sustoja ir susimąsto. „Čiupti bet kokį ginklą ir atsiskaityti su tomis plunksnuotomis ne-naudėlėmis!“ – tai buvo vienintelė jo apipešiotą galvą aplankiusi mintis. Pasakyta – padaryta. Operacija „Vištamušis“ prasideda!

- Penki lygiai su nuostabiais kraštovaizdžiais.
- Kelios vištoms mirtį nešančių ginklų rūšys.
- Šimtai linksmiausios animacijos kadrai.
- Žaidimas tinkle keturiems vištų medžiotojams.
- Lygių redaktorius – sukurk savo kolūkj!
- Dešimtis nemokamų naujausių lygių parsisiųsite iš interneto.



„Rage Rally“

Atidėkite į šalį rūpesčius ir pasinerkite į milžiniško greičio žiedinių lenktynių pasaulį! Pasirinkite mašiną, trasą ir taškydami purvus varžovams į akis, skriekite ratu į pergalę.

Patikrinkite ir patobulinkite savo vairavimo įgūdžius, važinėdami nepaprastai tikroviškomis trasomis. Pajuski- te, kaip iki galo paspaudus greičio pedalą kraujyje didėja adrenalino kiekis. Tai – Jūsų žaidimas!

- 4 skirtingo sudėtingumo trasos, 3 AI mašinos.
- Galimybė prieš lenktynes apžiūrėti trasą ir įsiminti pavojingiausius jos ruožus.
- Arkados ir žaidimo laikui režimai.
- Linksma pramoga visai šeimai.

ŽAIDIMUS PRISTATO:

AKELOTĖ ir KO.

www.akeloteirko.lt

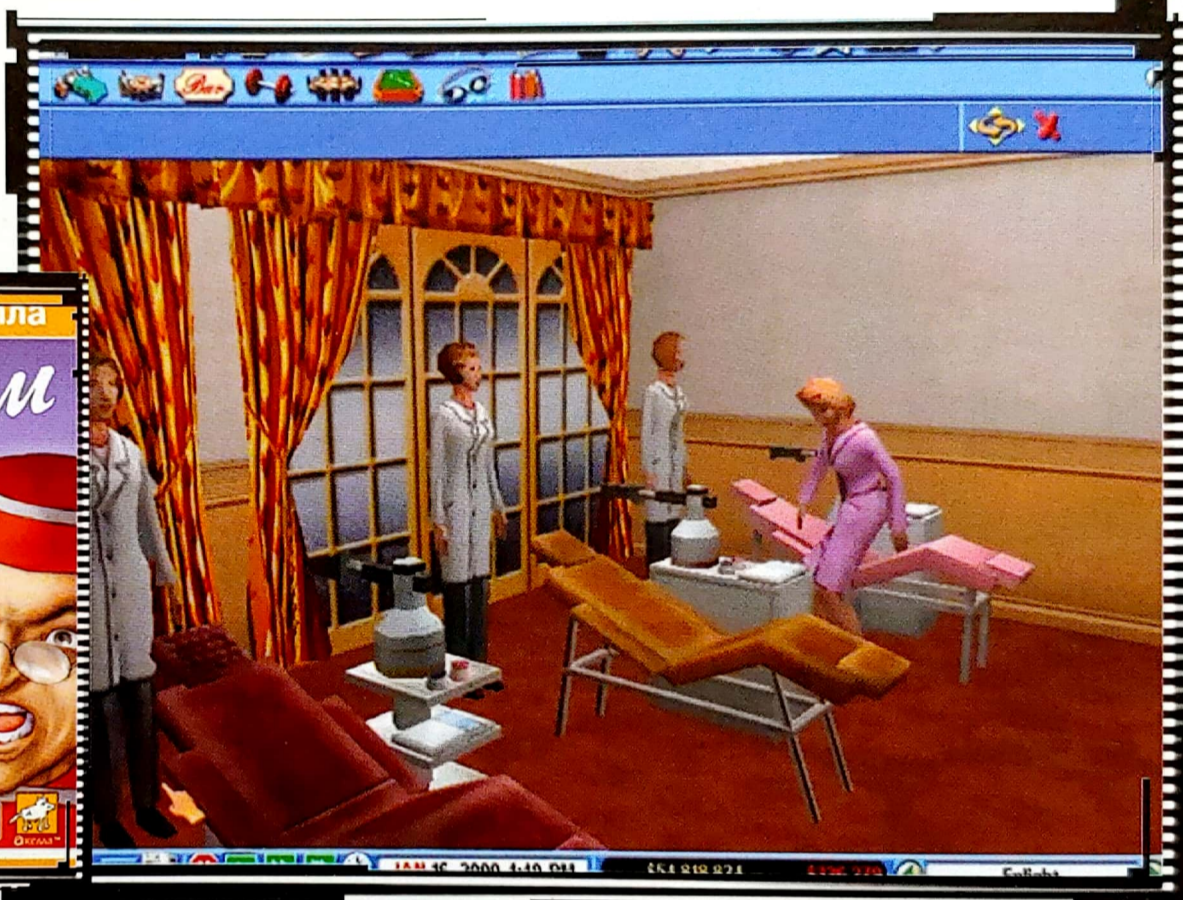
Algirdo g. 10, Vilnius
Tel./faksas (8 ~ 5) 212 70 25, el. paštas: info@akeloteirko.lt



HOTEL GIANT

Pelno namai!

