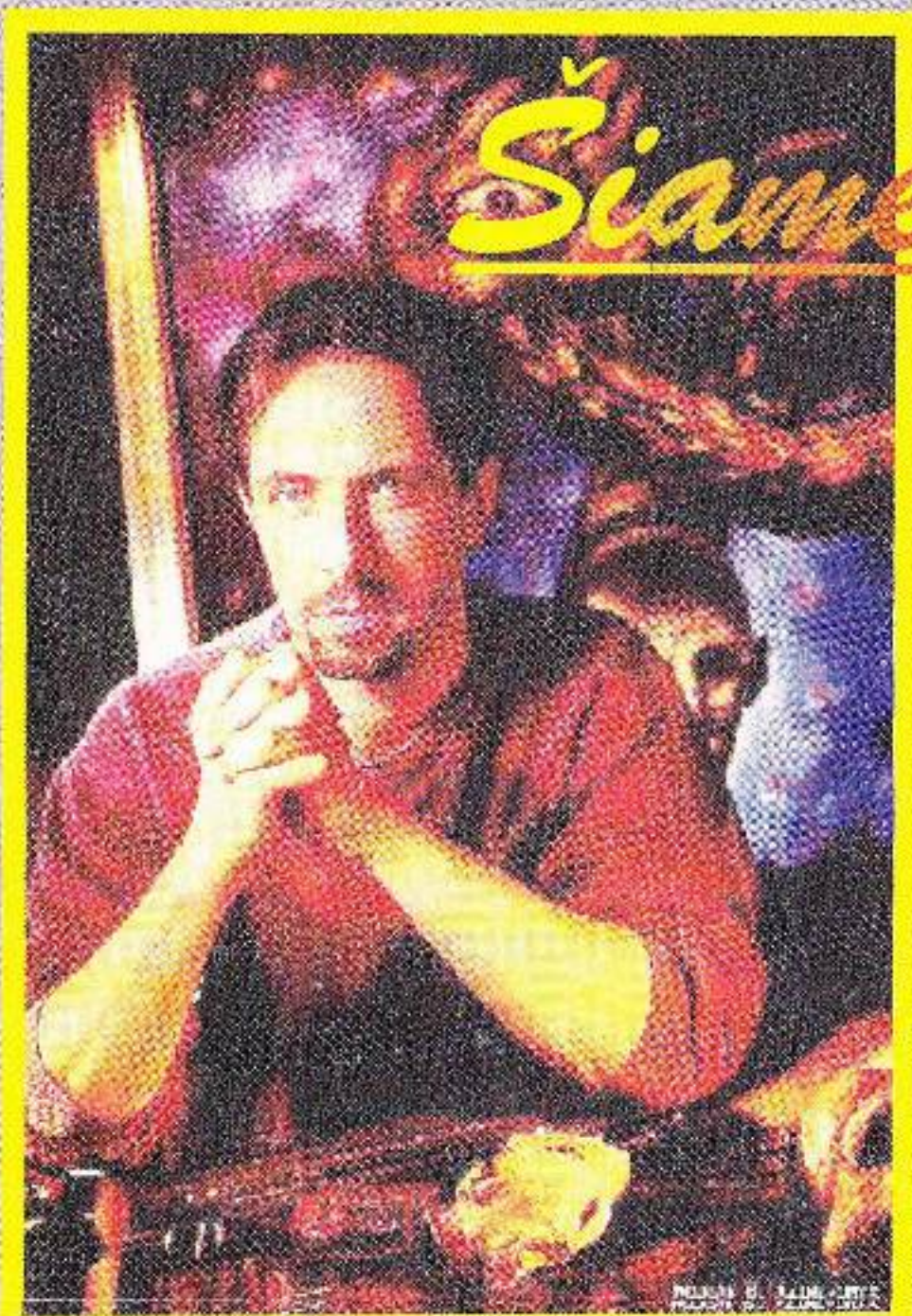


# KIBER ZONA

1997 rugsėjis  
Nr.9  
Kaina 2,50Lt

*Pirmasis Lietuvoje!!!*

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS KOMPIUTERIŲ ŽAIDIMŲ ŽAIDĖJAMS



*Šiame numeryje:*



LITTLE BIG ADVENTURE 2

VIDEO ŽAIDIMAI



MAGIC: THE GATHERING



DAIKATANA

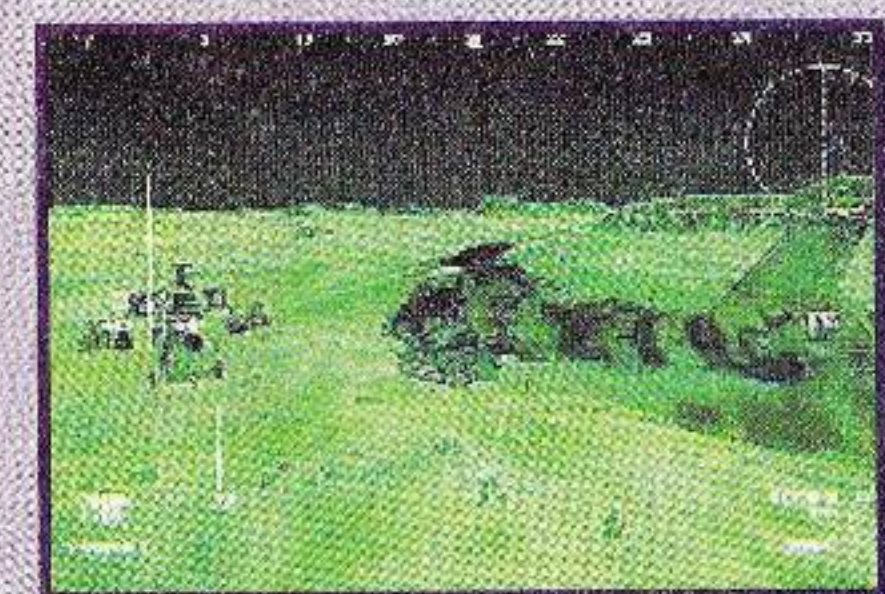
**1** HILL 5  
WILLIAMS RENAULT

TAG HEUER Official Timing

INTERNET'o adresai



Kai kompanija „Novalogic“ išleido pirmąjį COMANCHE, jo grafika visus tiesiog pribloškė, tačiau šiaip šis žaidimas labiau primena arkadinį nei simulatorių. Kuriant antrąją COMANCHE dalį jau mėginta

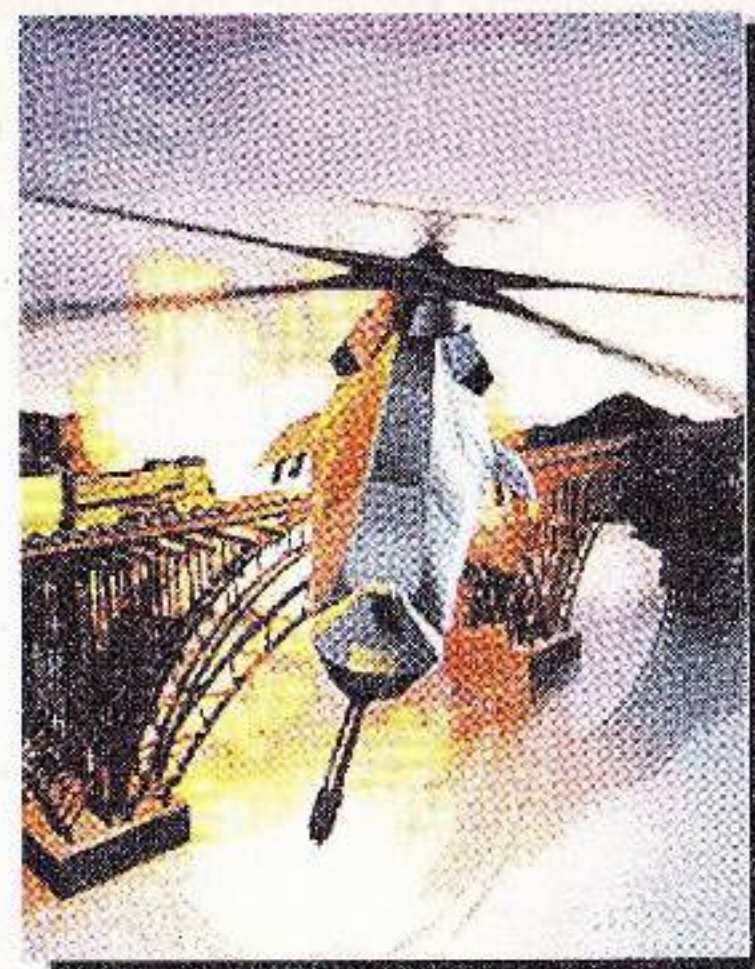


pritaikyti žaisti šį žaidimą per tinklą, bet jis sulaukė mažiau dėmesio, nei nusipelnė.

Kurdama COMANCHE 3, kompanija „Novalogic“ stengėsi panaudoti visus savo pasiekimus – ir grafikos, ir siužeto kūrybos, – taigi šią žaidimų seriją jau galima priskirti prie „rimtųjų“ pasaulio simulatorių. Nepaisant kelių trūkumų, eksperimentas, reikia pripažinti, pasisekė.

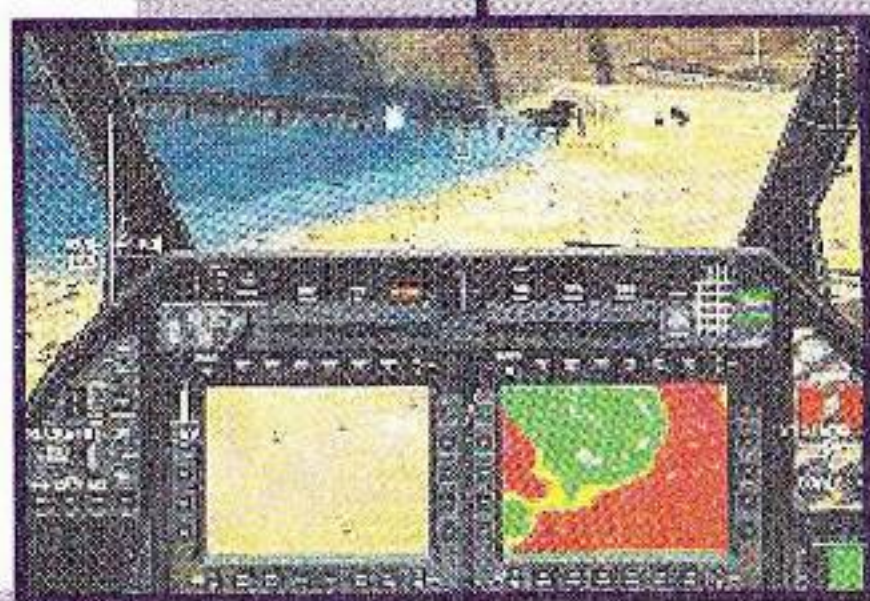
Didžiausias COMANCHE serijos pranašumas visuomet buvo kompanijos „Novalogic“ sukurta

grafikos technologija, kuri leidžia sukurti ypač detalią vaizdą ir greitą judėjimą. Ji savo laiku buvo išties puiki, tačiau pagrindinis VoxelSpace trūkumas buvo tas, kad priartinus vaizdą labai padidėdavo pikseliai. Kuriant COMANCHE 3 VoxelSpace technologija buvo labai patobulinta ir pavadinta VoxelSpace 2. Dabar objektai išlieka itin ryškūs bei atpažįstami net ir labai prie jų priartėjus. Taigi CO-



MANCHE 3 kovos laukas atrodo kur kas geriau negu bet kuriame kitame iki šiol išleistame simulatoriuje. Virstantys medžiai, tiltų griuvėsiai bei lekiantys traukiniai – viskas čia beveik kaip nuotraukoje, ir vaizdas nesuletėja kaip kituose simulatoriuose, kuriuos kuriant irgi buvo siekiama, kad viskas atrodytų kuo

tikroviškiau. Vienintelė silpnė šio žaidimo vieta – ne itin įspūdingi efektai. Tie, kurie tikisi žemę drebinančių sprogimų, griausmingų artilerijos salvių ir t. t., gali šiek tiek nusivilti.



## Mortal Kombat 4



Numatomi 7-8 nauji personažai.

Kas naujo?

MK4 atsiras kova su ginklais,



todėl jį galima bus priskirti žanrui „trenk, spirk ir sukupok“. Numatoma, kad



personažai kausis nančiais, kardais, kirviais ir kitais ginklais.

Vaizdą galima bus stebėti iš arti, iš toli ir iš įvairiausių kampų.

Visi veikėjai turės po kelis naujus smūgius. Be to turi parodyti šio žaidimo Sony PlayStation ir Nintendo 64 versijos



# LITTLE BIG ADVENTURE 2

• „Sega Enterprises Ltd“ kuria beisbolo simulatorių. Čia žaidėjas bus beisbolo komandos savininkas, vadinas, turės spresti, kiek ir kokius sportininkus samdyti, kiek investuoti į sporto įrangą, ieškoti būdų, iš kur gauti pinigų, bei stengtis pritraukti kuo daugiau žiūrovų. Komandą bus galima rinktis iš 300 sportininkų – ankstesnių ir dabartinių beisbolo žvaigždžių.

• „Sega of Japan“ pranešė apie naują žaidimą „Saturnui“ JAPAN PRO WRESTLING W/ VIRTUA. W/VIRTUA reiškia, kad Wolfas ir Jeffrey iš populiarinio „Segos“ VIRTUA FIGHTER seriale bus ir šio imtynių žaidimo herojai. Jį kuriant naudota trimatė poligoninė grafika.

• „Philips“ planuoja išleisti naują HMD (head mounted display) šalną, pavadintą „Scuba“. „Scuba“ suteikia žaidėjui iliuziją, kad jis žaidžia priešais didelį ekraną, kai tuo tarpu iš tikrųjų televizoriaus nėra. Ši įtaisa gali dėvėti net ir tie, kurie nešioja akinius. Garsas sklinda per porą garsiakalbių, kas ypač svarbu žaidžiant žaidimus su stereo garsu. Praeitįje panašūs šalmai neturėjo didelės paklausos, bet „Philips“ tikisi, kad prieinama naujo gamtinio kaina padarys jį populiariu. „Scuba“ kainuos maždaug 300 JAV dolerių.

• Kompanija „Mainframe Entertainment“ iš Vankuverio pasirašė sutartį su „Playmates Interactive Entertainment“ ir „Shiny Entertainment“.

Si kompanija ruošiasi gaminti ir platinti naują animacinį televizijos serialą, sukurtą pagal žaidimą MDK. Tai jau antrasis serialas pagal „Shiny“ žaidimą (pirmasis serialas buvo sukurtas pagal žaidimą EARTWORM JIM). Spalio mėnesį žadama išleisti MDK versiją, skirtą „PlayStation“ kompiuteriui.

Animacinį serialą, sukurtą pagal žaidimą MDK, numatoma išleisti 1998 metų rudenį.

• Kompanija „Adeline“, daugeliui pažįstama kaip žaidimo LITTLE BIG ADVENTURE autorė, įsigijo firmą „Sega“. „Adeline“ taps „Sega Software“ dalimi ir kurs žaidimus PC bei naujai „Segos“ sistemai, pavadintai „Dural“.

• „Westwood Studios“ paskelbė, kad rugsėjo mėnesį išleis dar vieną „Command & Conquer“ seriją. RED ALERT: THE AFTERHATH ir RED ALERT: COUNTERSTRIKE išleidusi komanda sukūrė dar 18 įtemptų misijų, 100 naujų (ir didesnių) scenarijų, skirtų žaisti per tinklą, bei septynis naujus padalinius: CHRONOSPHERE TANK, DEMOLITION TRUCK, M.A.D. TANK, MISSILE SUB, SHOCK TROOPERS ir TESLA TANK.

Ar dar pamenate LITTLE BIG ADVENTURE herojų Tvinseną? Po visų išbandymų, kuriuos jam teko patirti gelbėjant savo gimtąją planetą nuo diktatoriaus Fanfroko, Tvinsenas tapo visaliaudiniu didvyriu ir gali pasirūpinti savo asmeniniu gyvenimu. Tvinsenas yra visų gerbiamas ir mylimas, jo žmona Zoe laukiasi kūdikio ir visos šios idilės, atrodytų, niekas neįstengtų sudrumsti.

Tačiau vieną vakarą prasideda netikėta audra ir mylimas Tvinseno drakonas (Dragon-Fly), apakintas žaibo, nesėkmingai nutūpia ir susižeidžia...

Zoe siunčia Tvinseną į vaistinę nupirkti Dinozaurui (Dino-Fly) vaistų. Vaistinėje tų vaistų nėra, tačiau vienas pirkėjas žino, kaip galima išgydyti Dino. Jis pažada pasakyti, jei padėsi jam susigrąžinti skėtį, kurį ką tik kažkas iš jo pavogė. Vagis stovi prie statulos miestelio centre. Tvinsena turi prislinkti jam už nugaros, pačiuoti vagį ir atgauti skėtį. Kai gražinsis jį pirkėjui, šis pasakos, jog Dykumos (Desert) saloje yra gydytojas, kuris gali išgydyti Dinozaurą. Prieplaukoje nusipirk bilieta į keltą, tačiau jis negali išplaukti, kol vyksta audra. Taigi reikia nueiti pas Oro burtininką (Weather Wizard Bersimon). Jis gali sutramdyti įsisiautėjusią audrą. Kalbama, kad kalnuose gyvena kažkokia pabaisa. Dėl viso pikto iš muziejaus pasiimk savo stebuklingąjį medalioną ir apsiausta. Tam reikia išjungti signalizaciją, bet durys į antrą aukštą, kur yra jungiklis, neatsidaro. Išėik į lauką ir įlipk pro antro aukšto langą. Kai tik paspausi signalizacijos jungiklį, greitai bėk į apačią ir imk savo daiktus. Dabar keliauk pas oro burtininką. Tačiau jis nesustabds audros, nes neras švyturio prižiūrėtojo Rafo (Raph), nes be jo negali užlipti į švyturį – mat būtent ten reikia išstarti užkeikimą. Prižiūrėtojo draugus surasi kavinėje. Sužinosi, kad prižiūrėtojas pasiėmęs gitarą išėjo į kalnus semtis įkvėpimo. Eik į Tralu urvą. Įėjimas į urvą yra netoli tilto (Woodbridge). Ten rasi į nelaisvę paimtą prižiūrėtoją. Kitoje prižiūrėtojo celės pusėje už statinių yra jungiklis. Mesk jį į savo magišką kamuolį ir eikite pro atsidariusius vartus. Kitame kambaryje tokiu pat būdu atversi dar vienus vartus. Nugalėjęs du nedidelius Tralus, o paskutiniame kambaryje pagrindini didelį Tralu, galėsi išlaisvinti prižiūrėtoją. Dabar burtininkas gali sustabdyti audrą.