Šiais laikais ekonominių strategijų kūrėjai savo fanatus lepina iš tikrųjų – pamenu laikus, kai visi pliekdavo „Age of Empires“ ir buvo patenkinti, nes daugiau nebuvo iš ko rinktis. O šiandien šio žanro žaidimai pilasi kaip iš gausybės rago, tik spėk suktis. Prašom ir mero pareigas, ir kazino, ir geležinkelio vadovo, ir F1 vadybi-



ninko, ir krepšinio komandos savininko, ir ūkininko ar zoologijos sodo direktoriaus. Pastebima tendencija, kad ekonominės strategijos pradeda vis labiau specializuotis kokiose nors siaurose srityse – vis mažėja pasiūla būti valstybės, pasaulio ar galaktikos valdovu – matyt, atsižvelgiama į vartotojų poreikius. Žaidimas HOTEL GIANT taip pat ne išimtis nūdienių strategijų jūroje – jums suteikiama galimybė atsidurti viešbučio savininko kėdėje ir išplėtoti savo ekonominę imperiją, pradedant nušiuusiu priemiesčio moteliu ir baigiant ištaigingų viešbučių kompleksais didmiesčių centruose – kūrėjai siūlo 26 skirtingus viešbučių tipus, tokius kaip priemiesčio, kurortinius ar miestų centruose, 8

papildomas patalpas – svečių kambarius, restoranus, bibliotekas, baseinus, žaidimų centrus, sveikatingumo kompleksus ar konferencijų sales.

Bene sudėtingiausia dalis tokio tipo žaidimuose – meniu, kurio įsisavinimas atima tikrai nemažai laiko ir mažiau patyrusį žaidėją gali net atgrasyti nuo žaidimo, jei ne mokomosios misijos, kurios tiesiog už rankutės praveda jums visą mokomąjį kursą. Asmeniškai aš taipogi pradėjau žaidimą nuo „tikrų“ misijų, tačiau po bergždžio pusvalandžio betikslio maigymo kėblinau į apmokymus, ko po to visiškai nesigailėjau – po jų galėjau pradėti žaidimą kaip pilnavertis konkurentas besiplečiančioje viešbučių rinkoje.

Taigi jūs pradėsite kaip jaunas ir perspektyvus nušiuusio motelio administratorius, teikiantis vilčių, kad pagaliau viešbutukas ims duoti pelną. Pirmas dalykas, ką turite padaryti, tai pakeisti interjerą. Tai padaryti maksimaliai paprasta – viešbutį uždaroite remontui ir pirmyn – galite griauti pertvaras, įrenginėti kokius tik norite kambarius, apstatyti juos pagal savo skonį ir kišėnę ar klientų poreikius. Maloniausia, kad visa tai vyksta paūzės režime – kol darbuojatės prie interjero, laikas sustoja. Nelabai malonus dalykas, kad jei jūs uždaroite viešbutį remontui, visi vargšai klientai tiesiog išspiriami gatvėn ir susigrąžinti juos po naujo atidarymo nėra taip jau paprasta.



Na bet naujos komodos pastatymas ar bra prisukimas prie sienos nereikalauja uždaryti viešbučio – tiesiog pastatote norimą daiktą į norimą vietą už tam tikrą pinigų sumą. O interjero daiktų žaidime tikrai begalė, atitiksianti kiekvieno gurmano poreikius – man dar neteko matyti tokio kiekio vazų vazelių ar lempų lempečių, įvairiausių staliukų, spintelių ir t.t., beje, jei įrengėte kelis tokius pat kambarius ir viename iš jų pastatėte televizorių, automatiškai atsiras televizoriai ir kituose tokiuose pat kambariuose, patuštindami jūsų saskaitą. Ir dar maloni detalė – kambarių tapetus bei grindų spalvas galite kaitalioti nemokamai kiek tik panorėję.

Klientų viliojimas gali būti pats įvairiausias – visų pirma tai, žinoma, kainų politika – kuo mažesnės kainos, tuo didesnio antplūdžio sulauksite. Nepamaisys ir įrengta sauna, sveikatingumo kompleksas ar biliardinė, išleistas vienas kitas piniginis vienetas personalo kvalifikacijos kėlimui ar prasukta reklaminė kampanija. Taipogi reikia turėti po ranka visokiausių kambarių – juk negrūsėte jaunavedžių į viengulę lovą ar turtingo milijonieriaus į kambariuką be baro ir televizoriaus. Na, o „pasigavus“ klientą, reikia laikas nuo laiko atkreipti dėmesį į jo poreikius, kurie, atvirai pasakius, nėra tokie jau pritrenkiantys – dažniausiai apsiriboja interjero pakoregavimu ar kokio nesudėtingo įgeidžio patenkinimu. O sekti žaidėjus galite kaip tik panorėję – yra ir laisvai plaukiojanti kamera, ir vaizdas kliento akimis ir iš užpakalio ar šono, taip pat turėsite kiekvieno kliento detalų dosjė apie jo pomėgius, reikalus, užimtumą ir pan. – galėsite netgi stebėti, kaip šie šlapinasi nenusiimdami kelnių ar prausiasi duše, tiesa, užsitraukdami užuolaidas. Rašliavos žaidime nors tvenkinį tvenk – įvairiausia informacija apie jūsų klientus, apie viešbu-

čius, finansinė padėtis, prognozės ir dar bala žino kiek visko – reikia būt pasiklausčiusiu ekonomikoje, norint visa tai suvokti. Beje, tas visai nėra būtina, užtenka suvokti pagrindinius žaidimo principus.

Labiausiai nustebino žaidime „fotoalbumo“ funkcija – galite slampinėti po apartamentus, fotografuodamas, ką panorėjęs į savo albumą. Kyla natūralus klausimas – o kam? Ogi tam, kad tą albumą galėtumėte publikuoti internete, tam skirtame puslapyje. Vėl kyla natūralus klausimas – o kam? Į tai atsakymo jau nesuradau...

Šiaip žaidimas daug kuo primena kultiniu tapusį „The Sims“ – tokie pat žmogeliukai, be didelių emocijų slankiojantys koridoriais, kartkartėmis pasimojuodami ran-



kom – pagaliukais ar susilenkdami perpus, pastatai, interjeras – viskas primena aukščiau paminėtą simulatorių, tik šiuokart negalėsite tiesiogiai valdyti žmogučių – netgi turėsite jiems įsiteikinti bei patarnauti. Šiaip žaidimas man patiko savo neskubumu – niekas niekur nesvyla, negriūva, nieko nereikia žudyti ar vaikytis, jei esate kiek užimtas, paprasčiausiai kiek sulėtinate greitį ir viskas teka savo vaga – čia nereikalaujama pastovios įtemptos jūsų kontrolės – galite tiesiog sėdėti ir mėgautis tekančiu ekrane gyvenimu.

Jūsų kompiuteryje vis dar gyvena žuvytė, kurią reikia maitinti ir prižiūrėti? Pamirškite, atsirado pakaitalas...

• BikeR



POST MORTEM

Kraupi mistika naktniame Paryžiuje

Vėl „Microids“! Vos prieš pusmetį pristačiusi vieną geriausių visų laikų nuotykių žaidimų „Syberia“, ši kompanija, pasirodo, nenusiteikusi ilgai mėgautis šlovės spinduliais ir ilsėtis. Jau dabar, kai daugelis dar gyvena nuostabiais ir sentimentaliais jaunos advokatės iš Niujorko kelionės prisiminimais, tie patys kūrėjai plačiajai auditorijai pristato naują savo darbą – „Post Mortem“, žaidimą, kuris priešingai, nei ankstesnis suteikia mums didelę paranormalių reiškinių ir baisios mistikos dozę, be to, – dėmesio! – dovanoja galimybę patiems žaidėjams įtakoti siužeto eigą! Tad pasikliaukite oficialios svetainės žodžiais ir „ženkite į tikrą trilerį, kuriame viskas yra ne taip, kaip atrodo“!



Iškart noriu įspėti: tai nėra „Syberia“, todėl net nebandykite lyginti šių dviejų žaidimų, nes netyčia galite pasigailėti. Taip, aš taip pat stipriai kaip ir jūs laikiu pirmosios dalies tęsinio, bet dabar tai pamirškite, tuo labiau kad „Syberia 2“ numatoma išleisti tik šių metų gale. „Post Mortem“ yra atskiras ir savitas žaidimas su savais privalumais ir, be abejo, trūkumais, kuriuos pasistengus ignoruoti gausime tikrai neblogą nuotykių, priklausytysiantį prie kompiuterio ekrano ne vieną tamsių detektyvinių romanų mėgėją ir ne tik jį.

Siužetas, bent jau didesnė jo dalis, vertas atskiro spausdintinio leidimo. 1920 – ieji. Privatus detektyvas Mac Pherson iš už Atlanto atvyksta į pasaulio kultūros sostinę Paryžių, kad galėtų pamiršti nenusisekusį darbą ir atsiduoti kitai savo aistrai – tapybai. Dėl savo ypatingo gebėjimo matyti regėjimus, susijusius su žmogžudystė-

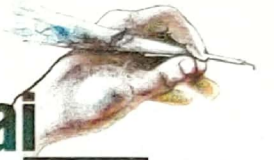
mis, šis niujorkietis buvo neteislingai apkaltintas nusikaltimų bendrininku, ir Europa jam yra vieta po viso to atsigauti ir užsimiršti. Bet tam sutrukdo jauna, paslaptinga moteris, kuriai žutbūt reikia detektyvo paslaugų ištirti vieną kraupią žmogžudystę. Keistu ritualiniu būdu viename prašmatniausių Paryžiaus viešbučių buvo nužudyta jos sesuo su vyru. Be abejo, nors ir nenoriai, bet dėl pinigų Mac Pherson sutinka, tokiu būdu įsiveldamas į kruvinių nusikaltimų verpetą, kur žmonės yra žudomi atsižvelgiant į senus, mistinius tikėjimus.

Sutikite, nors siužetas tam tikra prasme panašus į „Syberia“ (ten advokatė iš Niujorko atvyksta į Europą teisiniais reikalais), visa tai kartu labai skirtinga, intriguojanti, ir žaisti, užtikrinu, tikrai įdomu. Veiksmas vyksta tik naktį, ir visa ta paslaptis, gaubianti kiekvieną Paryžiaus centimetrą, kiekvieną sutiktą personažą, mistiniai

reiškiniai verčia susikausčius sekti įvykių po įvykių ir palieka žaidėjus visiškoje nežinioje tris ketvirtadalius žaidimo. Tada detalės pradeda aiškėti, kol galiausiai suprantate, kad buvote apgaudinėjami nuo pat pačios pradžios.

Turiu pasakyti, kad man žaidimo atomazga nepatiko. Daug laimingesnis buvau, kai dar nieko nežinojau nei apie žmogžudžius, nei apie jų tikslus. Tas mistiškumas siužeto gale, mano akimis žiūrint, peraugo į komplikuoją paranormalią pasaką apie nemirtingumą. Kiti gali paklausti: tai ko gi tu tikėjaisi? Turbut paprastesnė, gal ne iki galo





išnarpliota pabaiga, palikusi žaidėjams vietos apmąstymams, man būtų labiau tikusi, o gal...