Saulei pakilus atvyksta netikėti svečiai – ateiviai esmerai. Iš pradžių atrodo, kad jie atkelia su draugiškais ketinimais, tačiau Tvinsenui kyla įtarimas, kad čia kažkas čia ne taip... Nukeliavus į Baltosios Dykumos salą (White Desert Island) tave pradės medžioti esmerai. Čia sužinosi, kad gydantis burtininkas kažkur iškeleliavęs, bet tu gali kreiptis į magų mokyklą. Gydytojo namuose paimk gallic acid (rūgštis, naudojama senoviniams dokumentams restauruoti). Parduotavęs savininkas pasakys tau, kad čia yra senas išminčius, gyvenantis netoli pirties (Hacienda), kuris žino visas salos paslaptis. Jis galės tau padėti rasti Magų mokyklą. Taip pat saloje iš Jerone Baldino paimk mašinos detalę (savo automobiliui), kurios prašė Zoe. Pasikalbėk su gyventojais. Nueik į pirtį. Ant jos stogo sėdės išminčius. Pirties viduje, prie laiptų, vedančių ant stogo, stovi prižiūrėtojas. Jį reikia nuviloti, todėl įeik į moterų pirties kambarį, jos pradės klykti, ir atlėks prižiūrėtojas. Kelias ant stogo laisvas. Pakalbėk su išminčiumi. Jis tau pasakys, kad mokykla yra dykumoje, o įėjimas į ją – kapinėse. Įėjęs į mokyklą prasmuk pro vaiduoklius, pirštų galais prieik prie skrynios ir paimk raktą. Atidaręs juo duris atsidursi pas mokyklos rektorių. Jis tau paskirs tris išban-

dymus. Po nesudėtingo pirmojo išbandymo (čia teks parodyti taiklumą ir vikrumą) gausi vamzdelį (šaudyti). Beje, prieš pirmąjį išbandymą reikės sumokėti 120 kešų. Liko dar du išbandymai: gauti retą Balsamo augalą ir nuvykti į netoli esančią salelę Dome of the Slate. Gali nueiti pas Tvinseno kaimyną Citadelės saloje. Jis turi seną kanalizacijų žemėlapi. Kai duosi jam gallic acid, jis užpils jos ant žemėlapio ir išryškės užrašas apie slaptą kambarį, kuriame yra stebuklingas globe. Gausi ir raktą (pyramid shaped key) nuo to kambario. Prieš vykdydamas antrąjį užduotį nuvežk mašinos detalę į Citadelės salą ir atiduok ją Zoe. Zoe pasakys, kad tau skambino Baldino ir pasakė, jog pamiršo atiduoti nešiojamą radiją (walkie-talkie). Grįžk į Dykumos salą, paimk ją ir beveik iškart sulauksi skambučio iš Zoe. Ji atvežė tavo automobilį. Zoe siūlo išmėginti automobilį dykumoje arba lenktynių trasoje. Dabar gali įvykdyti antrąjį užduotį. Gėlė auga ant uolų. Užlipti ten neįmanoma. Netoli yra sugriuvęs tiltas. Įsibėgėk su mašina ir peršokęs per plyšį nuskink Balsamo augalą. Nuvežk augalą į Magijos mokyklą ir už jį gausi Horn of the Triton (juo galima gydyti). Grįžk į Citadelės salą ir išgydyk Drakoną. Sėsk ant jo ir skrisk į Slate salą, kur tavęs laukia trečias išbandymas. Jis nebus sudėtingas. Nematomu taku reikės pereiti kambarį iš vieno galo į kitą ir atrasti išėjimą. Kai tik išėisi pro jį, atsiras burtininkas ir įteiks Magic Slate (su juo galima išsaugoti įvairius atvaizdus, pavyzdžiui, žemėlapius). Burtininkas tau liepia atvykti į Magų mokyklą, nes

kalėjimo sienos neleidžia ištrūkti... Elfas gali keliauti erdvėje ir atsiras tavo kameroje. Prižiūrėtojas tai pastebės ir ateis jo nuvesti į kitą kambarį, tuomet užpulk jį. Išėjęs iš kameros pamatysi du raudonus jungiklius. Paspausk juos. Taip pat gali išlaisvinti į musę panašų vietinį disidentą. Paspausk antrame kalėjimo aukšte esantį jungiklį. Išėjęs pro atsidariusias duris su-naikink robotą. Robotui susprogus vartuose atsiras skylė, pro kurią galėsi išeiti. Dabar eik prie medinės tvoros, už kurios laksto sarginiai šunys. Prabėk pro juos ir prasmukęs sargybiniams už nugarų įeik pro šalia esančias duris. Toliau teks nemažai pabėgti ir pašaudyti. Praeik pro laukiamąją salę. Ten laukia keli vie-



tiniai gyventojai. Kai prabėgsi pro barjerą, suveiks sirena. Susidorojęs su sargybiniu šok į lifto angą. Apačioje išėjęs pro duris atsidursi laivų nusileidimo aikštelėje. Susitvarkęs su dar dviem sargybiniams pasikalbėk su mechaniku. Jis pasakys, kad laivui išskristi reikalinga travel token detalė. Ją rasi čia pat esančiame bokštelyje, tik dar teks susiremti su būriu priešų. Dabar eik prie laivo ir įstatyk detalę į vietą. Laivas nuskraidins tave į Citadelės salą. Besileisdamas jis tik per plauką nesuduš. Kai tik atsigausi, sulauksi Zoe skambučio. Tavo namuose vyksta kažkas negero. Gimtasis miestelis tapo tiesiog neatpažįstamas: gatvėse patuliuoja ateivių kareiviai, sarginiai šunys, prabėga vienas kitas ginkluotas robotas. Centrinė gatvė užtvirta spygliuota tvora. Tau teks pabėgti, nes, rodos, Tvinseną medžioja visi.

(bus daugiau)



ten tavęs laukia staigmena.

Nuvykęs į mokyklą gausi mago diplomą ir pakils tavo burtų lygis (stebuklingasis kamuolys taps žalias). Be to, mokytojas paprašys tavęs išsiaiškinti keistą beveik visų planetos burtininkų dingimą. Norėdamas tapti tikru magu tu turi rasti pardavėją ir nusipirkti mago drabužius. Pardavėją rasi nesunkiai. Jis keliauja po salą ant savo skraidančio kilimo. Iš jo nusipirksi drabužius ir netikrą barzdą. Jis papasakos tau, kad neseniai matė magą Karaoc, keliaujantį į pirtį. Jis papasakojo pardavėjui, kad esmerai jį pakvietė į kažkokią konferenciją. Dabar, kai pakeitė savo išvaizdą, ateiviai daugiau į tave nebešaudė, ir tu gali saugiai vaikščioti po salą. Pirtį sutiksi esmerą, kuris pasiūlys vyksti į jų planetoje rengiamą magų žinių pasikeitimo konferenciją. Sutikęs aplankyti jų planetą, slaptai požemiais pateksi į ateivių laivą, kuriuo ir nuskrisi į planetą Zeelich. Laive surask prietaisą-vertėją, kitaip nesuprasi, ką esmerai kalba.

Vos atvykęs į ateivių planetą susidursi su pažįstamu elfu Džo, kuris netyčia tave išduos. Taigi atsiveikinsi su mago drabužiais ir atsidursi kalėjime. Čia sutiksi ir nelaimėlį elfą, iš kurio sužinosi, kad visi tavo planetos burtininkai suimti, o ateiviai išvyko pagrobti Tvinseno vaikų. Žinoma, gelbėti vaikus teks tau, tačiau storos

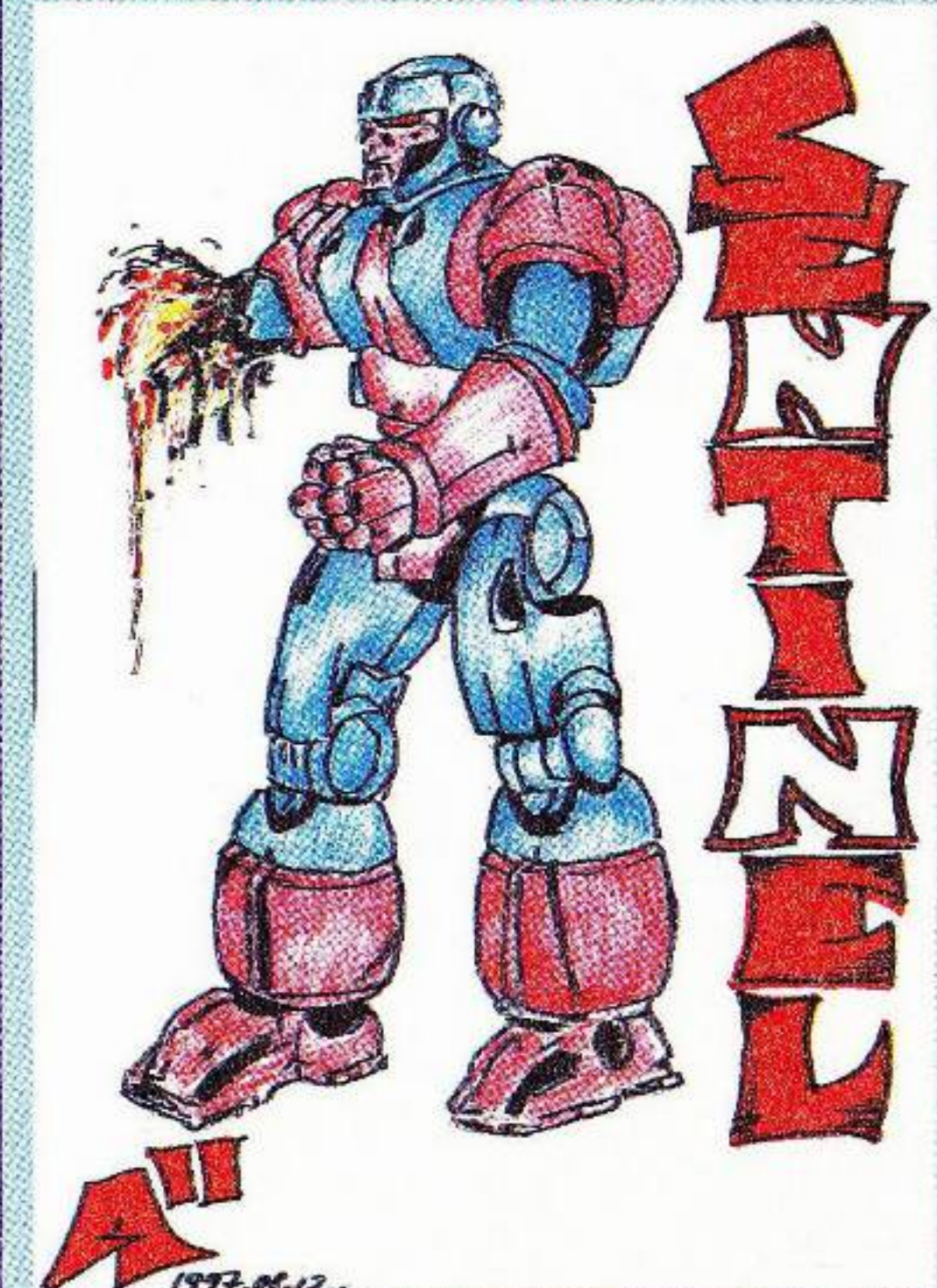


„Lietuvos piliečiai, žinoma, tie, kurie skaito KIBER ZONĄ, atsiunčia kompiuterių žaidimų personažų ar panašiai piešinių. O kitame numeryje paskelbiami nugalėtojai ir spausdinami jų darbai...“

Aurimas (Kaunas)

Tai citata iš laiško. Ka gi, jeigu pageidaujate, skelbsime naują konkursą. Rašykite mums, ar norėtumėte tokio konkurso, arba tiesiog pradėkite piešti.

(bus daugiau)





Žaidimą numatoma išleisti 1997 metų lapkričio 15 dieną – kaip tik tą dieną pasirodė ir pirmoji šio žaidimo dalis. Žaidimas bus išleistas dviem formatais – PC ir PSX (kol kas „Sony“ nori turėti išskirtines šio žaidimo teises).

Reikalavimai: Pentium 133, 16 Mb RAM, Win'95+Direct X 3.0.

**Turinys:**

Lara Kroft atvažiuoja prie puikios Didžiosios Kinijos sienos ir stengiasi patekti į vidų. Po kelių

# TOMB RAIDER

nesėkmingų bandymų ji vis dėlto pasitelkusi magiją pereina kiaušiai ir pradeda ieškoti pagrindinio įėjimo. Netikėtai horizonte pasirodo slaptojo kulto grupė. Lara pradeda jus sek... Čia ji atranda Kaliostro, kuris žinojo Kinijos imperatoriaus paslaptį. Žaidimo

metu Lara pabuvos skęstančiame Titanike, Kaliostro pilyje (pilnoje įvairiausių stebuklingų daiktų ir stebuklingų pabaisų), Venecijoje, povandeniniame lygyje ir paskutiniame, visiškai neįtikėtiniame antgamtniame lygyje.

**Kas gi Jūsų laukia?**

Dinamiški šviesos efektai – ugnies ir šuvių blyksniai. Galimybė kambariuose įjungti ir išjungti šviesą.

Dieną keis naktis, saulė judės dangumi. Pasikeitusi Laros išvaizda. Nauji Laros drabužiai: povandeniniame lygyje aptempiantis kūną kostiumas.

Begalės naujų ginklų (tarp jų garpūnas ir magiški daiktai).

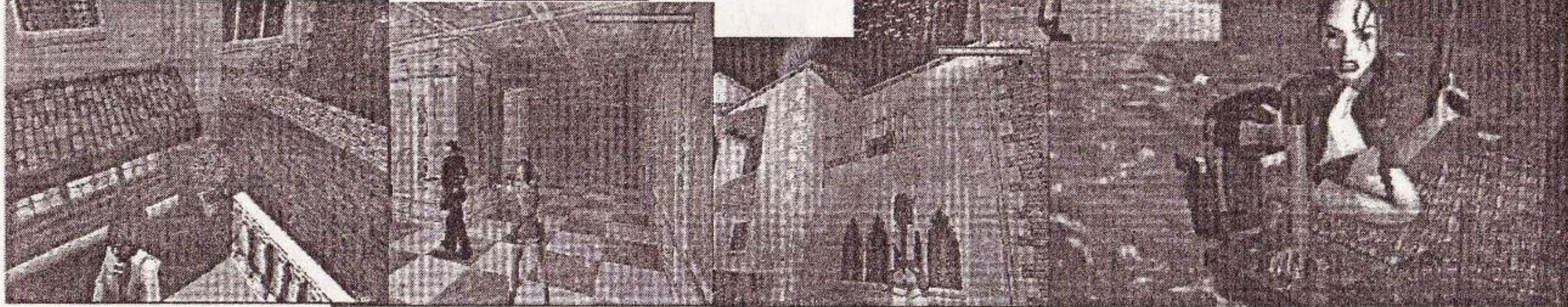
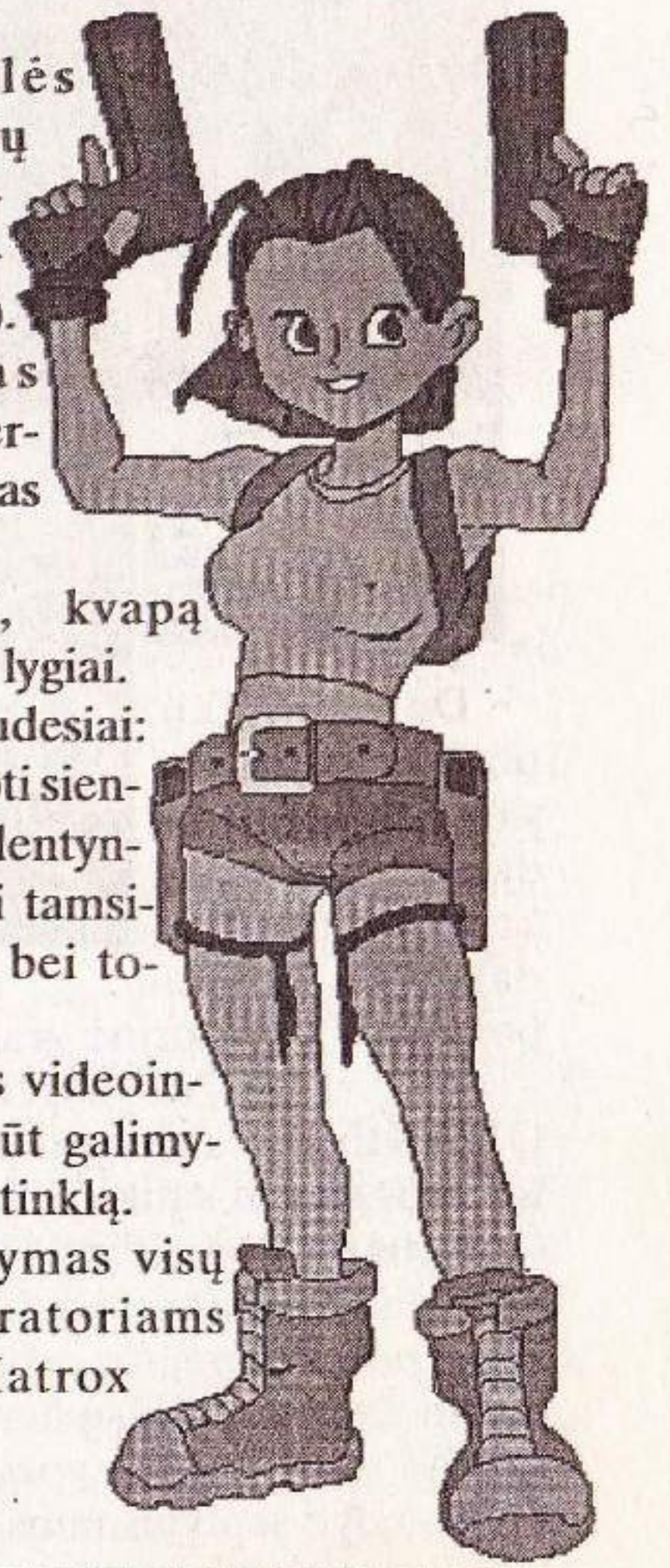
Naujas Laros partneris – milžiniškas stipruolis.