Nežiūrint į tai, kūrėjų bandymas suteikti žaidėjui galimybę įtakoti siužetą, mano nuomone, yra labai sveikintinas. Priklausomai nuo to, kaip susišnekėsite su 20 sutiktų personažų, gali pasikeisti

Ir visgi į tokias smulkmenas nederėtų kreipti dėmesio. Pirmas kartas juk, supraskite.

„Post Mortem“ yra valdomas pele nuo pirmojo asmens, nors šnekant su kitais personažais vaidas rodomas iš šono, tokiu būdu perteikiant filmuose dominuojančią atmosferą. Sutiksime tiek įprastą savo darbą atliekantį administratorių, barmeną, policininką, tiek spalvingesnes asmenybes, tokias kaip vietinę žavingą kurtizanę, keistą ir ekstravagantišku kambariu galinčią pasigirti aiškiaregę bei dar keletą kitų veikėjų, kurių nors ir nėra daug, tačiau jų visiškai užtenka. Kiekvienas turi savitą charakterį ir savitą požiūrį, tad bendrauti bus įdomu. Beje, viduryje veiksmo jums teks netgi pabuvoti vieno iš veikėjų kailyje bei pažvelgti į įvykius iš kitos pusės. Tai trunka neilgai, bet pajvairina žaidimą. Labai neblogas kūrėjų žingsnis.

Neabejotinai didelę įtaką tamsiai ir mistiškai žaidimo nuotaikai turi vietovės, kuriose teks apsilonkyti. Tai prašmatnus viešbutis, apleista metro stotis, vietinė menininkų pamėgta kavinė, policijos nuovada, psichitrinė ligoninė ir dar keletas. Tamsiomis spalvomis ir šešėlių gausa pasistengta, kad visur lankantis ore tvyrotų abejonė, nežinia – viskas, ko reikia geram, tamsiam trileriui.

Kaip suprantate patys, vien vaikščioti ir grožėtis neužteks. Teks išspręsti ir ne vieną uždutį, vienaip ar kitaip susijusią su jūsų tyrimu. Pagrindinis informacijos šaltinis, kaip ir turi būti detektyvuose, yra bendravimas, bet turėsite paimti ir ne vieną daiktą, kurį kažkoku būdu panaudosite vėliau. Beje, nebūtinai visi jų turi turėti kažkokią prasmę, nes pasirinkus skirtingus žaidimo praėjimo kelius, reikės skirtingų daiktų, tuo tarpu kiti taip ir liks gulėti jūsų inventoriuje iki pat pabaigos. Nepamirškite vis žvilgterėti į detektyvo užrašų knygutę, kurioje kaupiama informacija apie įtariamus asmenis ir turimus dokumentus, nes tai

padarius neretai atsiras papildomų klausimų pašnekovams. Apskritai daugiau ar mažiau visos užduotys gana logiškos ir nėra labai sunkios, tiesa, pasitaikys ir tokių, kurių, mano manymu, galėjo geriau nebūti – pavyzdžiui, reikės iš turimos akių, plaukų, lūpų ir t.t. bazės, remiantis liudininkų apibūdinimais, nupiešti įtariamąjį (juk esate ir dailininkas, ne tik detektyvas, pamenate?). Bekurdami randame daug panašių atitikmenų, todėl labai sunku išrinkti, kuris yra tikrasis. Arba niekaip nesuprantu, kodėl detektyviniame žaidime buvo įdėta alcheminė užduotis, kur jums reikės maišyti sudėtines dalis ir kurti serumą. Juk aš tiriu žmogžudystę, o ne žaidžiu fantastinį žaidimą vaidmenimis, ar ne? Tas man labai nepatiko, o dar kai tai įvyko žaidimo gale, kada ir taip siužetas susipainioja... Pasikartosiu – pabaiga man sugadino žaidimą. Deja.

Techninė žaidimo pusė gana kontrastinga. Įgyvendinę vienus sumanymus puikiai, kitus, atrodytų, „Microids“ apleido, ir žaidimas kartais atrodo lyg neišbaigtas. Trumpai viską aptarsiu.

Valdymas labai paprastas: visiems veiksmams užteks tik kelių pelės paspaudimų. Dešiniuoju klavišu iškviesite inventorių, kuris, tiesa, nėra labai patogus, nes vie-

problemos sprendimo būdai. Pavyzdžiui, jums reikia patekti į nusikaltimo vietą – viešbučio kambarį. Jeigu administratoriui prისტatysite kaip detektyvas, tai net nesitikėkite jokios informacijos ir pagalbos, tuo klausimu bus liepta kreiptis į policiją, bet jeigu pasisakysite esąs pasaulinės draudimo kompanijos atstovas, būsite šiltai priimtas ir net gausite kambarį šalia nusikaltimo vietos. Bet kuriuo atveju žaidimą įveikti bus galima, tik skirtingais būdais, kurių aš čia neminėsiu dėl suprantamų priežasčių.

Šioje sistemoje neišvengta ir klaidų. Dialogų turinys neretai prieštarauja jau įgytai informacijai, todėl pasitaiko tokių situacijų, kai dar nežinodamas esminio fakto, jau klausinėji apie jo detales.



Spausk.lt
Interneto kavinė

Darbo laikas
8:00-24:00

Spausdinimas, kopijavimas
skenavimas, cd įrašymas,
greitas interneto ryšys,
kompiuterių taisymas,
vaizdajuosčių nuoma ir t.t.

J. Basanavičiaus g. 18, Vilnius
Tel/faksas 2652002



nu metu matosi vos penki daiktai, tokiu būdu žaidimo gale jų susikaupus apie dvidešimt, teks kantriai ieškoti kurio nors toje krūvoje ir gaišti laiką. Šiaip kitų didelių nepatogumų valdyme neiškyla.

Grafika. Taip norėtusi parašyti, kad ji nuostabi. Iš dalies tai tiesa, bet turiu susilaikyti ir nepervertinti visko. Pamatęs įžanginį videointarpą, garbės žodis, likau sužavėtas. Didelis detalumas, puikios kameros padėtys žadėjo daug. Situacija pasikeičia pradėjus žaisti. Nuvilsiu – žaidimas iš tikrųjų neatrodo taip gražiai, kaip kad matote žaidimo kadruose. Paimkite vieną iš jų, išplėskite per visą ekraną (na ne per visą: viršuje ir apačioje palikite po juodą stačiakampį), tada šiek tiek suliekite vaizdą kokia nors grafine programa, kad nesimatytų, jog yra išdidinta. Štai taip viskas atrodo iš tikrųjų. Tik nepulkite į paniką ir neikite žudyti. Pasižiūrėkite į tai atlaidžiau ir paklauskite savęs: ar daug žaidimų šiomis dienomis siūlo tokios kokybės grafiką?.. Gražu. Taip ir yra, ponai. Sakau tiesą. Žaidimas atrodo labai gerai, o tie nuostabūs videointarpai pateisina visus lūkesčius. Deja, su veikėjais, kurie yra visiškai trimačiai ir kuriami realiu laiku, vėl iškyla ta pati dvi veidiskumo problema. Žiūrint į žaidimo kadrus, lyg ir nebūtų jokių nusiskundimų. Taip, personažai ne idealūs, bet tikrai neprasti. Pradedi žaisti ir... vėl nusivylimas. Eilinį kartą bandome žiūrėti atlaidžiau ir atleisti keistokus, dar truputį ro-



botiškus judesius, kurie neretai ima panašėti į maivymąsi ar kokį nervinį priepuolį, bet kodėl veidai tokie statiški? Sakote, lūpos juda? O kur žadėtasis lūpų sinchronizavimas?! Pažadai, pažadai... Kaip gerai, kad mano ekrane vėl rodomas dar vienas „Post Mortem“ vaizdo klipas. Sėdi sau laimingas, ir visos negandos užsimiršta.

Esu melomanas ir buvau visiškai patenkintas žaidime skambančia muzika, kuri, kaip ir turi būti, yra tamsi bei paslaptinga. Kiekviena vietovė turi savo muzikinę temą, puikiai derančia prie aplinkos, tiesa, kiek per trumpą. Gaila, kad įžanginiame klipe skambanti melodija daugiau žaidime taip ir nepanaudojama (išskyrus titrus). Man būtent ji labiausiai ir patiko. Kadangi aplinka statiška, tai ir kitų garsų žaidime nėra itin daug. Girdėsite durų girgždesį, kavinėje – žmonių šurmulį. Visko labai minimaliai, bet tai netrukdo ir neerzina, ko nebūtų galima pasakyti



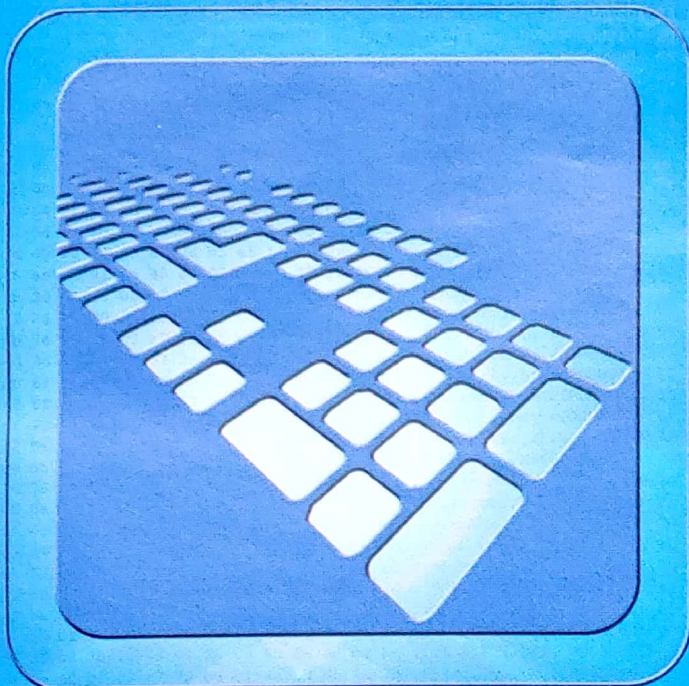
apie dialogų įgarsinimą. Ne, čia jau nebus jokių nuolaidžiavimų – tai atlikta labai prastai! Reikia išgirsti, koku ramiu tonu kai kurie personažai šneka apie žmogžudystę, o jeigu dar pamatytumėte, kokius įnirtingus judesius tuo metu jie atlikinėja, suprastumėte, apie ką aš čia. Kartais net juokdavausi, o juk kalba eidavo apie kraupius (pabrėžiu: KRAUPIUS) nusikaltimus! Trūksta žodžių... Gerbiami kūrėjai, tikiuosi, kad dabar jūsų veidai bent truputį paraudo.