Ilgesni, kvapą gniaužiantys lygiai.

Nauji judesiai: Lara galės lipti sienomis, knygų lentynomis, šliaužti tamsiais tuneliais bei toliau nušokti.

Begalės videointarpų ir galbūt galimybė žaisti per tinklą.

Pritaikymas visų tipų akseleratoriams (3DFX, Matrox Mystic).



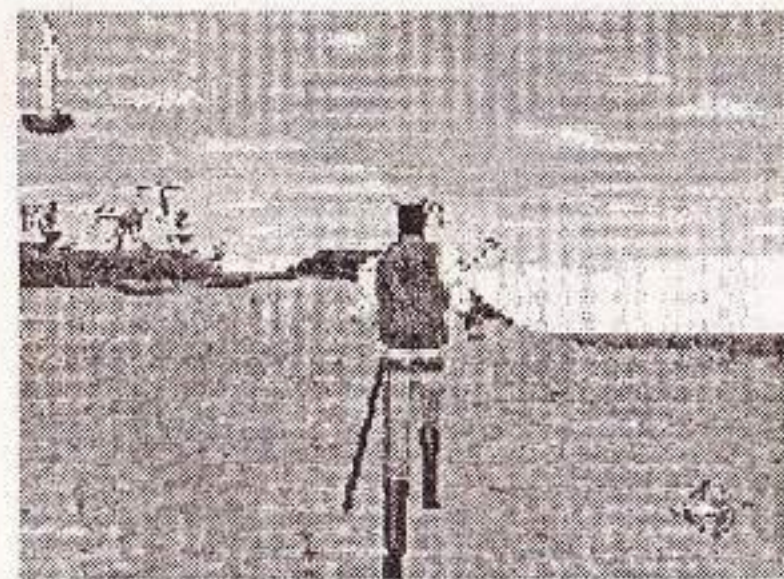
# REDGUARD

**KATEGORIJA – veiksmo ir nuotykių.**

REDGUARD – tai nuotykių ir humoro mišinys su vos juntama pasakos dvasia. Čia kovojama pasitelkus galimą magiją ir ypatingus ginklus, yragudrių spąstų ir daug kitų dalykų, kurie buvo ir ankstesnėse dalyse.

Čia sutiksime begales labai tikroviškų trimatinių personažų. Be to, su kiekvienu sutiktu kelyje į Stros'M Kai salą galėsite bendrauti.

Panašiai kaip TOMB RAIDER, čia panaudota trečiojo asmens perspektyva. Kameras galima reguliuoti, todėl vaizdas bus matomas iš pačių patogiausių vietų.



Pavyzdžiui, turguje kalbate su piratu ir staiga ištariate neatsargią frazę, kuri labai įsiutina jūsų pašnekovą. Jis išsitraukia kardą, tačiau jūs psiroduote esąs vikresnis, ir štai jūsų kardas jau įremtas į pirato kaklą. Visą šį laiką kamera sukasi aplink, parodydama viską iki mažiausių smulkmenų. Taigi dėl šių „protingų kamerų“ žaidimo veiksmas vyksta labai greitai, be jokio vilkinimo.

**Turinys**

Jūs esate Redguardo samdinys Cirusas, kuris grįžo į kaimą ieškoti savo

dingusios sesers. Turėsite susitikti su piratais, tamsiomis politinėmis figūromis ir įvairiausiais įdomiais žmonėmis bei padarais. Kuo toliau žaisite, tuo daugiau patirsite naujų išgyvenimų, ir tolimesnė įvykių raida priklausys tik nuo jūsų. Jums teks kapotis iš mirtinų spąstų, šokinėti per gigantiškas prarajas, lankytis sugriuvusiuose nykštukų urvuose, o svarbiausia – kartais kautis su priešais.



Trimatis miestas su labai neįprasta architektūra.

Visiška judėjimo laisvė.

Begalės animuotų trimatiniame pasaulyje personažų, su kuriais galite bendrauti.

Puikūs videointarpai, kurie labai dera prie žaidimo atmosferos.

Šuoliai, kopimai, kovos.

Puikus taktikos ir karo galvosūkių derinys.

Neįtikėtinas trimatis vaizdas su dinamiškais šviesos efektais, geras garsas, pritrenkianti muzika.

Žaidimą numatoma išleisti 1998 metų I ketvirtyje.



**Kas gi čia jūsų laukia?**

Rankiniu būdu sukurtas pasaulis, pilnas plevėsuojančių vėliavų, skraidančių paukščių, varpų skambesio.

**Techniniai reikalavimai:**  
Intel Pentium procesorius;  
16 MB RAM;  
100 MB Hard Drive Space;  
VESA SVGA Compatible Video Card;  
MS DOS 6.2+ arba Win'95;  
4xCD ROM Drove.

# Quake 2

Jūs pamiršote bosą iš QUAKE ir dabar laukiate UNREAL ir JEDI KNIGHT? Pamirškite apie juos ir apie visą kitą, nes jūsų laukia QUAKE 2. Taip taip. Jūs neapsirikote. Šis žaidimas bus išleistas net anksčiau, nei tikėjotės (numatoma išleisti 1997 metų rugsėjo mėnesį).

**Kas gi naujo jūsų laukia?**

Visų pirma, 30

lygių, pilnų įvairiausių siaubingų spąstų. Pavyzdžiui, kambariai su judančiomis lubomis arba peiliais praėjimuose, kurie kupoja į gabalius, rūgščių ežerai ir dar daug kas.

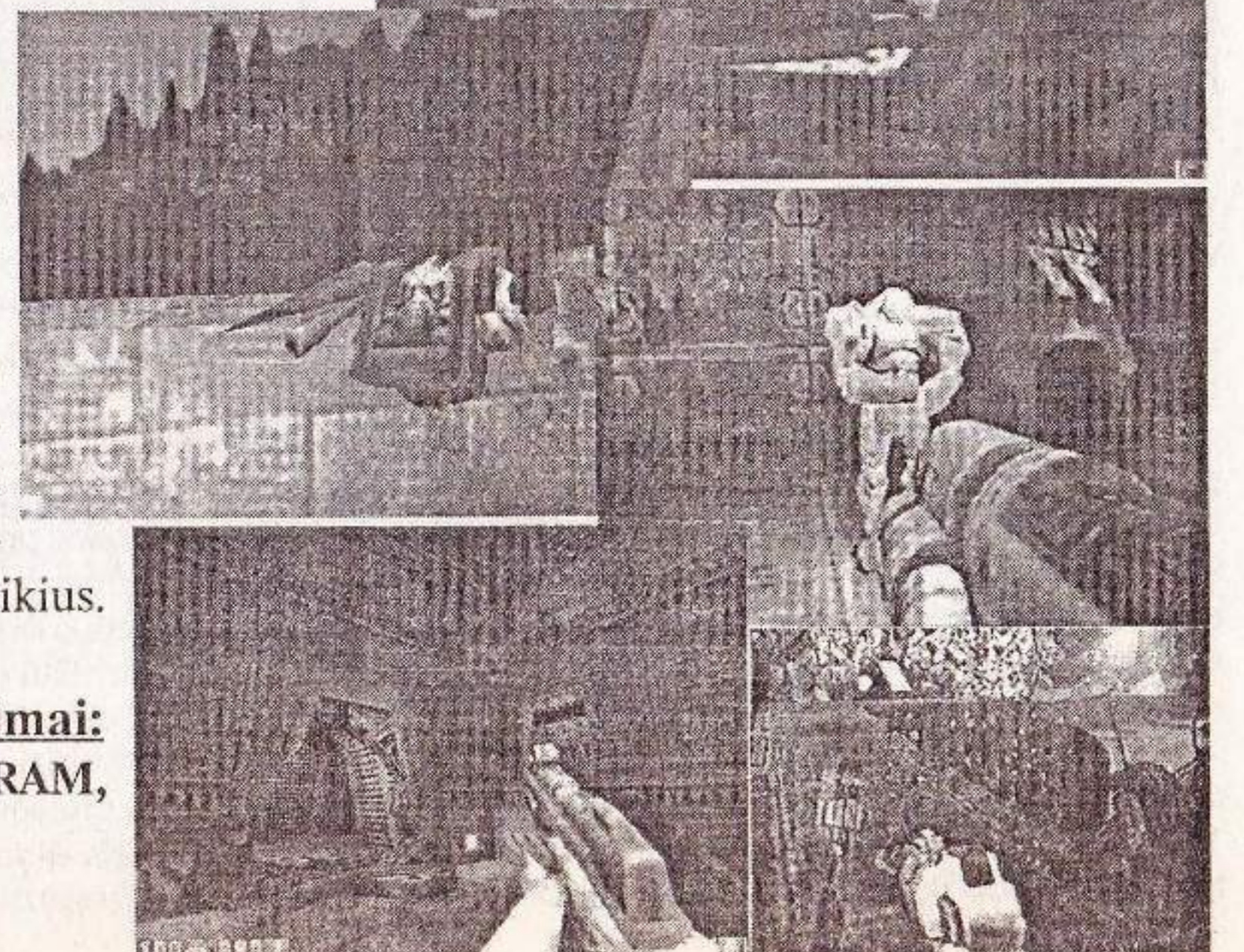
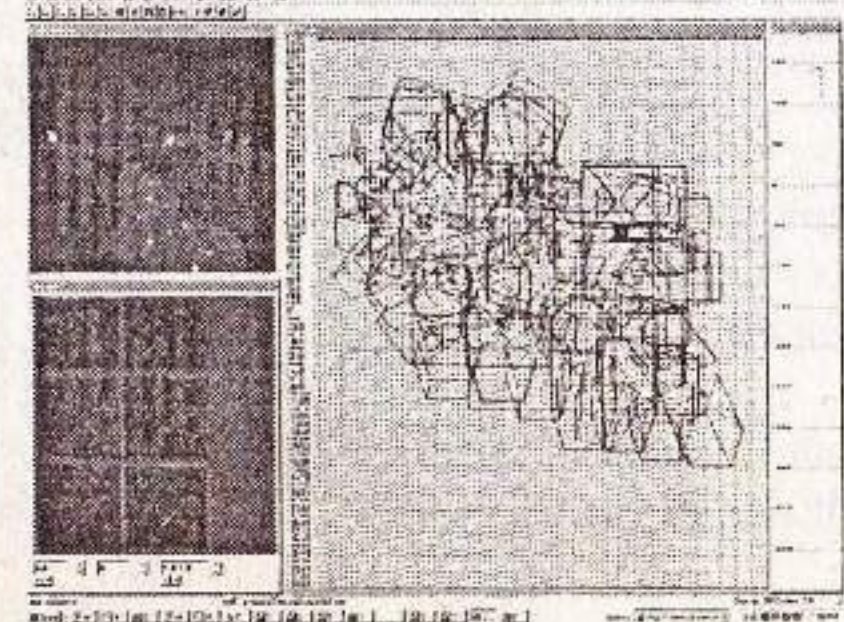
Pabaisos taip pat labai pasikeitė: atsirado skraidantys bjaurybės, amebos, kibermutantai, kariviai. Pasikeitė ir lygiai – jie tapo painesni ir sudėtingesni, o architektūra – tikroviškesnė. Dabar vietoj 256 spalvų, dėl įvairiausių greitintuvų, pavyzdžiui, 3DFX bei MMX, turėsite 640x480 ir daugiau. Naujau-

vanduo ir galimybė įžiūrėti kiekvieną dugne gulintį akmenėlį...

Prie žaidimo gausite lygių redaktorių. Su jais galėsite susikurti lygį, atitinkantį jūsų skonį ir poreikius.

**Techniniai reikalavimai:**  
Pentium 133, 16 MB RAM, Win'95.

sios technologijos leis mėgautis tokiomis efektomis, kaip tikroviška ugnis, šviesos atspindžiai ant pabaisų ginklų, permatomas





# JEDI KNIGHT 2: DARK FORCES 2

kurie nori atverti slaptą versmę, esančią senose Džidajų kapinėse. Žaidimo metu teks labai rimtai pamąstyti ką pasirinkti: gėrį ar blogį. Jei pasirinksite blogį, tapsite imperijos valdovu.

Jei pasirinksite gėrį, Jums teks sunaikinti galybę piktųjų jėgų. Tačiau bet kuriuo atveju Jūsų pasirinkimas visam

tačiau atsiras ir naujų: pistoletas, šautuvas, detonatoriai, kulkosvaidis, minos, patranka ir lazerinis kardas.

## Kas gi Jūsų laukia?

Begalės monstrų, sukurtų trimatėje grafika.

Daugiau nei 10 rūšių įvairiausių ginklų.

Unikali monstrų dirbtinio intelekto sistema.

Galimybė žaisti per tinklą ir modemą.

Puikus ir įtemptas 3D veiksmas.

Herojų jėgų pasikeitimo sistema.

Ypatinga vektorinė grafika ir puikūs

video intarpai. keli žaidimo pabaigos variantai ir puikiai apmąstytas turinys, kuris vertas parašyti knygą.



Daug laiko praėjo nuo pirmosios dalies pasirodymo, tačiau daug kas pasikeitė ir dabar vis labiau populiarėja vektorinė grafika.

Štai LUCAS ARTS sukuria QUAKE killer (o gal kai kurie ir nenorės su tuo sutikti).

Jums teks suvaidinti Kailo Katarno vaidmenį. tai jaunas samdinys, kuris keliauja po visą Imperiją ieškodamas darbo. Tačiau greitai Jūsų herojus suprantama, kad yra sutvertas ypatingai misijai – sustabdyti septynis tamsius Džidajus,

laikui pakeis galaktikos vaizdą. Kelyje sutiksime stiprius bosus: galingas monstras su dviem kardais, kurie ir padaro jį vieną stipriausių. Be to dar yra ir Saris – labai stipri kovose ir magijoje. Taip pat žaidimo metu turėsite kelti savo antgamtinis sugebėjimus.

Jei žaisite blogio pusėje, galėsite per atstumą smaugti savo aukas.

Žaidime sutiksime senuosius ginklus,

TOMB RAIDER sėkmė prikūrė begales klonų, ir štai net kompanija INTERPLAY neatsilaikė „lengvų pinigų“ pagundai. Visi gerai žinote ką reiškia išgyventi siaubungame pasaulyje, kur pilna didžiulių karių ir košmariškų monstrų?

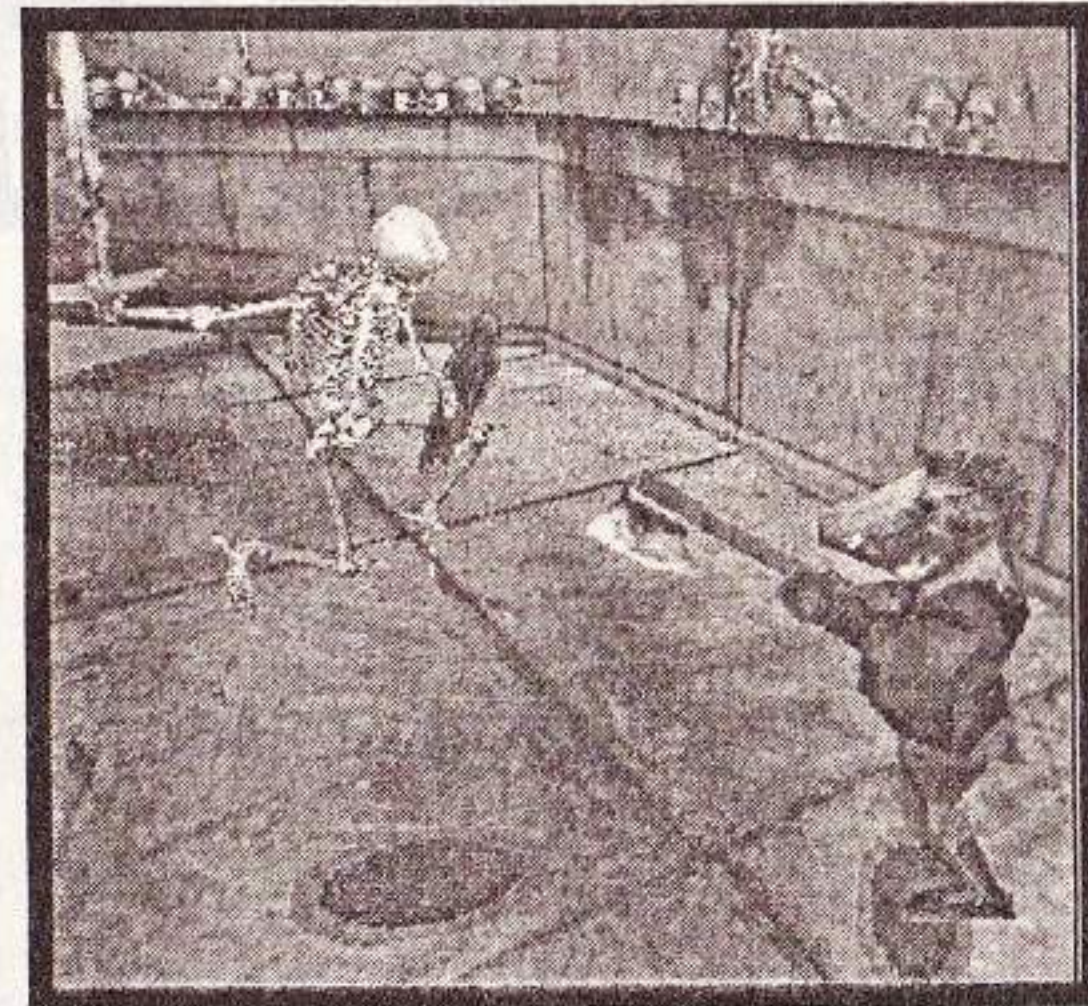
Keliaukite ir susikaukite su negailestingais ir vikriais priešais apsupti gotikinių soborų. Mokykitės paslaptinių menų kol nepasieksite tokio lygio, kai galėsite kardu nukauti patį valdovą. Visas veiksmas vyksta trimačiame pasaulyje, kur kiekvienas judesys dėl VSIM Motion Control technologijos

tampa realus. Specialiuose treniruočių laukuose galėsite kurti tik Jums būdingus judesius, o po to panaudoti juos kovose.