Tai būtų viskas, ką norėjau pasakyti apie šį žaidimą. Jokių būdu nenoriu jo užbaigti liūdna gaida, toli gražu ne. Nežiūrint į visus mano pastebėtus trūkumus, aš žaisdamas jaučiau didelį malonumą, ir jeigu ne ta man neįtikusi pabaiga, tai... Tiek to. Pamirškime ją. „Post Mortem“ – unikalus, originalus ir įdomus žaidimas, išsiskiriantis savo tamsia, paslaptinga ir mistiška atmosfera, kuria, pamėginus nekreipti dėmesio į tam tikrus nesklandumus, galime mėgautis mes, nuotykių žanro gerbėjai, bei laukti kitų „Microids“ stebuklų.

• Nerijus Saikauskas



2003 m. balandžio 24-26 d. Aušros g. 42 D, Kaunas



Programinės įrangos,
kompiuterinių
technologijų
ir telekomunikacijų

PARODA

info 2003

Parodos partneriai:



infobalt

Rėmėjai:

4

Kauno diena

žinių radijas

Organizatorius: UAB "Ekspozicijų centras" Aušros g. 42, Kaunas, tel. (8*37) 79 29 85, 33 15 90, 79 69 01, el. paštas: kaunas@expo.lt, www.expo.lt

Kviečiame dalyvauti!

Domas

Iš jūsų gavome daug laiškų su atsakymais į praeito konkurso klausimus, bet, deja, niekas nesugebėjo į juos atsakyti teisingai. Todėl mes šį kartą nieko neapdovanosime, bet užtat mūsų prizų fondas šį kartą bus didesnis 5 originalūs kompanijos **AKELOTÉ ir KO.** žaidimai. O užduotį palengvinsime, pateikdami tuos pačius klausimus su galimais atsakymų variantais, kuriuos siųskite adresu: adresu: p.d. 789, Lt 2050 Vilnius arba elektroniniu paštu: domas@kiberzona.lt

1

1986 metais leidybinės žaidimo TETRIS teisės buvo parduotos. Kokios dvi kompanijos jas įsigijo?

- a) Mirrorsoft UK ir Spectrum Holobyte
- b) Microsoft ir IBM
- c) Electronic Arts ir Microsoft

2

Grįžkime į tuos laikus, kai karaliavo 286 ir 386 procesorių pagrindu sukurti personaliniai kompiuteriai. Tuo metu žmonės taip pat žaisdavo kompiuterinius žaidimus. Ar jūs žinote, kokie dar du muzikos atgaminimo įrenginiai be Sound Blaster taip pat karaliavo to meto rinkoje.

- A) PC Speaker
- b) Gravis Ultra Sound, Covax, PC Speaker
- c) Covax

3

Kiek klavišų turi MAC PC kompiuterinė pelytė?

- a) vieną
- b) du
- c) penkis



8 MYLIA

Režisieriaus Curtiso Hansono (to paties, kurio režisuotos „Los Andželo paslaptys” pretendavo net į devynis „Oskarus”) filme „8 mylia” garsusis reperis Eminemas tapo Džimiu Smitu, vaikinuku iš purvino priemiesčio, svajojančiu tapti repo žvaigžde. Juostos pavadinimas – gatvė Detroite, savotiška demarkacinė linija, skirianti šio miesto pasiturinčiųjų ir neturtingų gyventojų rajonus. Vienoje pusėje – baltieji, kitoje – juodaodžiai. Vienoje – tvarkingi, švarūs namukai, kitoje – automobilių griaučiai ir grėsmė netekti pinigų ar net gyvybės. Būtent tokia, ne itin saugiame Detroite – „žlugusios JAV automobilių imperijos”, darbininkų kvartale išaugo pats Eminemas. Jis pripažįsta, kad filmo dailininkas Philipas Messina, dirbęs kuriant „Narkotikų kelią” ir „Dušeno vienuoliktuką”, pasistengė kaip reikiant: purvinos gatvės, šiurpoki rūšiai, ant virvių džiūsta skalbiniai, visur mėtos tušti alaus buteliai... Autentiški vaizdeliai.

Curtis Hansonas ryžosi paversti Eminemą kino aktoriumi. Šio reikalo jis ėmėsi labai rimtai: „Prieš užsukdamas visą šį reikalą, turėjau tvirtai įsitikinti dėl dviejų dalykų. Pirma: ar geras filmo scenarijus. Antra: ar pajėgs suvaidinti Eminemas.”

Iš pradžių prodiuseriui Brianui Grazeriui pasirodė, jog dainininkas reagavo į pasiūlymą be didelio entuziazmo. „Jis atėjo į susitikimą kartu su savo vadybininku. Šis daugiausiai ir malė liežuviu, o pats Eminemas sėdėjo su tokia veido išraiška, lyg šis pasiūlymas jam rūpėtų mažiausiai, – pasakoja B. Grazeris, anksčiau prodiusavęs daugiau šeimų auditorijai skirtas komedijas („Kuoktelėjęs profesorius”) arba rimtas dramas („Nuostabus protas”), o ne istorijas apie reperius. – Galiausiai aš

net neišlaikiau: klausyk, vaikinke, sakau, kas per reikalai? Tu juk atsivilkai čia pasikalbėti, tai gal ir pasikalbam?” Eminemas turi savo versiją: „Aš ir anksčiau norėjau kine vaidinti, tik laiko vis nebūdavo. Reikia muziką

kurti, dukra rūpintis. O čia man duoda scenarijų. Aš, tiesą sakant, skaityti ne itin mėgstu, skaičiau ilgai, tačiau perskaičiau ir supratau: tai tikras dalykas. Dėl šio projekto verta ir muziką pusmečiui pamiršti”.





kažkada dirbo fabrike: grindis cechuose šlavė, šiukšles išnešdavo, stakles valydavo. Džimis gyvena vagonėlyje su motina (ją vaidina Kim Basinger), o toji turi meilužį – herojaus bendraamžį. Beje, filmavimo metu bulvarinė spauda kaipmat pasistengė sukurti istoriją apie Kim ir Eminemo romaną. Visi, kas kūrė šį filmą vienbalsiai teigia, jog tai – klidesiai. Dar filme yra pagrindinio herojaus mergina, jo buvusi sutė, draugų kompanija ir labai daug hip hopo.

Džimis jaučia, jog turi reperio talentą. Savo sugebėjimus jis išbando muzikiniuose – susirėmimuose, kur „kaunasi“ ant scenos su tokiais, kaip jis pats. Kai kuriuos iš šių „mūšių“ C.Hansonas filmavo masuotei pasikvietęs tikrus reperius ir pakviesdavo iš minios tokius, kurie galėtų pasivaržyti su pagrindiniu herojumi. Arba, tiksliau, su jį vaidinančiu baltuoju hip

hopo karaliumi. Žinoma, pagal siužetą, tuo metu, kai pasirodydavo kiti, Eminemas turėdavo tylėti. Kur gi ne! Užkimšti jo niekam nepavykdavo – todėl jis ir reperis. Eminemas plyšaudavo netgi tada, kai jo nefilmuodavo. „Nenorėjau niekam trukdyti, tiesiog tai kažkaip savaime įvykdavo“, – trauko pečiais nenutylantis hip hopo karalius. Taigi, patys suprantate, kas tuos „susirėmimus“ laimėdavo.

Eminemas nespėjo sukurti visų dainų iki filmavimo pradžios, todėl baigdavo tai daryti jau filmavimo aikštelėje, užsidaręs specialiaame vagonėlyje su įrašų aparatu. Arba tiesiog improvizuodavo filmavimo metu. Laisvo laiko jis turėjo nedaug – Eminemas kone kiekvienoje filmo scenoje, taigi klausimas „Ar pajėgs?“ – visai ne tuščias. „Dažniausiai mes filmuodavome tą pačią sceną kelis kartus, – sako reperis, – kartais aš pajusdavau: štai dabar esu tikrasis aš. Galiausiai iš viso to kažką sulipdėme“. Pasakodamas apie Džimį Smitą jis sako ne „jo“, bet „mano“ istorija. Ką gi, išvysime kokia gi ta istorija.

„Tu mane mylėsi ir neapkėsi, tačiau nei viena, nei antra neturi jokios reikšmės. Svarbu – tik mūsų filmas“, – pasakė režisierius Curtis Hansonas Eminemui pirmą filmavimo dieną. Režisierius paprašė reperio šiek tiek sublogti ir persidažyti plaukus. Vėliau – 6 savaitės repeticijų. Eminemas sutiko: „Man ir pačiam repeticijos buvo reikalingos, juk lindau ten, apie ką neturėjau jokio supratimo. Curtis – konkretus bičas. Jeigu mato, kad vaidinu šūdinai, taip ir pasako. Iš pradžių dar bandžiau šo-

kinėti, tačiau netrukus supratau – jis teisus“.

Kad reperį aplankytų įkvėpimas, C.Hansonas parodė jam keletą pagarsėjusių filmų, tarp jų – „Vidurnakčio kaubojų“ ir „Į rytus nuo rojaus“ su Jamesu Deanu. Šis Eminemą kaip reikiant suintrigavo: „Tas vaikinai vaidina kaip Dievas. Dabar supratau, kodėl jis taip išgarsėjo suvaidinęs vos trijuose filmuose“. „8 mylia“ – galimybė pačiam Eminemui.

Siužetas, muzika, netgi filmavimo vieta – iš jo paties gyvenimo. Kaip ir jo herojus, Eminemas



James Bond 007 : Nightfire

Sukurkite failą "autoexec.cfg" "bond" direktorijoje, Jame įrašykite :

sv_cheats 1
console 1

Žaidimo metu spauskite "~" ir įveskite štai šiuos kodus:

god - godmode
noclip - eiti kiaurai sienas
notarget - nematomumas
fly - skrydis
map X - eiti į lygį X

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

Startuokite žaidimą iš komandinės eilutės su šiais parametrais :

+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Dabar startiniame meniu spauskite "~" ir konsolėje surinkite: set cheat 1, po to pradėkite žaidimą, ir išsikvietę konsolę klavišo „~“ pagalba, naudokitės šiais kodais:

dog - godmode
fullheal - sveikata
wuss - visi ginklai
noclip - eiti kiaurai sienas
notarget - priešai negali į jus pataikyti (jūs į juos taipogi :)

tele x y z - teleportuotis į vietą X Y Z
coord - parodyti esamą vietą
listinventory - parodyti inventorių
kill - nusizudyti
gameversion - žaidimo versija
toggle cy_3rd_person - 3-io asmens akimis
maplist - generuoti žemėlapius
map [map name] - pereiti į lygį (žr. žemiau)
giveweapon weapons/"weapon_name"
- gauti ginklą (žr. žemiau)

Ginklai

colt45
silencedpistol
webley_revolver
nagant_revolver
sten
springfield
thompsonmsg
ppsh_smg
bar
enfield
g43

mp44
kar98
kar98sniper
mosin_nagant_rifle
svt_rifle
p38
m2frag_grenade
stellhandgranate
nebelhandgranate
mills_grenade
russian_t1_grenade
rdg-1_smoke_grenade
m18_smoke_grenade
bazooka
panzerschreck
shotgun
mg42carryable

Žemėlapiai

t111, t112, t113
t211, t212, t213, t214
t311, t212

m111, m112a, m112b, m113a, m113b,
m113c
m211, m212a, m212b, m212c, m213
m311a, m311b, m312, m313
m410, m411, m412, m413
m511a, m511b, m512a, m512b, m513
m611a, m611b, m611c, m612a, m612b,
m613a, m613b, m613c, m613d, m613e

RALLY TROPHY

Pradėkite žaidimą pasivadinę skambiu suomišku vardu - "KALJAKOPPA" ir jums atsivers visi žaidimo lygiai bei automobiliai.