## Kas gi Jūsų laukia?

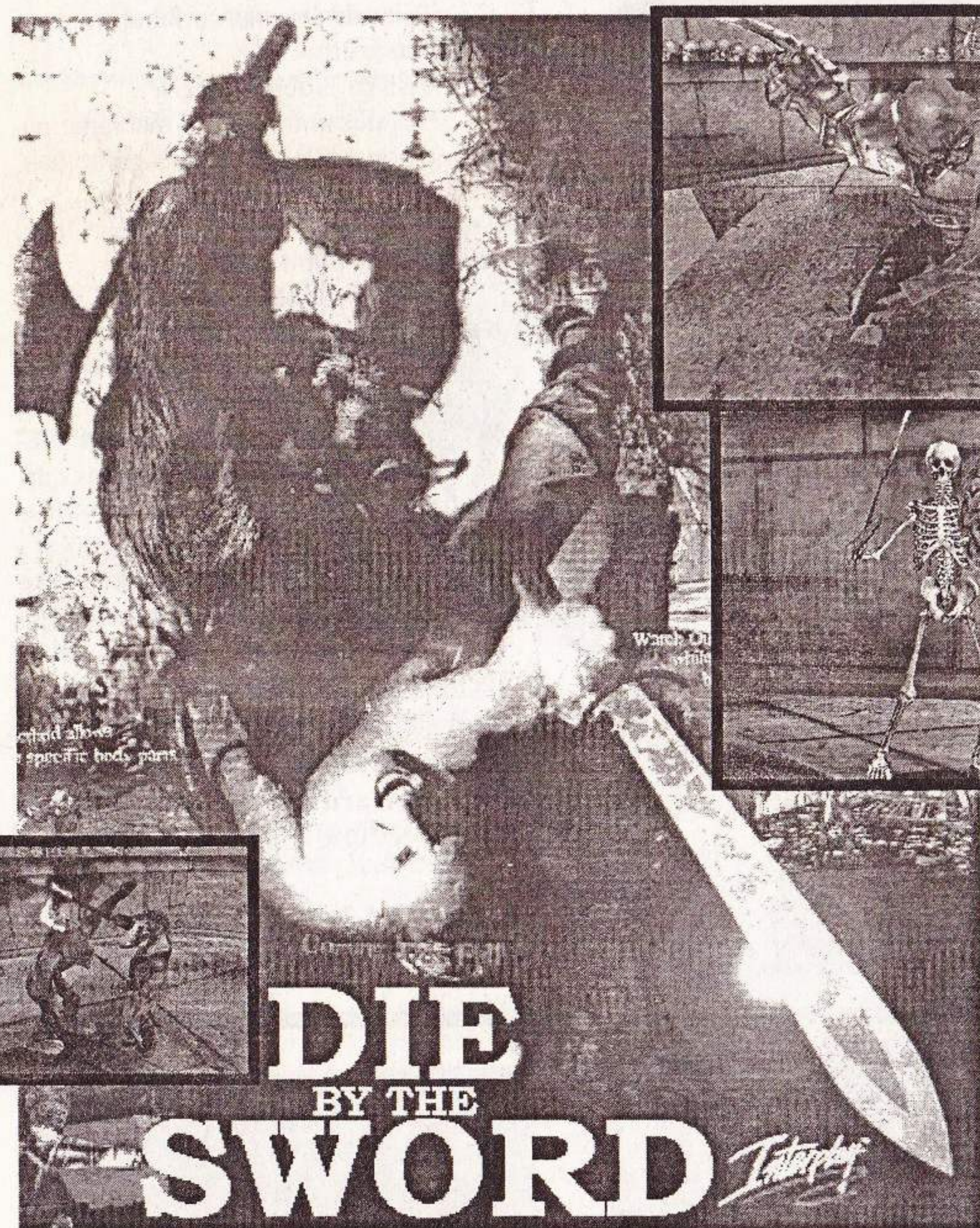
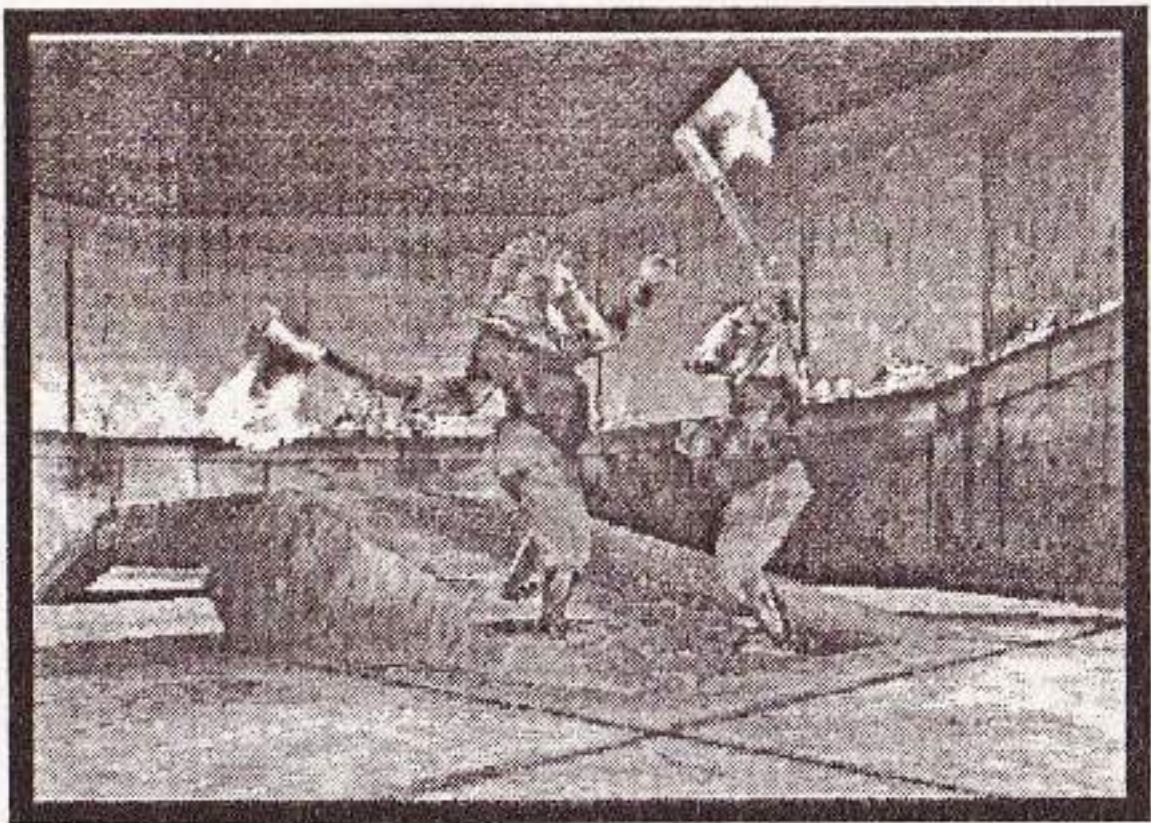
Pasirinkimas iš 4 trimačių personažų. Ypatinga taikinio sistema leis priešininkui kapoti įvairiausias kūno dalis, pavyzdžiui, rankas, kojas, galvas.

Jūs galėsite šokinėti, laiptuoti ir plaukti trimačiame pasaulyje.



Begalės spąstų, kaip kad krentančios lubos, pjaunančios durys ir užsiveriančios skrynios. Puikus priešų dirbtinis intelektas. Jie mokės prisidėti prie Jūsų veiksmų.

**Techniniai reikalavimai:**  
Win'95, Pentium 100, 16 MB RAM.



Praėjo nemažai laiko po to, kai Džonas Romero paliko ID, ir štai jo naujasis žaidimas beveik baigtas.

DAIKATANA – tai žaidimas, kuriame panaudoti visi QUAKE II efektai, tik dar su tam tikrais patobulinimais.

Jūs gyvenate XXV amžiuje ir gaminatė japoniškus ginklus. Jūs esate Chiro Miamoto, gerbiamo daktaro Toširo Ibicharos (vieno geriausių XXV amžiaus mokslininkų) mokinys. Jo protėvis, daktaras Tetsuo Ibichara, buvo vienas iš tų, kurie 2030 metais atrado vaistus nuo AIDS.

Kartą daktaras Toširo atrado mistinį Daikatanos kardą, su kuriuo galima keliauti per laiką. Tačiau klastingasis daktaro padėjėjas Benediktas pavagia kardą ir iškeliauja į praeitį. Jis tikisi

pakeisti istoriją, pasisavinti visus žmonijos atradimus ir tapti pasaulio valdovu. Štai su juo ir turėsite kovoti. Tačiau šioje kovoje jūs nesate vienas – jums padės mokslininko dukterė ir Superflai – žmogus, kurį išgelbėjote iš Benedikto kalėjimo. Jūsų kelionę sudarys 5 dalys. Visų pirma Jums teks prasmukti į Benedikto pilį ir tvirtovę ir pagrobti Daikatanos kardą. Tai nebus lengva užduotis, nes pilis kimšte prikimšta mirtinų spąstų. Su draugų pagalba pagrobęs kardą nusprendžiate keliauti į 2030-uosius metus, tačiau įvyksta kažkoks nesuprastas, ir Jūs patenkate į 2030-uosius metus iki mūsų eros. Ten susitiksime su senovės

graikais. Po to nukeliausite į viduramžių Europą ir pagaliau pateksite į 2030-uosius metus, į Alkatraso tvirtovę, kuri po baisaus žemės drebėjimo virto griuvėsiais.

## Kas gi jūsų laukia?

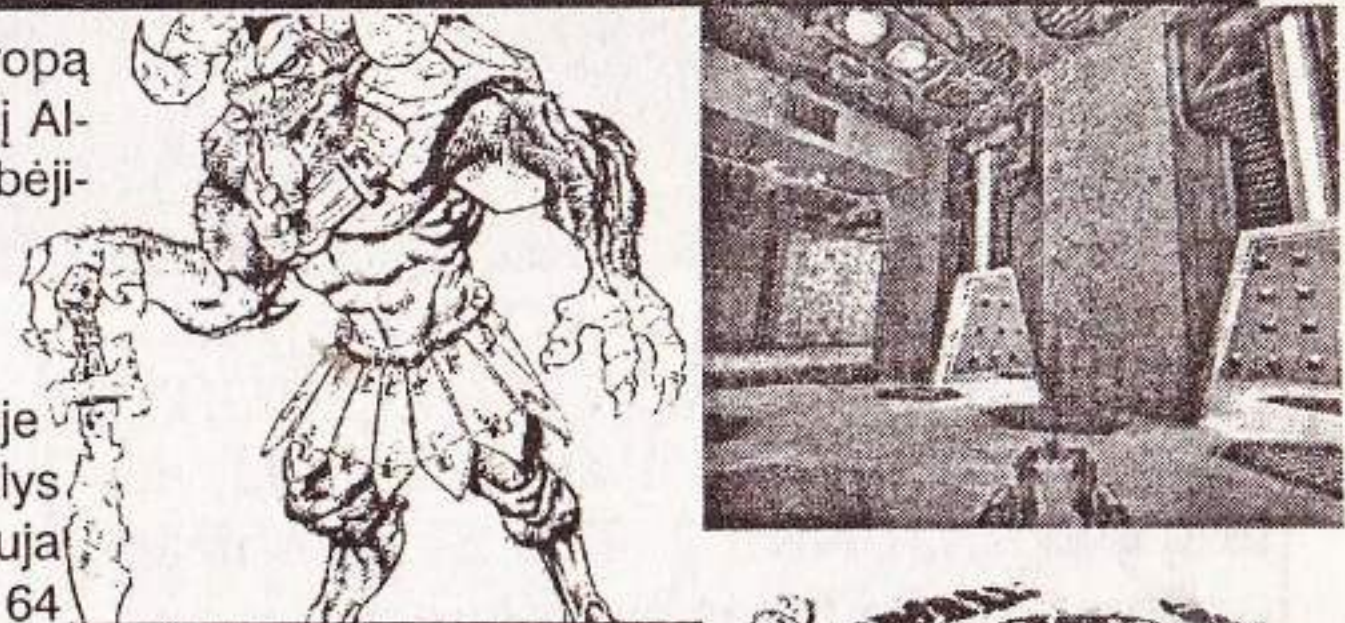
Na, visų pirma, kiekviename žingsnyje vykos įvairiausi netikėtumai. Visos žaidimo dalys labai skirtingos – kiekvienoje nustebins vis nauja spalvų gama ir lig tol nematytos pabaisos. 64 trimatės pabaisos, kurios trokšta jūsų kraujo.

4 dalyse rasite ypatingų ginklų. 33 CD treka su sunkia ir avangardine muzika, kuri kaitina žaidimo atmosferą.

Unikali dirbtinio intelekto sistema, taip pat pagalbininkai, kurie pildys jūsų užduotis ir su jumis kalbės.

Galimybė žaisti per tinklą ir modemą.

Nuostabūs efektai (pavyzdžiui, rūkas), daugiamatai lygiai, reali spindulių trasuotė.



Ypatingas RPG ir 3D Action ryšys.

Unikali herojaus charakteristikų vystymo sistema: galite vystyti *chit point*, greitį, šuolius ir mokėjimą elgtis su ginklais.

2 CD pilni nepakartojamos grafikos (jei versija originali).





# KOMPIUTERIAI, KOMPIUTERIAI...



## YAROZE

Daug kas mano, kad sukurti žaidimą yra kažkas labai sudėtinga, kažkas neįmanomai sunkaus. Tam reikia turėti milžinišką kapitalą, būti igudusiu programuotoju, turėti lakią vaizduotę ar panašiai. O jei Jūs turite tik 386-tą ar 486-ą, apie sudėtingesnio žaidimo kūrimą galite pamiršti.

Tačiau laikas nestovi vietoje, viskas tobuleja, keičiasi. Taip pat tobuleja ir žaidimai, ir jų grafika. Dėl to sudėtingėja jų kūrimo procesas, didėja skirtų lėšų sąnaudos.

Atsižvelgdama į tai SCEA (tik nepainiokite su SCEE: SONY COMPUTERS ENTERTAINMENT OF EUROPE) sukūrė idomų daikčiuką – YAROZE. Išvertus iš japonų kalbos tai reikėtų „padarykime tai patys“ ar kažkas panašaus. Iš pirmo žvilgsnio ši naujovė nė kiek neišsiskiria iš įprastinių SCEA gaminamų PALYSTATION kompiuterių, gal tik spalva – YAROZE yra juoda. Juo Jūs galėsite žaisti įprastinius PS žaidimus ir... ir nuveikti tai, ko su paprastu PS niekaip neišeitų – patys galėsite kurti video žaidimus.

Tai, žinoma, nuostabu, tačiau be YAROZE Jums dar prireiks ir PC. Neišsigąškite! PC nebūtinai turi būti labai galingas. Jums pilnai užteks 386 ar 486 su CD-ROM paslaugu, kuriuose privalo būti MS-DOS 5.0, WINDOWS 3.1 arba WINDOWS'95. Iš dalies

gali tikti ir 286, tačiau tai sukels tikrai daug rūpesčių.

Kam gi tas PC? PC pagrindinė funkcija – suteikti YAROZE papildomos atminties. Žodžiu PC panaudojamas kaip atminties šaltinis. Nors ir turėsite YAROZE, tačiau vis vien žaidimo kūrimas yra sudėtingas dalykas.

Papildomos informacijos suteiks ir užduoti palengvins du pridėtiniai kompaktiniai diskai. Juose išsamiai išaiškintas žaidimo kūrimo procesas, jo metodika ir visa kita. Net kai kurie žaidimo elementai.

Be viso šito, Jūs taip pat turėtumėte išmanyti „C“ programavimo kalbą... Tačiau nenuliūskite ir tie kas jos nemokate, nes papildomuose dviejuose CD yra pakankamai informacijos kaip tą kalbą išmokti.

Na jei viską jau turite, programuoti ir fantazuoti šiek tiek mokate, pirmyn...

Tačiau nepamirškite, kad Jūsų fantazijos negalės viršyti 3,5 MB RAM. Kad tai nepasirodytų per mažai, pasakysiu, kad tiek atminties užima vienas DOOM lygis, arba visas RIDGE RACER, o ką nors geresnio vargu ar pavyks patiems sukurti.

Norintys plačiau pasidomėti YAROZE ir jo galimybėmis gali rasti puslapį INTERNET'e:

<http://www.scee.sony.co.uk/yarinfo/>



## Konkursas

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

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

*Siųskite Jums patikusių žaidimų penketukus.  
 Be to labai prašome nusiųsti penketukų elektroniniu paštu, nes žaidime dalyvas tik tie penketukai, prie kurių bus prijungta arba į voką įdėta žydra juostelė (15 psl.) su užrašu „konkursas“*

# VIDEO ŽAIDIMAI VIDEO ŽAIDIMAI

## SONIC & KNUCKLES



TEMA: jump'n'run  
 SUKURĖ: SEGA  
 KOMPIUTERIS: SEGA MEGA DRIVE  
 AMŽIUS: 6+

NINTENDO turi Mario, SEGA turi Soniką. Tai tapo tradicija, tai lyg priešingybės.

Šiame žaidime šalia Soniko atsirado ir kitas herojus – Knuckles, kuris nustebins jus savo sugebėjimais. Visų pirma, Knuck-

les gali lipti sienomis, o, atsispyręs nuo aukštesnės platformos, ir skraidyti.

Jums suteikta teisė pasirinkti, su kuo pradėti kovą prieš daktarą Robotniką: ar su Soniku, ar su Knakliu. Užduotis, kaip ir visų tokio tipo platforminių žaidimų, labai paprasta – nukeliauti kelią pilnomis netikėtumų platformomis, surinkti šešis CHAOS'o smaragdus, o pabaigoje nugalėti daktarą Robotniką.

Tačiau vis dėlto ne viskas taip paprasta. SONIC & KNUCKLES yra sunkiausias žaidimas iš visų SONIC serijos žaidimų. Čia nėra tokių apsaugos priemonių kaip SONIC 3 žaidimo „ilgalaikiai kirčiai“. Tai pat Soniko jau

nebelydi jo ištikimasis draugas lapiukas Tailzas.

Jei turite SONIC 2 ir SONIC 3, tai SONIC & KNUCKLES – tikrai būtinas pirkinys. Ir geriau pirkti šio žaidimo originalią versiją, nes į šią kasetę

galėsite įstatyti SONIC 2 ir SONIC 3 kasetes. Tai leis Jums šiuos du žaidimus žaisti su Knakliu. Priešingu atveju prarasite pusę SONIC & KNUCKLES teikiamo malonumo. Beje, žaidimo grafika tiesiog puiki. Valandų valandas galėsite žavėtis keistu daktaro Robotniko sūkurto pasauliu.

ar su Soniku, ar su Knakliu. Užduotis, kaip ir visų tokio tipo platforminių žaidimų, labai paprasta – nukeliauti kelią pilnomis netikėtumų platformomis, surinkti šešis CHAOS'o smaragdus, o pabaigoje nugalėti daktarą Robotniką.

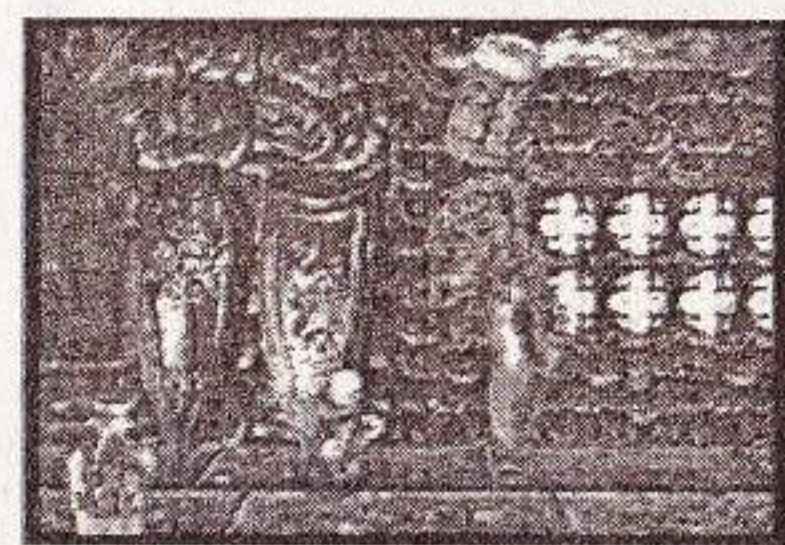
### IVERTINIMAI:

- Grafika – 9
  - Garsas – 7
  - Muzika – 8
  - Turinys – 7
  - Video intarpai – 6
  - Valdymas – 7
  - Realybės pojūtis – 5
  - Bendras įvertinimas – 70%
- + – gera grafika. Naujos galimybės žaidžiant SONIC 2 ir SONIC 3

## BUG TOO

TEMA: jump'n'run  
 SUKURĖ: SEGA  
 KOMPIUTERIS: SEGA SATURN, PC  
 AMŽIUS: 6+  
 ŽAIDĖJAI: 1 arba 2

Daugelis jaunesniojo amžiaus žaidėjų tikrai apsidžiaugs, nes kompanija SEGA jau pamėgtam žaidimui BUG išleido tęsinį. Tačiau tie, kas tikėjosi didelių permainų, gali nusivilti, nes BUG TOO yra labai ir labai panašus į pirmąjį šio žaidimo dalį – BUG. Kartais gali net suabejoti ar tai BUG TOO, ar BUG. Nors SATURN'ui yra išleista tikrai nemažai vaikiškų žaidimų (SONIC 3D BLAST, NIGHTS, BUG ir kt.), tačiau jie visi kažkuo panašūs. Gal tai dėl to, kad



visus juos kuria ta pati kompanija? Tie patys žmonės, kurie sukūrė Soniką kuria ir Bagą ar kitus. Dėl to neišvengiama kai kurių panašių detalių. Jos atsiskleidžia ne tiek pačiuose herojuose kiek žaidime, jo stiliuje.

BUG TOO yra labai spalvingas ir nuotaikingas žaidimas, kurį sudaro taip pat spalvingi ir didžiuliai lygiai. Be kita ko yra ir bonusinių lygių, kuriuose gausite įvairių naudingų daiktų. Siame žaidime Bagas jau ne vie-

nas. Jis „surado“ kelis draugus. Vienas iš jų šliužas, kuris kažkiek panašus į šunį. Antrasis, matyt, kažkoks vabzdys su didžiule šukuosena bei batais ant „platformų“. Jūs galite pasirinkti vieną iš šių trijų linksmuolių.

BUG TOO įmanoma žaisti ir dviese, tačiau ekranas nebebus dalinamas į dvi dalis. Žaidimą žaisite paeiliui.

Žaidime neįaučiame siužetinės linijos, nėra apibrėžto konkretaus tikslo, taip pat nėra akivaizdaus ryšio tarp lygių. BUG TOO kūrėjai mano, kad ne tai svarbiausia. Jie tai kompensuoja be galo juokingais intarpais, kuriuos pažiūrėjus supranti kuo šis žaidimas išsiskiria iš kitų.

Kam patiko pirmoji šio žaidimo dalis, aštrus humoras ir nenuilstantis Bagas, tie tikrai neliks abejingi ir antajai jo daliai.

Kam patiko pirmoji šio žaidimo dalis, aštrus humoras ir nenuilstantis Bagas, tie tikrai neliks abejingi ir antajai jo daliai.

### IVERTINIMAI:

- Grafika: 8
  - Garsas: 8
  - Muzika: 8
  - Turinys: 6
  - Intarpai: 8
  - Valdymas: 8
  - Realybės pojūtis: 5
  - Bendras įvertinimas: 73%
- + – puikiai perteiktas humoro jausmas ir nuostabūs veikėjų charakteriai  
 -- nieko naujo.

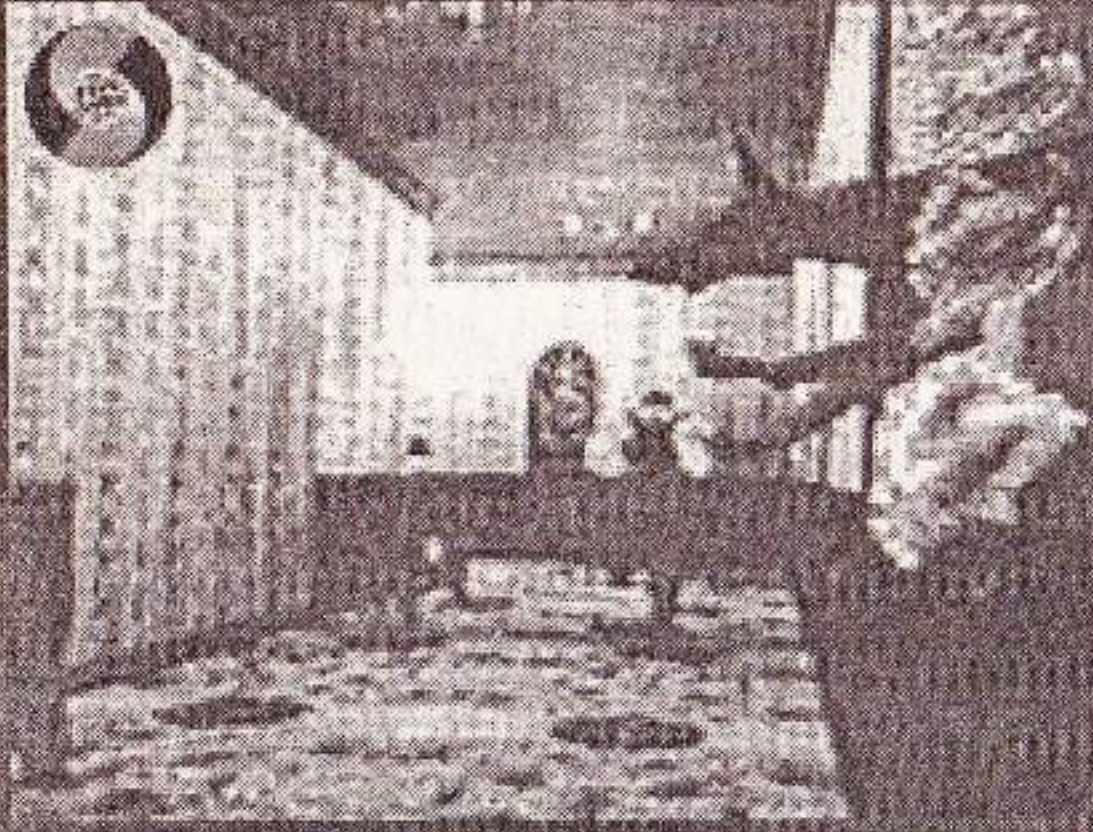


## VIDEO ŽAIDIMAI

## VIDEO ŽAIDIMAI

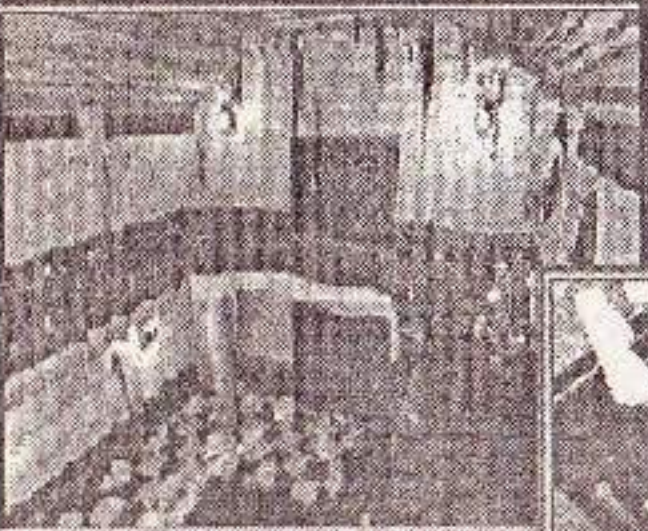
## VIDEO ŽAIDIMAI

## VIDEO ŽAIDIMAI



Kas nežaidė šio žaidimo, tas, ko gero, išvengė dar kelių bemiegių naktų, nepatyrė šiurpinančio siaubo, k žūtbutinai susiremi su mutantais, zombiais, monstrais, išsiskoko iš daugelio painių, o kai kam gal net ir neįveikiamų galvosūkių.

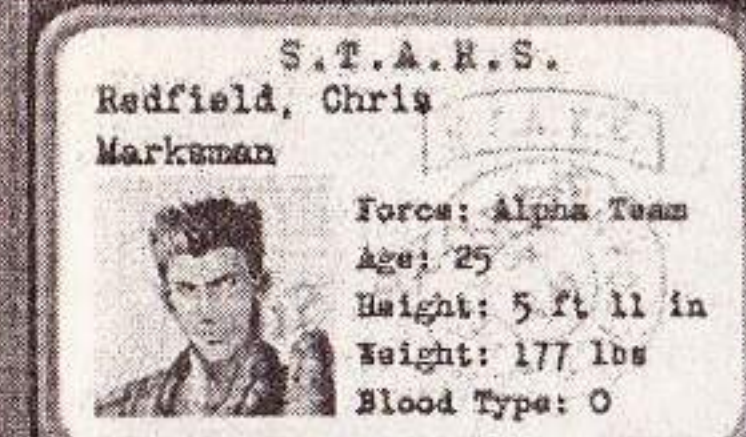
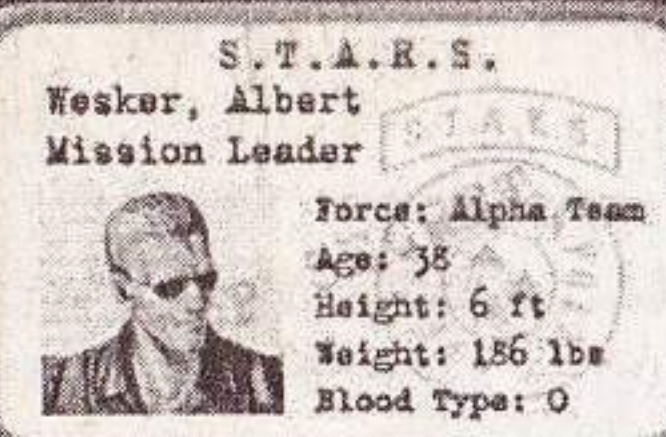
O tiems, kurie žaidė, o gal net ir praėjo šį žaidimą, dar ilgam išliks atminty ir vaidensis naktimis duslus zom-



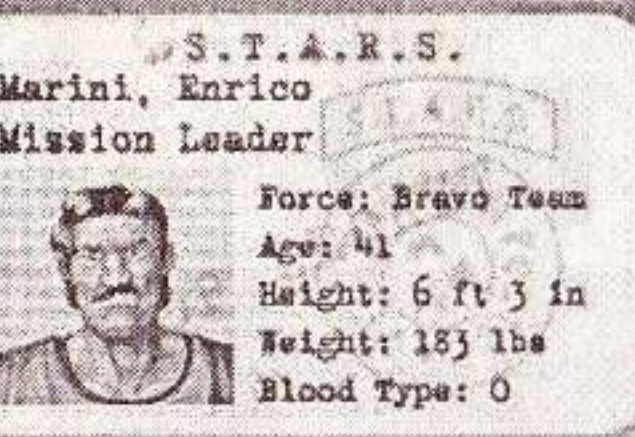
bių šnopavimas, tylą suardantis šuns staugimas, priešio kraujas po taiklaus jūsų šūvio, zombis, panarines galvą prie jūsų komandos draugo lavono...

**SVEIKI ATVYKĖ Į RESIDENT EVIL – SVEIKI ATVYKĖ Į PRAGARA.**

Ten buvo BRAVO, o dabar atvyko ir ALPHA komanda. Ši komanda nuo šiol yra tavo komanda, o jos nariai – tavo draugai, o gal net ir priešai (?).



Kad bent kiek suprasitumėte, apie ką kalbama, visu-



**TEMA: nuotykių;**  
**SUKURĖ: LUCAS ARTS;**  
**KOMPIUTERIS: NINTENDO 64;**  
**AMŽIUS: 13+**

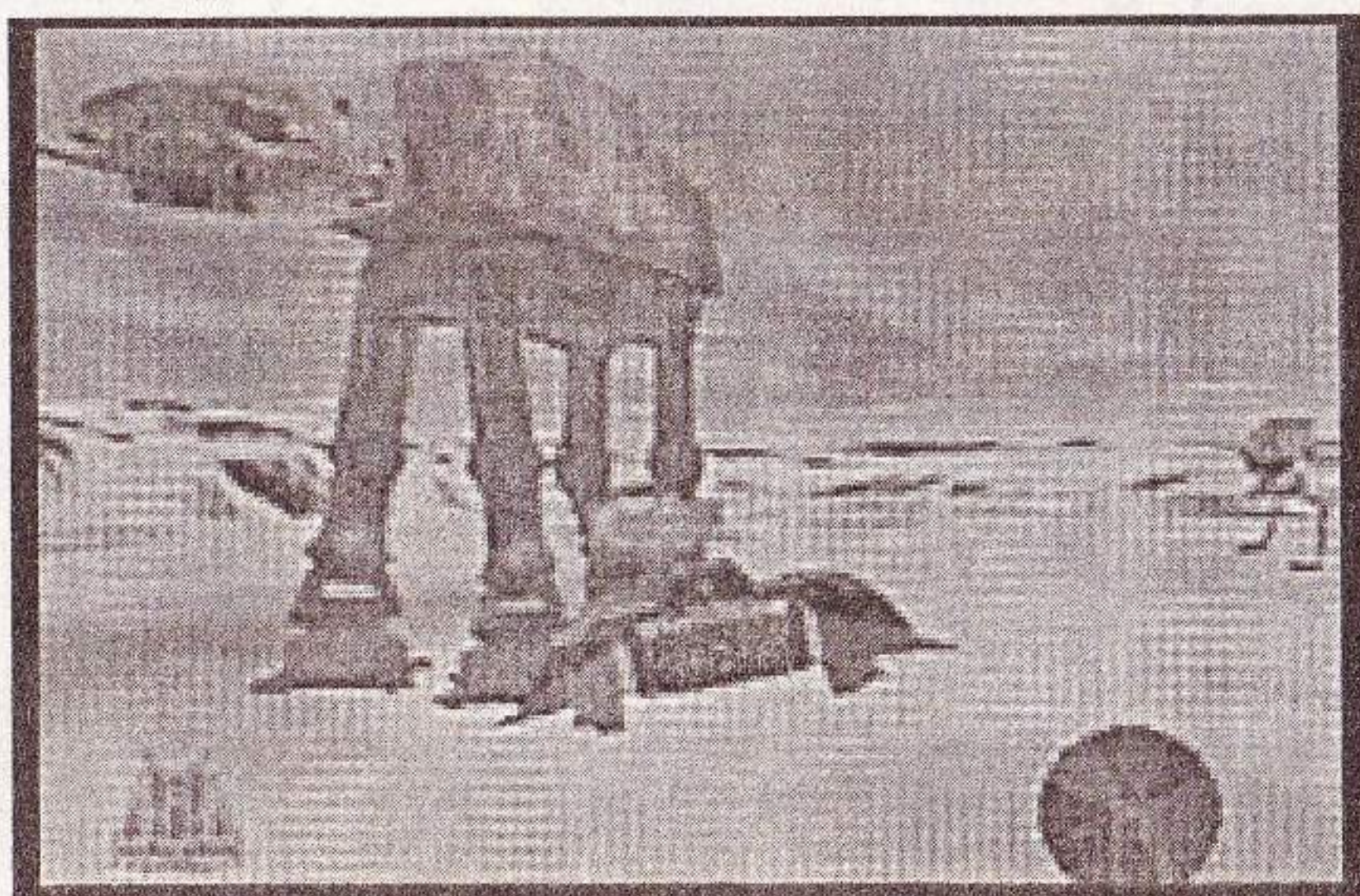
Kai buvo sukurtas filmas „Žvaigždžių karai“ (STAR WARS, 1978 m.), o tiksliau pirmoji jo dalis, niekas nesitikėjo ir nelaukė, kad laikui bėgant ši tema taps tokia populiari.

Nuo tada iki dabar technologija padarė didžiulę



pažangą. Šiandieniniai kompiuteriai ir kompiuterinės sistemos, anuomet egzistavo gal būt tik fantastų kūrinuose.

Per šį ganėtinai trumpą laiką (20 metų) buvo sukurta daugybė „Žvaigždžių karų“ filmų, parašyta daugybė knygų tuo pačiu pavadinimu ir dar daugiau kompiuterin-



pirma reikėtų papasakoti, nuo ko viskas prasidėjo. O buvo taip...

Kažkokiam žemės kampe yra miškas RACOON, kurio tankmėje stovi didžiulis senas, apleistas namas. Kažkas labai pasistengė ir šio namo požemiuose įrengė modernią laboratoriją. Joje buvo vykdomi eksperimentai su žmonėmis. Jų tikslas buvo vienas – sukurti galingą biologinį ginklą TYRANA, tai yra milžiniška galingą monstrą. TYRAN jau beveik baigtas ir tuoj turėtų būti paleistas į darbą, jei ne vienas „bet“...

Prieš tai atliktoms eksperimentams reikėjo iš kur nors gauti žmoniją. Ši problema buvo išspręsta labai paprastai – žmonės buvo slapta grobiami iš netoliese esančio bendravardžio RACOON miesto.