BloodRayne

INSANEGIBSMODEGOOD - Dismemberment
ANGRYXXXINSANEHOOKER - užpildyti Bloodlust
DONTFARTONOSCAR - užšaldyti priešus
TRIASSASSINDONTDIE - God Mode
JUGGYDANCESQUAD - Juggy Mode
LAMEYANKEEDONTFEED - atstatyti sveikatą
SHOWMEMYWEAPONS - parodyti ginklus
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE -
laiko faktorius

Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

neribotas žiedo naudojimas (Frodo):
žaidimo metu greitai paspauskite Y, B,
A, B, Y, X.

neriboti šarvai:
žaidimo metu greitai suspauskite X, B, Y, A, X, B.

neribota sveikata:
žaidimo metu greitai sumalgykite Y, A,
X, B, A, Y.

American Conquest

cangeteverything - 5000 maisto aukso
bei medžio
horsesarecrazy - 10 arklių
wantanamericanhero - Delvidas
Kroketas
Iwantreallybadguy - Valkis Bilas
goldinmypockets - 1000 aukso
Iwantfastfood - 1000 maisto
woodisverygood - 1000 medžio

Merrowind (The Elder Scrolls 3)

Žaidimo metu klavišu ~ išsikvieskite
konsolę, ir prie norimos savybės
pridėkite parametą 100, pvz., *strength 100*
Štai šiuos parametrus galite keisti arba
gauti:

Strength
Intelligence
Willpower
Agility
Speed
Endurance
Personality
Luck
Block
Armorer
MediumArmor
HeavyArmor
BluntWeapon
LongBlade
Axe
Spear
Athletics
Enchant
Destruction
Alteration
Illusion
Conjuration
Mysticism
Restoration
Alchemy
Unarmored
Security
Sneak
Acrobatics
LightArmor
ShortBlade
Marksman
Mercantile
Speechcraft
HandToHand

Naujiena!

MAG 796PF2



l a n g a s j p a s a u l i j

MAG
INNOVISION

For: Business Graphics,
Mainstream Corporate, Photo Imaging

User Controls: E-DVD, On Screen Display OSD

Vertical Scan Range: 50-160Hz

Horizontal Scan Range: 30-96Khz

Connector: 15-pin mini D-sub captive cable

Input Signals: Analog

Adjustig: JAG Control

Product Name: 796PF2
CRT Type: 17in, Pure Flat Technology
96Khz
0.25
TC099

VILNIUS

Aigvis (8-5) 212 63 05

Aideta (8-5) 231 58 19

APM (8-5) 210 50 70

B.G.M. (8-5) 216 35 30

BMS (8-5) 261 71 01

Pikselis (8-5) 260 36 03

Pro Futuro (8-5) 274 07 00

Komparsa (8-5) 213 16 66

Kibernetikos pasaulis (8-5) 239 57 50

KAUNAS

BMS (8-37) 31 31 01

Inida (8-37) 31 12 24

Init (8-37) 31 30 31

Kibernetikos pasaulis (8-37) 40 76 22

Mikrovisatos kompiuteriai (8-37) 33 74 85

SKS (8-37) 32 32 01

KLAIPEDA

BMS (8-26) 38 33 33

Relkonta (8-26) 31 15 92

Kibernetikos pasaulis (8-26) 31 45 18

ŠIAULIAI

Pro Futuro (8-41) 52 52 17

Kompera (8-41) 52 02 25

PANEVŽYS

Kompiuterių centras (8-45) 58 66 80

Kibernetikos pasaulis (8-45) 46 46 46

Infociklas (8-45) 59 67 71

MARIJAMPOLĖ

Skaitmeninis pasaulis (8-343) 93 01 8

acc
ACME COMPUTER COMPONENTS



Kompiuteris
i jūsų namus

Ekstremaliems žaidimams - ypatinga galia



Žaisk, kad laimėtum!
Žaisk su XTOP, turinčiu galingą
Intel® Pentium® 4 procesorių!

www.complus.lt

COM+ parduotuvės

Vilniuje, tel.: 264 94 46, 264 94 45, Kaune, tel.: 33 88 78, 33 88 79, Klaipėdoje, tel. 39 72 87,
Šiauliuose, tel. 52 52 18, Alytuje, tel. 7 22 09, Panevėžyje, tel. 58 31 76,
Marijampolėje, tel. 9 22 10, Mažeikiuose, tel. 5 00 30

SONEX CO, salonai – parduotuvės

Vilniuje, tel. 239 78 30, Kaune, tel.: 40 00 41, 20 04 40, Klaipėdoje, tel.: 31 10 29, 39 72 83, Šiauliuose, tel. 52 52 12,
Alytuje, tel. 7 33 29, Panevėžyje, tel. 58 31 77, Marijampolėje, tel. 5 19 14, Mažeikiuose, tel. 2 05 78,
Vilkaviškyje, tel. 5 38 15