Vėliau S.T.A.R.S (SPECIAL TACTICS and RESCUE SQUAD) organizacija ėmė aiškintis tokio masinio žmonių dingimo priežastis. Buvo rastos kelios dingusių žmonių kūno dalių liekanos. Norint vykdyti išsamius tyrimus buvo suformuotas karinis būrys – BRAVO ir išsiųstas sraigtasparniui tirti aplinkinę teritoriją. BRAVO sugebėjo pasiekti tą seną namą, ir čia radijo ryšys su S.T.A.R.S. nutrūko...

Po kiek laiko (1998 m.) ten buvo pasiūstas kitas būrys – ALPHA, kuris sraigtasparniui taip pat pasiekė seną namą ir aptiko BRAVO sraigtasparnio

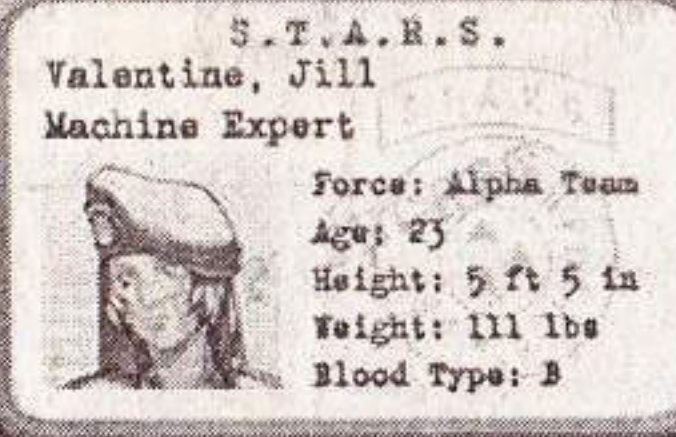
likučius. Radijo ryšys su S.T.A.R.S. taip pat nutrūko. Tačiau ALPHA komanda vis tiek pradėjo tyrinėti tą vietą, kurioje buvo rastas sudužęs sraigtasparnis.

Sutemus ir patekęs mėnulio pilnačiai, juos užpuola iš ugni panašus padaras. Vienintelis išsigelbėjimas – bėgti į seną namą.

Tačiau ten jų niekas nelaukia, niekas nepasiūlo puodelio kavos.

Štai nuo šios vietos jūs pradėsite žaidimą, bet prieš tai jums suteikiama teisė pasirinkti vieną iš dviejų herojų: Chris Redfield arba Jill Val-

entine. Žinoma, geriau rinktis Jill, nes su ja yra daugiau šansų pereiti žaidimą: ji iš pat pradžių turi pistoletą ir peilį bei gali paimti iš viso 8 daiktus. Tai ypač svarbu, nes žaisdami gausite įvairių ginklų, kurie padės išlikti gyvam, bei turėsite atrasti vietas susidėti įvairiems daiktams, be kurių neišeis atrakinti kai kurių durų ir slaptaviečių. Chris iš pradžių teturi peilį ir gali paimti tik 6 daiktus. Tai labai ap sunkins žaidimą, nes norint paimti kai kuriuos daiktus, be kurių neįmanoma išsiversti, teks atsisakyti kai kurių ginklų. Tačiau jei jau perėjote RESIDENT EVIL su Jill, tai

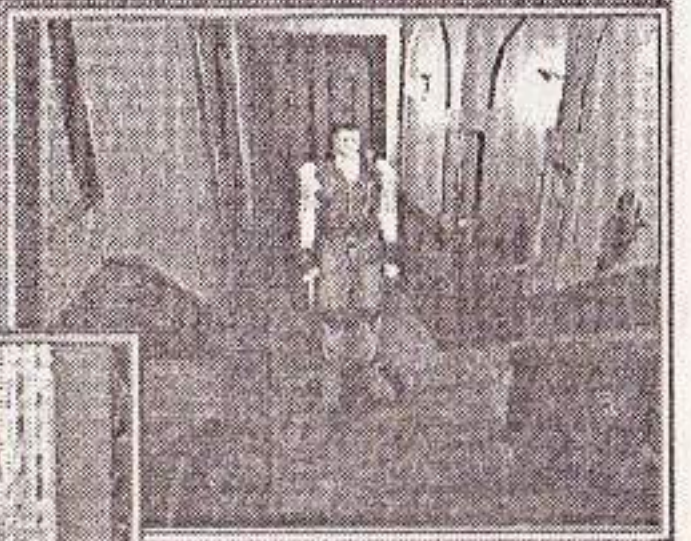


šiuos klausimus, o kartais iškelia naujų. Žodžiu, kelias savaites turėsite ką veikti.

pasistenkite pereiti jį ir su Chris, nes žaidimas su šiuo heroju labai skiriasi.

Šiame name yra apie 120 įvairiausių kambarių ir koridorių. Namas tikrai nemėnkas ir visus 120 kambarių vienaip ar kitaip privalėsite aplankyti, o kai kuriuos iš jų net po kelis kartus. Tuose kambariuose jūsų tyko daugybė priešų: įvairūs zombiai, šunys, pabaisos ir kt. Žaidimo pabaigoje pamatysite ir patį TYRANA.

Ginklų pasirinkimas tikrai įvairus: peilis, pistoletas, medžioklinis šautuvas, bazuka liepsnosvaidis ir t. t. Kaip matote, priešus yra su kuo naikinti. Nenustebkite neradę zombio lavono toje vietoje, kurioje jį patiesėte. Tai ne koks nors žaidimo trūkumas ar programuotojų klaida. Zombiai prisikelia. Prisikelia tam, kad susidorotų su jumis. Žaidimo grafika nebloga. Kamera pasisuka jums patogiai kryptimi. Muzika atitinka žaidimo tempą. O patį žaidimą pavairina animuoti intarpai, kurie palaiko nuolatine veiksmo įtampa bei atsako į kai kuriuos žaidimo pradžioje iškilu-

**IVERTINIMAS:**

Grafika – 8  
Garsas – 8  
Muzika – 7  
Turinys – 9  
Video intarpai – 6  
Valdymas – 9  
Realybės pojūtis – 8  
Bendras įvertinimas – 78%

„+“ – gera grafika bei garsas, žaidimo metu jaučiama nuolatine įtampa, dėl to žaidimas tikrai nenuobodus.

„-“ – nekokybiški intarpai ir jų grafika.

# STAR WARS

## SHADOWS OF THE EMPIRE

**TEMA: nuotykių;**  
**SUKURĖ: LUCAS ARTS;**  
**KOMPIUTERIS: NINTENDO 64;**  
**AMŽIUS: 13+**



eniai sukurtas videofilmas „STAR WARS TRYLOGY“, kuris dar pratur-

į žaidimų.

Ši tema jau kurį laiką atrodė visai išsemta, tačiau tai paneigė neseniai sukurtas videofilmas „STAR WARS TRYLOGY“, kuris dar pratur-

tino „Žvaigždžių karų“ seriją. Beveik tuo pat metu buvo išleistas ir kompiuterinis žaidimas „S.W.S.O.T.E“ (STAR WARS: SHADOW OF THE EMPIRE), skirtas NINTENDO 64 kompiuteriui.

Pažaidę 3 DO ar PS skirtus žaidimus STAR WARS REBEL ASSAULT ar STAR WARS DARK FORCES, o po to ir S.W.S.O.T.E, skirtą N64, iš karto pajusite skirtumą. Suprasite, kad N64 versijai kažko trūksta, kad čia kažkas ne taip. O trūksta filmuotų videointarpų, kurie lydėjo ankstesnes S.W. versijas. Šiam kompiuteriui filmuoti videointarpai tapo nepasiekiami jau tada, kai jo (NINTENDO 64) kūrėjai sumanė žaidimus programuoti „kartridžuose“.

Dėl tokio jų sprendimo visų pirma nukentėjo garsas. Ne išimtis ir šis žaidimas. S.W.S.O.T.E garsas yra ne itin kokybiškas ir nesulyginamas su CD garso kokybe.

Tačiau jei nekreipsime į tai labai daug dėmesio, galima drąsiai teigti, kad žaidimas vykęs.

Čia galėsite skraidyti erdvėlaiviais, paklaidžioti painiais tarpžvaigždinės ba-

zės labirintais, o vėliau pasivažinėti, t. y. paskraidyti motociklu. Kaip matote, tikrai bus ką veikti.

O jei dar paminėtume 10 didžiulių lygių, kuriuose sutiksime daugybę įvairių (net 16 rūšių) priešų, be to, jums teks susikauti ir su 6 galiniais bosais.

Atitinkamiems priešams skirti atitinkami ginklai. Šiaip ginklų tikrai nemažai. Skridami erdvėlaiviu turėsite ne labai didelį pasirinkimą – jūsų paslaugoms tik lazeris ir raketos. Tačiau klaidžiodami tarpžvaigždinės stoties labirintais rasite begales „žaisliukų“. Tačiau bosams nugalėti turite rasti šį tą ypatingo ir be galo galingo. Kaip tai padaryti, sužinosite žaisdami.

Siūlau šį žaidimą pažaišti ir dėl to, kad jis buvo pripažintas geriausia S.W. versija ir kol kas yra sukurtas tik N64.

**IVERTINIMAI:**

Grafika – 8  
Garsas – 7  
Muzika – 6  
Turinys – 8  
Intarpai – +8  
Valdymas – 8  
Realybės pojūtis – 7  
Bendras įvertinimas – 74%  
+ – puikiai suderinti keli žanrai  
- – blogas garsas ir nekokia grafika.



# INTERNET' E SURENGTA ŽURNALO PC GAMER KONFEREN- CIJA SU DŽONU ROMERO

## ION STORM



Buvo vienas kompanijos „ID Software“ vadovų, kūrė žaidimus DOOM ir QUAKE. Neseniai jis paliko šią firmą ir įkūrė savo kompaniją „Ion Storm“.

**Klausimas:** Jei kalbėsime apie žaidimų kūrimą, kuo iš esmės kompanija „Ion Storm“ skiriasi nuo „ID“?

**Dž. R.:** Kompanija „Ion Storm“ pagrindinį dėmesį sutelks ne technologijos vystymui, o išpūdingam dizainui, kuris bus derinamas su puikia technologija, tokia kaip Quake Technology.

**Klausimas:** Ar greitai laiku Jūs nesiruošiate kurti naujų RP žaidimų?

**Dž. R.:** Taip, šiuo metu Tomas Helas kuria stulbinantį RPG ANACHRON-OX. Trimačiams vaizdams bus naudojama QUAKE technologija. Šio žaidimo pasirodymas bus tikra BOMBA.

**Klausimas:** Kokį žaidimą Jūs dabar kurate?

**Dž. R.:** Dabar kuriu labai „kieta“ žaidimą DAIKATANA. Tai veiksmo žaidimas, išnaudojantis QUAKE technologiją.

**Klausimas:** Gal galite daugiau papasakoti apie DAIKATANA? Kas tai per žaidimas? Kaip jame panaudojami nuotykiniai elementai?

**Dž. R.:** Jau pats žaidimas yra nuotykis. Čia daug QUAKE primenančio veiksmo, tačiau yra ir siužetinė linija.

**Klausimas:** Ar kompanija „Ion Storm“ kurs ne tik PC žaidimus, bet ir konsolinius (N64)?

**Dž. R.:** Taip, mes kursime žaidimų N64 skirtas versijas (žaidimų, kuriuos galima pritaikyti šiai platformai).

**Klausimas:** Kodėl jūs visi palikote ID? Juk ši kompanija savo srityje yra geriausia pasaulyje?

**Dž. R.:** Aš norėjau dirbti daugiau nei prie vieno projekto vienu metu ir pagrindinį dėmesį skirti dizainui, o ne technologijai, kuriai ID skiria daugiausiai dėmesio.

**Klausimas:** Ar Jūs ruošiatės likti Teksase?

**Dž. R.:** Taip. Mes įsikūrėme Dalase.

**Klausimas:** Kaip Jūs, būdamas trimačių žaidimų kūrėjas, vertinate savo konkurentų sukurtus žaidimus? Kaip Jums atrodo, ar tarp jų yra daug gerų, originalių sumanymų?

**Dž. R.:** Dauguma – mėšlas, išskyrus kompanijų „Lucas Arts“ ir „3D Realms“ žaidimus. BLOOD – tai tikrai puikus žaidimas. O kiti nieko gero.

**Klausimas:** Ar Jums nekyla noras grįžti prie „programavimo garaže“? Ar darbas didelėse kompanijose Jūsų nevargina?

**Dž. R.:** Ne, nekyla, nes vienintelis būdas kurti ambicingus žaidimus yra tikra kūrybinė komanda ir daugybė resursų. Geriausias pavyzdys yra žaidimas FINAL FANTASY VII – jį kūrė daugiau, nei 100 žmonių ir jiems tikrai puikiai pasisekė.

**Klausimas:** Ką Jūs manote apie žaidimą TUROK?

**Dž. R.:** Aš jo nežaidžiau, taigi nieko pasakyti ir negaliu.

**Klausimas:** Džonai, ar aplinkybė, kad Jūs žinote visas savo sukurtų RPG paslaptis, nemažina malonumo juos žaisti?

**Dž. R.:** Man mažina, tačiau Jums tikrai ne!

**Klausimas:** Džonai, ką aš turėčiau baigti, jei noriu tapti žaidimų programuotoju?

**Dž. R.:** Siūlyčiau pasėdėti namie su krūva programavimo knygų ir paprasčiausiai „gyventi kompiuteryje“, kol nepradėsite gerai programuoti.

**Klausimas:** Ar Jūs kartais nesate „satanistas“? QUAKE sukurtas su tikru įkvėpimu! Man jis labai patinka.

**Dž. R.:** Žinoma, nesu nei „satanistas“, nei nacistas.

**Klausimas:** Jei kalbame apie RPG, ar neplanuojate ko nors panašaus į ULTIMA Online? Ar nemanote, kad tokie tinkle esantys „pasauliai“ yra multyplayer žaidimų ateitis?

**Dž. R.:** Kol kas dar nesiruošiame kurti žaidimų, skirtų žaisti tik per tinklą. Gal būt ateity. Maždaug po trijų metų tinklo pasauliai bus tikrai būtent tai, ko reikia.

**Klausimas:** Kokio tipo žaidimus Jūs žaidiate? (Žinoma, jei iš viso yra laiko juos žaisti)

**Dž. R.:** Žaidžiu bet ką, kas išleidžiama gero. Po OUTLAWS šiuo metu man labiausiai patinka BLOOD. Mano mėgstamiausias žaidimas yra CHRONO TRIGGER.

**Klausimas:** Kas Jūs įkvėpia monstrų kūrybai: košmarai, televizija, knygos, Visagalis Cthulu (rašytojo H. P. Lafkrofto sukurta mitologinė dievybė)?

**Dž. R.:** Viskas yra labai gerai apgalvojama. Nemanykite, kad iš ryto aš pabundu išpiltas šalto prakaito ir sukuriu kokį nors naują pabaisą ar kažką panašaus.

**Klausimas:** Man 14 metų. Kokią programavimo kalbą Jūs man patartumėte mokytis visų pirma?

**Dž. R.:** Mokykis C/C++. Kai ją gerai išmoksi, mokykis Intel assemblerio kalbą.

**Klausimas:** Kiek Jums prireikė laiko žaidimui DOOM sukurti?

**Dž. R.:** Nuo pat užmanymo 6 žmonėms šį žaidimą sukurti prireikė 1 metų.

**Klausimas:** Ar kompanija „Ion Storm“ kurs realaus laiko strateginius žaidimus? Gal jau yra koks nors pradėtas?

**Dž. R.:** Žaidimo pavadinimas DOPPELGANGER. Informaciją apie mūsų žaidimus rasite adresu [www.ionstorm.com](http://www.ionstorm.com)

**Klausimas:** Kai Jūs tapsite pasaulio valdovu, ar būsite gailėstingas kitoms 3D žaidimus kuriančioms kompanijoms?

**Dž. R.:** Taip. Aš noriu žaisti kuo daugiau 3D žaidimų.

**Klausimas:** Ar iš tikrųjų jūs skaitote visus Jums ateinančius laiškus?

**Dž. R.:** Aš tikrai perskaitau visus mano vardu ateinančius laiškus. Dėkui Jums. Myliu Jus visus!

## KELI IDOMESNI INTERNET' O ADRESAI:

[Http:// www.sega.com/](http://www.sega.com/)

Šis adresas skirtas segos mėgėjams. Čia jūs galėsite sužinoti naujausius segos žaidimus, atsisiųsti segos parodomųjų žaidimų, sužinoti žaidimų dešimtuką ir taip pat jūs galėsite sužinoti apie naują ir neįtikėtiną SEGOS PA-SAULĮ Londone.

[Http:// www.disney.com/](http://www.disney.com/)

Šis adresas skirtas DISNĖJAUS gerbėjams. Čia jūs galėsite sužinoti apie naujausius Disnėjaus filmus, atsisiųsti įvairių filmų ištraukas, sužinoti filmų dešimtuką ir taip pat sužinoti apie įmantrųjį DISNEY LEND'ą Amerikoje.

[Http:// www.turner.com/](http://www.turner.com/)

Šis adresas skirtas CARTOON NETWORK, TNT, BBS, TURNER televizijos mėgėjams. Čia jūs galėsite sužinoti apie pačią televiziją, užsisakyti bilietus į wresling'o ( wcv ) varžybas ir sužinoti apie jį patį bei daug ką kitą.

[Http:// www.hollywood.com/](http://www.hollywood.com/)

Šis adresas skirtas garsiojo HOLIVUDO mėgėjams. Čia jūs galėsite sužinoti apie Holivudo naujausius filmus, atsisiųsti įvairiausių filmų ištraukų, sužinoti filmų dešimtuką ir taip pat susipažinti su garsiais aktorais.

[Http:// www.nintendo.com/](http://www.nintendo.com/)

Šis adresas skirtas NINTENDO gerbėjams. Čia jūs galėsite sužinoti naujausius nintendo sukurtus žaidimus, atsisiųsti naujausių žaidimų parodomųjų versijų, sužinoti žaidimų dešimtuką ir dar daug ką kitą.

Kęstas Gaigalas (Vilnius)

<http://www.gamecenter.com>

Šis adresas skirtas įvairiai informacijai apie kompiuterinius ir video žaidimus.

Čia galima rasti žaidimų naujienų, kodų, gauti žaidimų ekspertų patarimų. Taip pat čia galima gauti informacijos apie įvairias žaidimų taktikas.

Tačiau, jei norite gauti žaidimų nuotraukų, čia eiti neverta.

<http://meccaworld.com>

Tai labai geras PC žaidimų adresas. Čia galima rasti labai daug įvairių PC žaidimų recenzijų, demo versijų, naujienų, kitokios naudingos informacijos apie PC žaidimus, o taip pat daug gerų linkų.

Be to šiuo adresu rasite begales naujausių ir senesnių žaidimų labai kokybiškų nuotraukų.

<http://home.ech-on.net/~command/fright.htm>

Tai siaubo literatūros, siaubo klasikos ir klasikinės literatūros puslapis. Tegul nieko negąsdina žodis „siaubo“. Šiuo adresu galima rasti tikrai gerų rašytojų kūrinių.

Be to čia yra 3D žaidimų linkai, kur galima gauti begales informacijos apie 3D žaidimus, jų žemėlapius ir šiaip gerų žaidimų linkų.

Kompanija „Konami“ oficialiai paskelbė, kad „Saturnui“ bus išleisti tokie „PlayStation“ žaidimai kaip CASTLEVANIA X, SUIKODEN ir VANDAL HEANTS. „Saturno“ versijose bus šis tas pakeista. Kol kas paskutiniai du žaidimai numatomi išleisti tik Japonijoje.

Kompanijos „Activision“ žaidime GRAND TOUR RACING'98 yra viskas, ko reikia lenktynių žaidimui. Tikroviškas valdymas, puiki grafiška, 40 automobilių, 36 trasos, įvairios oro sąlygos, kiekvienoje trasoje skirtingos kliūtys ir išpūdingi trimačiai susidūrimai. Rugsėjo mėnesį lenktynių žaidimų mėgėjai galės pamatyti, ar „Activision“ žaidime pasiseks suderinti visus šiuos dalykus ir ar tai bus tikrai geras lenktynių žaidimas.

Po truputį kompiuterių žaidimai braunasi į kino ekraną. 1998-ųjų vidury turi pasirodyti filmas, pastatytas pagal žaidimą RESIDENT EVIL. 1999-aisiais numatoma išleisti net 3 filmus pagal žaidimus DOOM, DUKE NUKEM ir TOMB RAIDER. Manoma, kad Diuką Nukemą vaidins Dolphas Lundgrenas. Kas vaidins kituose dviejuose filmuose, kol kas nežinoma. Sklido gandai, kad DOOM'e vaidins Arnoldas Švarcnegeris, tačiau 1999-aisiais turi pasirodyti ir filmas TERMINATOR 3, kuriame Švarcnegeris vėl vaidins pagrindinį vaidmenį. Taigi šis gandas vargu ar pasitvirtins.

„Origin Systems“ paskelbė, kad ULTIMA Online beta versija pasiekė naują rekordą. Prie šio žaidimo vienu metu buvo prisijungę daugiausia žaidėjų nei bet kada iki šiol – net 2850 žmonių. Kai bus išleista galutinė žaidimo versija, prie ULTIMOS vienu metu galės prisijungti dar daugiau žmonių.





# Kokios būna programos?

*Kompiuterinių programų yra begalės. Visų ir nesuminėsime. Bėlieka tik išvardinti labiausiai paplitusias programas.*

## Programos skirtos darbui su tekstu

Tekstiniai redaktoriai – tai programos, skirtos tekstų rinkimui, redagavimui, dokumentų arba leidinių paruošimui spaudai.

Labiausiai paplitusios Lietuvoje yra WRITE, MICROSOFT WORD ir WORD FOR WINDOWS, AMI PRO, WORD PERFECT.

Labiausiai paplitusios leidybinės programos yra XEROX WENTURA PUBLISHER ir nauja jos versija COREL VENTURA, PAGER MAKER, QUARK X PRESS. Šios programos leidžia komponuoti tekstus, sudarytus iš daug dalių ir iliustracijų (tuo pačiu ir spalvotus), sudaryti daug kolonų, grafikų, pavadinimus.

Šiomis programomis atlikti maketai (knygų, laikraščių, žurnalų) atitinka pačius griežčiausius poligrafinius reikalavimus.

Norint leidiniuose sumažinti klaidų kiekį, naudojamos klaidų taisymo programos (SPELLING).

Taip pat yra programos-vertėjai – iš anglų, vokiečių, prancūzų ir kitų kalbų į lietuvių ir atvirkščiai, programos-žodynai.

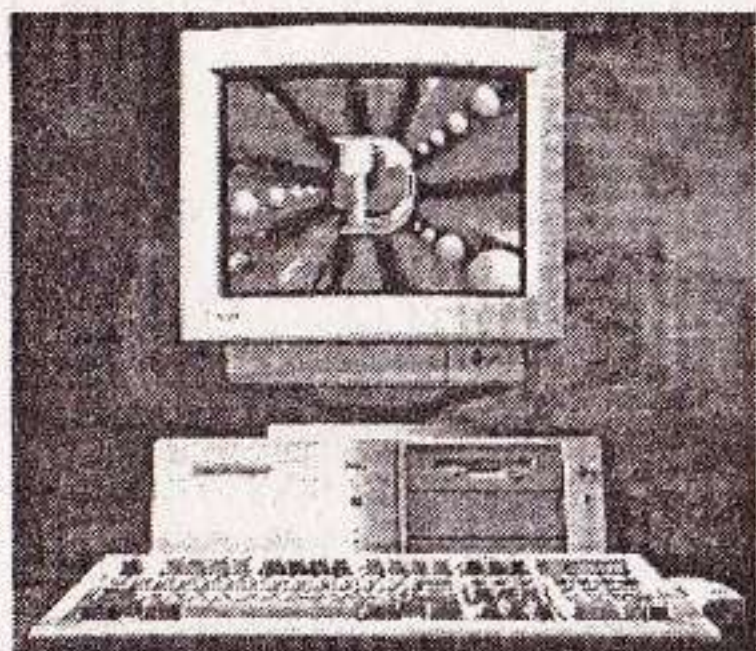
Be tekstinių programų galima paminėti vaizdų pažinimo programas – jos leidžia skanuoti tekstus ir vaizdus.

Tekstą atvaizduoti kaip paveikslėlį labai paprasta, tam tinka bet kuri skanavimo programa ir dauguma „piešimo“ programų. Tačiau paveikslėlio redaguoti kaip teksto negalima, be to diske jis užima kur kas daugiau vietos.

Yra programos, kurios gali paveikslėlyje suprasti raides ir nuskaityti nuo vaizdo tekstą. Tokios programos būna dviejų rūšių: vienas reikia išmokyti pažinti vieną ar kitą šriftą, kitos pačios gali pažinti šriftus ir todėl nereikia bereikalingai eikvoti laiko.

kai kurios programos ne tik nuskaityti tekstą, bet ir nustato jo šriftą – normalus, kursyvas, pabrauktas, išryškintas.

Be to yra dar viena vaizdų nuskaitymo programa – iš faksų.



**Jeį esate jaunas (-a) (ne mažiau kaip 18 metų), energingas (-a), mėgstate ir mokate bendrauti su žmonėmis; jei Jums patinka KIBER ZONA; jei suvokiote šio laikraščio paskirtį ir žinote, kad sugebėtumėte būti šio leidinio reklamos agentu, rašykite adresu:**

**KIBER ZONA,  
LT-2014, VILNIUS.**

## Muzikiniai redaktoriai

Kaip pastebėjote, kompiuteris gali išgauti garsus.

Yra programos, kurios leidžia Jums pačiam rašyti savo kompiuterio garsiakalbiui muziką (tai PC speaker) tiksliau ne rašyti, o užrašyti (paversti į kompiuteriui suprantamą kalbą).

Pačios paprasčiausios jų yra PI-ANONOMAN, kurios gali įrašyti muziką ne natomis, o skaitmenine forma: skaičius – garso aukštis, skaičius – garso ilgis. dar viena labai paprasta programa yra MUS EDIT – tai penkiabalsė programa skirta muzikos įrašymui ekrane ne natomis, o skaitmenimis (tokiu būdu net jei visai nieko nesuprantate natose, tačiau tiksliai galite vieną po kitos jas įvesti į kompiuterio atmintį, galite išmokyti jį groti net sudėtingiausią klasikinį kūrinį). Be to šios programos atmintyje dažniausiai jau turi kelias melodijas.

Kiek sudėtingesnės programos yra SCREAM TRACKER ir MOD EDIT. Jos gali skaityti muziką iš mikrofono ir magnetofono (jei turite garso kortą arba kitą garso įrenginį), leidžia redaguoti esančią melodiją ir kurti naują kiekvienam instrumentui atskirai. Iš esmės šitaip galima kurti partijas kiekvienam kompiuterinio ansamblio instrumentui, keisti kiekvienos natos tembrą – imti standartinį iš besikeičiančio tembro rinkinio arba sukurti savo, o taip pat diske išsaugoti muzikinį failą ir į magnetofoną perrašyti užbaigtą opusą.

Taip pat yra didelės profesionalios programos muzikos įrašymui ir tembrų bei melodijų apdorojimui. Su jomis dirba daugelis muzikantų. Šios programos leidžia ne tik kurti įvairaus sudėtingumo muzikinius kūrinius įvairiems instrumentams ir atkurti juos arba įrašyti į magnetofoną, bet ir užrašyti naują partitūrą popieriuje.

Taip pat galima įvesti muziką tiesiai iš klaviatūros, prijungtos prie kompiuterio ir savo darbo rezultatą įrašyti į diskelį. Po to koncerto metu šią disketę įstatyti į sintetizatorių ir jį gros kartu su jumis.

Taip pat yra programos-sempleriai, leidžiančios įrašyti, saugoti ir rekalui esant, naudoti „gyvų“ ir elektroninių instrumentų tembrus, balsus ir kitą. Dažniausiai tokios programos turi didelę garsų biblioteką.

Yra programos-redaktoriai, kompiuteriniam garso montavimui ir atskirų partijų suvedimo į vientisą daugiakanalį įrašą – tai elektroninis daugiakanalio magnetofono analogas, sustiprintas kompiuterio galimybėmis (CUBASE, PERFOMEN, PRO5, VISION, NOTATOR LOGIC).

## Grafikiniai redaktoriai

Grafikinių redaktorių yra labai daug. Būna galingos profesionalios programos, pvz.: COREL DRAW, ALDUS PHOTO STYLER, 3D STUDIO, ADOBE ILLUSTRATOR, ADOBE PHOTOSHOP, PICTURE MAN – kaip taisyklė tai labai didelės programos su begale pagalbinių programų (todėl jos vadinamos grafikiniiais paketais).

Taip pat yra paprastesnės ir kompaktiškesnės programos: PHOTO FINISH, IMAGE, ir visai paprastos kaip pavyzdžiui PAINTBRUSH (standartinė WINDOWS programa), PAINTBRUSH 4 (kiek sudėtingesnis variantas, skirtas DOS), MS DRAW (iš WORD FOR WINDOWS komplekto).

Grafikiniai redaktoriai būna dviejų tipų – bitmapiniai ir vektoriniai.

Bitmapiniai – paveikslą sudaro taškai, t. y. kiekvienam piešinio taškui nurodoma atskira spalva (ALDUS PHOTO STYLER, ADOBE PHOTO SHOP, PHOTO FINISH, PAINT BRUSH).

Vektoriniai redaktoriai (COREL DRAW, ADOBE ILLUSTRATOR, MS DRAW) piešia iškart visą liniją – kreives, atkarpas jos supranta kaip tokių linijų visumą.

Tai visai skirtingi kodavimo būdai ir failo keitimas – ganėtinai sudėtinga problema.

Abu tipai turi savo privalumų ir trūkumų, savo panaudojimą.

Vektoriniai redaktoriai leidžia atlikti labai sudėtingas piešinio formos transmisijas, suspausti ir ištempti, bet kokius kontūro pakeitimus, vaizdą iškreipti, pasukti ir t. t. Čia ypač labai patogų piešti, derinti vaizdą ir užrašą (įvairiai jį išdėstyti). Tačiau nuotraukų korektūrai jos netinka. Vektoriniai grafikiniai redaktoriai naudojami visų rūšių emblemų kūrimui ir įvairių prekinių ženklų, o taip pat įvairaus sunkumo maketui.

Bitmapiniai grafikiniai redaktoriai naudojami kai reikia koreguoti skanuotus vaizdus – paveikslėlius, piešinius, nuotraukas.

Šios programos dažniausiai naudojamos skanuotų vaizdų retušavimui, spalvų ir atspalvių pakeitimui, o taip pat paryškinimui, pašviesinimui ar tamsinimui, žaidimams su šviesomis ir šešėliais.

Į kai kuriuos grafikinius paketus įeina kompiuterinės animacijos (tuo pačiu ir 3D) programos – AUTO DESK ANIMATOR, 3D STUDIO, THE ANIMATOR STAND, ALIAS POWER ANIMATOR.

Yra programos, kurios naudojamos video vaizdų koregavimui, elektroniniam video montavimui, titrų kūrimui, video efektams ir kt. Tačiau tai profesionalios programos (MEDIA 100, D/VISION PRO), reikalaujančios labai daug atminties, didžiulio greičio, o be to specialios video kortos.

## Duomenų bazė, elektroninės lentelės, buhalterinės programos

Duomenų bazė – tai lyg blankų rinkinys, o tiksliau elektroninių kortelių, kuriose yra pastovūs elementai. Duomenų bazę galima sukurti pačiam. Šis procesas skirstomas į dvi dalis: iš pradžių sudarote tuščią bazę, nurodę programai, kur ekrane bus vienas ar kitas laukas, kokio jis bus ilgio, o po to tuos laukus įvardinate pavardėmis, vardais, atlyginimais arba firmų pavadinimais, kontraktų numeriais, prekės charakteristikomis ir t. t.

Duomenų bazę gali sudaryti įvairių tipų kortelės: darbuotojų, apskaitos, darbuotojų užduočių sąrašas, kontraktų rekvizitai ir t. t. Galima saugoti net grafikinius failus – darbuotojų nuotraukas diagramas, piešinius.

Sakykime, įvairios firmos gamina ir parduoda įvairių rūšių duomenų bazes: žinių srityje, ekonomikos ir teisės. Tokių bazių nebereikia programuoti arba pildyti. Imate ir naudojate.

Tačiau jei norite, galite jas papildyti.

Pavyzdžiui, masinės informacijos priemonių duomenų bazė skirta reklaminiams agentūroms: visi laikraščiai,

žurnalai, radijas ir telekompanijos su

adresais ir telefonais ir faksais, tiražų duomenimis, galimybėmis pamatyti sąrašus suskirstytus regionais ir pagal masinių informacijos priemonių rūšis, ir pagal reklamų kainą.

Žodžiu, gera duomenų bazė – tai universalus žinynas.

Visiems šiems smagiems daikčiams kurti yra tam tikros programos FOX PRO, PARADOX, CLARION.

Labai panašios į duomenų bazes yra elektroninės lentelės (spreadsheet). Visų pirma, galima paminėti LOTUS, MICROSOFT EXEL, QUATRO PRO ir kt. Dirbdami šiomis programomis Jūs patys įvardinate eilutes ir stulpelius.

Be to lentelėse keičiant duomenis, tuojau pat keičiasi ir rezultatas. Kaip ir duomenų bazės, elektroninės lentelės leidžia spausdinti ataskaitas ir sąskaitas.

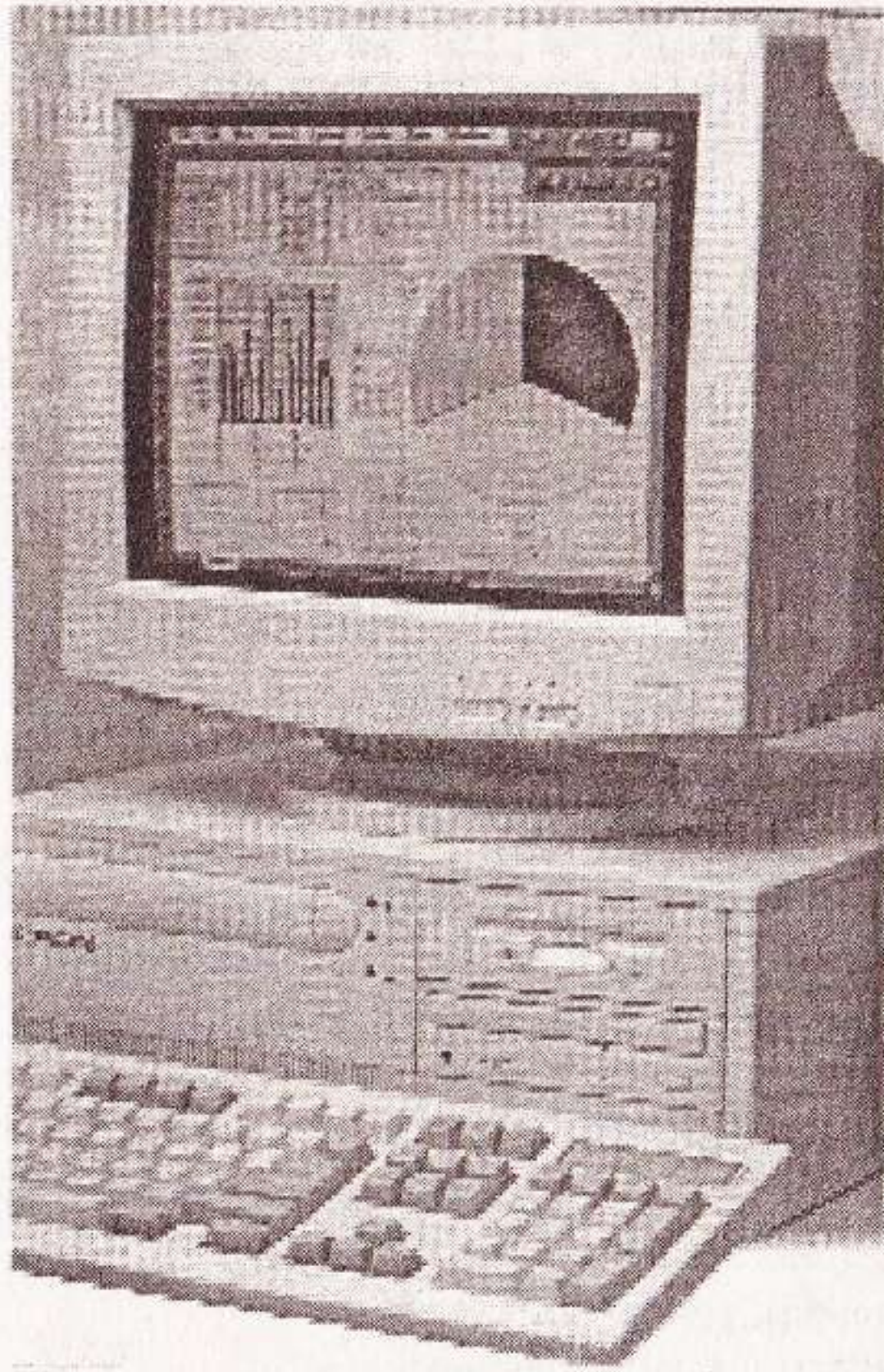
Šiaip jau duomenų bazių ir elektroninių lentelių programavimas yra specialistų darbas. Tokios sitemos instrukciją sudaro apie 500 puslapių knyga (kiekvienas tomas).

Atskira gausios programinės produkcijos klasė – finansinės, bankų, buhalterinės programos, o taip pat finansinės, komercinės ir gamybinės veiklos planavimo programos. Žmonės, kurie planuoja darbą pagal sudėtingą projektą turi įsisavinti buhalterines ir vadybos programas. Žinoma, teks išmokyti daug naujo ir išleisti daug laiko ir jėgų, tačiau kai operacijos, kurias anksčiau atlikdavote per savaitę, dabar mašina atlie-





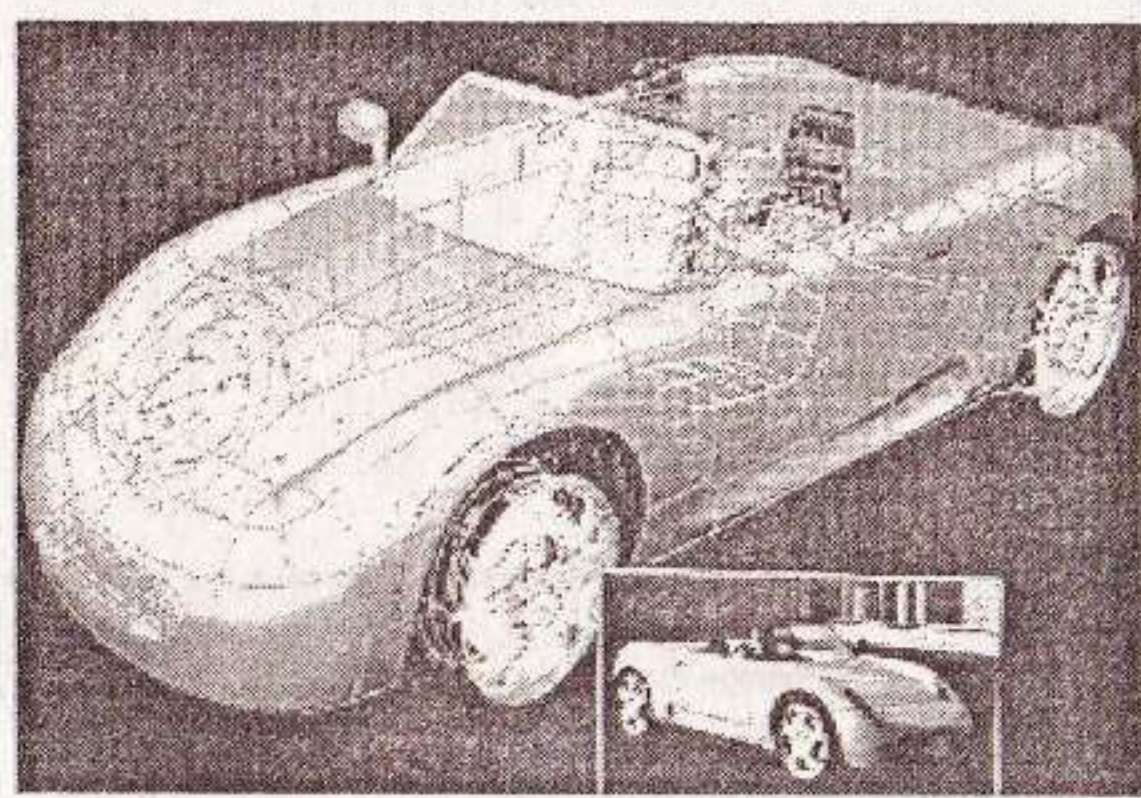
ka per 15 minučių, suprasite, kad laikas tikrai nepraėjo veltui. Be to mūsų laikais



šis darbas ganėtinai prestižinis.

## Integruoti paketai

Pradedantiesiems ypač ydomus dalykas yra integruoti paketai. dažniausiai tai vientisas kompleksas, kurį sudaro tekstinis procesorius, piešimo



programa, elektroninės lentelės, paprasta duomenų bazės sukūrimo programa.

Be to šiuolaikiniai integruoti paketai taip pat turi elektroninio pašto siuntimo ir priėmimo programą, kalkuliatorių ir dar daug viso kito. Tokios programos kaip MICROSOFT EORKS sudarytos labai patogiai ir aiškiai. Jų įsisavinimui dažniausiai nereikia skaityti instrukcijų.

MICROSOFT OFFICE ir PERFECT OFFICE taip pat yra integruoti paketai. Tačiau tai nėra paprastos programos, o greičiau ganėtinai profesionalios.

## Kai kurios kitos programos

Programuotojams (nuo pačių jausniausių iki labai patyrusių) – sukurti labai patogūs apvalkalai su programavimo kalbomis.

Jose galima labai patogiai rašyti ir derinti programas. tam tikslui sukurti begalės įvairiausių sintaksinių analizatorių, derintojų, transliatorių ir kt. Galima rašyti programą, o apvalkalas vėliau taisyks Jūsų klaidas, patars, pagal vieną ar kitą kanalą vykdys jūsų pro-

gramą, rodyt visus pakitimus ir t. t. Tai vienas malonumas.

Kiekvienai žinomai programavimo kalbai yra sukurti keli apvalkalai.

„Beisikui“ – QUICK BASIC, VIRTUAL BASIC, VBASIC.

„Paskaliui“ – BORLAND PASCAL, TURBO PASCAL.

„Si++“ – BORLAND C++, TURBO C++, VISUAL C++, SYMANTEC C++ ir t. t.

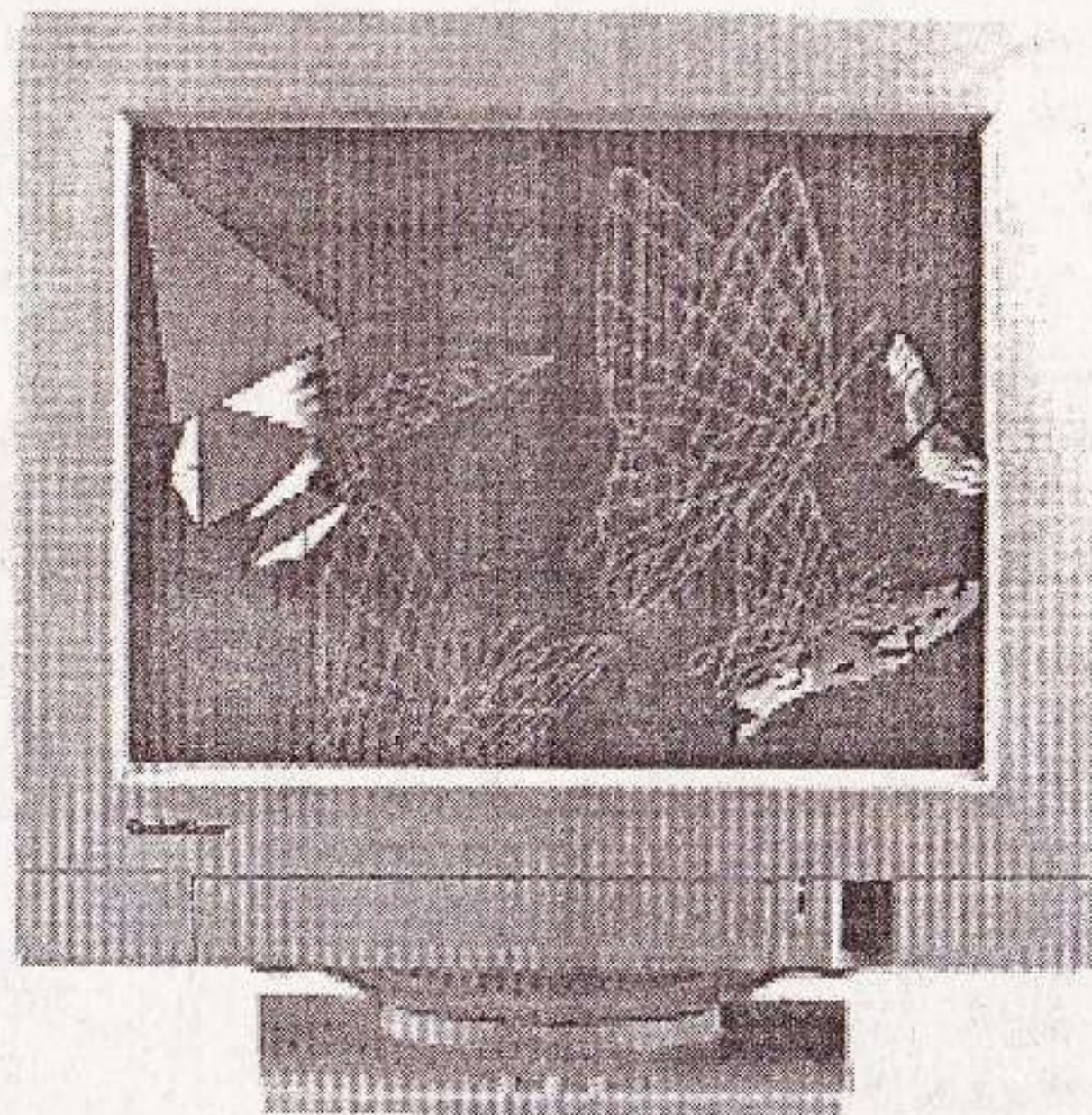
Labai reikšminga programų klasė – profesionalūs programiniai komplekai kompiuteriniam konstravimui (askirų detalių, mazgų, mechanizmų, elektroninių schemų, technologinių linijų – bet ko). Dažniausiai tai labai didelės programos, reikalaujančios didelių aparatinių resursų, kurias sudaro atskiri blokai konstravimui, grafikiniam modeliavimui ir pavaizdavimui ekrane (ir trimachiiais animaciniais elementais), matematiniam parametru apskaičiavimui, technologinės dokumentacijos ir brėžinių sudarymui ir t. t. Tipiškas pavyzdys – Auto CAD paketas.

Be to yra begalės mokomųjų ir pažintinių programų (fizikos, chemijos, matematikos, istorijos, literatūros, užsienio ir gimtųjų kalbų), programų – treniruoklių, skirtų mokytis spausdinti, vairuoti automobilį arba lėktuvą, profesinių žmogaus sugebėjimų testavimui, psichologiniam kolektyvo suderinamumui įvertinti.

Yra specialios programos darbu su geografiniais žemėlapiais ir programos-planetariumai, programos nustatančios laiką, reikalingą nuvykti iš vieno miesto taško į kitą ir programos-enciklopedijos; programos, skirtos namų buhalterinei apskaitai ir technologinių linijų valdymui, begalės medicinos programų.

Iš tiesų kiek įvairiausių programų jau sukūrė programuotojai?!

O kiek dar jų sukurs?..



# CompServis

Kompiuteriniai žaidimai  
Nuotykiniai galvosūkių  
Žinynai ir enciklopedijos



Laukiame prekybos salone "Statistika Jums"  
Gedimino pr. 29, Vilnius. Tel. (22) 61 36 29

# Žaidimai

*Žaidimų sukurta tiek daug, kad nors ir kiek žaisite, vis tiek visų neįveiksite (o ir nereikia). Tiesą sakant, net išvardyti juos visus būtų ganėtinai sunku. Taigi šįkart pakalbėkime apie pagrindinius kompiuterių žaidimų tipus.*

## I. Veiksmo ir arkadiniai žaidimai (action ir arcade)

Aiškos ribos tarp šių žaidimų tipų nėra: ir vienu, ir kitu pagrindas yra veiksmas, jie reikalauja greitos žaidėjų reakcijos ir įgūdžių gerai naudotis džiostiku ar klaviatūra. Tačiau vis dėlto laikoma, kad veiksmo žaidimai skirti vyresniems ir yra rimtesni, o arkadiniai – paprastesni, juos gali žaisti ir jaunesni žaidėjai.

Veiksmo ir arkadinius žaidimus dar galima skirstyti pagal jų siužetą, pavyzdžiui:

„Šauk ir bėk“ arba „užmušk juos visus“ (shot'em up). Tokiuose žaidimuose paprastai būna labai geras ir simpatiškas herojus, kuris, siekdamas kokio nors kilnaus tikslo, turi susiremti su išsisomis gaujomis bjaurių kenkėjų. Žaidimo arba kokio nors lygio pabaigoje dažniausiai reikia nugalėti ypač bjaurų ir stiprų priešą.

„Platformos ir laiptai“ (platforms & ladders). Čia reikia lakstyti labirintais, sudarytais iš horizontalių arba pasvirusių plokštumų ir įvairiausių pakilimų (laiptų, liftų ir t. t.).

Kovų žaidimai (fighting). Tai muštynių turnyrai, kur reikia nugalėti visus priešininkus. Galima pasirinkti kovotoją ir/ arba ginklą. Šiuose žaidimuose dažnai pasitaiko „ypatingasis smūgis“ – t. y. ypač stiprus ir įspūdingas smūgis, atliekamas tam tikra tvarka paspaudus kovotojo valdymo klavišus.

Variacijų begalės – nuo pačių paprasčiausių (GOLDEN AXE) iki ypač sudėtingų, su įspūdinga grafika ir paveikslais (WOLF-3D, DOOM, QUAKE, DUKE NUKEM 3D ir t. t.).

Yra žaidimų, kuriuose kovojama įprastais pistoletais, automatais ir pan., tačiau yra ir tokių, kur tenka pasišaudyti iš fantastiškiausių blasterių, dar kituose tiesiog mušamasi (MORTAL KOMBAT) arba kapojamasi kardais. Visiems šiems žaidimams būtina greita žaidėjo reakcija. Taigi visą laiką, kol ekrane daužosi priešininkai, ne ką mažesnę smūgių krušą tenka iškęsti ir jūsų klaviatūrai.

## II. Simuliatoriai

Šiuose žaidimuose atkuriamas realus gyvenimas. Tai gali būti skraidymo, važiavimo, karo veiksmų, miestų statybos, kompanijos įsteigimo, valstybės įkūrimo bei valdymo, kosminių skrydžių ir t. t. imitacija.

Čia paprastai sukuriamas įspūdis, kad žaidėjas pats sėdi lėktuvo arba automobilio kabinoje, pilnoje ekranų, jungiklių ir mygtukų. Taip galima dalyvauti automobilių lenktynėse (DEATH TRACH, FORMULA-1), tankų mūšiuose (ABRAMS), lėktuvų (F-22, FALCON...) ir sraigatparnių kovose (COMANCHE..., LHX, GUNSHIP), net valdyti kosminius laivus ir robotus (MECJWARRIOR, X-WING). Čia taip pat labai svarbu greita reakcija, nes tiek važiuojama, tiek skrendama ganėtinai dideliu greičiu, o mūšio sėkmė priklausys nuo jūsų vikrumo.

Ekonomikos ir strategijos žaidimai. Tai visi „SIM“ (SIM CITY...) žaidimai – CIVILIZATION, DUNE 2, CENTURION, WARCRAFT 1 ir 2, Z ir kt. Čia statote miestus, šalis ir net išstis planetas, valdote jų vystymąsi, statote namus ir tiesiate kelius, numatote gyventojų mirtinumą, kariaujate ir pasirašote taikos sutartis.

III. Nuotykių žaidimai, kuriuos dar galima suskirstyti į nuotykių veiksmo (action-adventure) ir nuotykių grafinius (graphic adventure) žaidimus.

### 1. Nuotykių veiksmo židimai.

Jų pagrindas yra veiksmas, tačiau čia būna ir ganėtinai strategijos elementų, reikia daugiau ar mažiau pasukti galvas, kad įveiktumėte visas kliūtis. Žaidžiant šiuos žaidimus reikia surasti ir paspausti reikiamus mygtukus, jungiklius, atskleisti įvairias paslaptis ir kt.

### 2. Nuotykių grafiniai žaidimai.

Juos sudaro paveikslėliai ir tam tikras tekstas. Šių žaidimų „protėviai“ buvo tekstiniai žaidimai. Dažniausiai tai sąmojingi, gražūs žaidimai pasakos (LOOM, SIMON, GOBLINS..., MYST, LEGEND OF KYRANDIA), fantastiniai nuotykių (INDIANA JHONES, ZAK...). Visiems jiems būdingi keli bendri bruožai: jūs dažnai nežinote žaidimo tikslo ir priemonių, kuriomis jo sieksite, – tiesiog keliaujate po pasaulį, randate įvairiausių daiktų, iš pradžių net nežinote jų paskirties ir stengiatės suprasti, kas, kaip ir su kuo susiję, todėl jie dažnai vadinami „pasivaikščiojimų žaidimais“. Kartais jie primena sudėtingus „šauk ir bėk“ variantus, tačiau čia niekur nereikia skubėti, yra laiko pagalvoti, dar kiek pavaiškščioti ir viską numatyti. Į nieką nereikia šaudyti, nieko nereikia spardyti kojomis. Dažnai žaidimo pradžioje keliais sakiniais nupasakojama, kas vyksta, koks galutinis tikslas (žinoma, angliškai), tačiau nebūtinai. Jūs durstote pele įvairiausių daiktus, kurie ką nors apie save paaiškina; kalbatės su nepažįstamaisiais ir bendrakeleiviais ir stengiatės išpėti jų žodžiuose paslėptą užuominą; žengiate pro kokias nors duris, gaunate kokių nors daiktų, kuriuos nežinia kada ir kaip pasiseks panaudoti (vėliau jų būtinai prireiks, tik svarbu suprasti, kur ir kada)...

Mąstykite, mėginkite viską pačiu pinėti, apžiūrėti, darykite, kas tik šaus į galvą: bėgiokite, landžiokite į visus plyšius, šniukštinėkite, stengdamiesi suvokti, kur eiti toliau, ką paspausti, per kur trenkti, kokį užkeikimą išstarti (arba sugroti) ir t. t. Jei nesuprantate anglų kalbos, pagalbon pasitarkite žodyną (netingėkite, po to nepasigailėsite) ir įdėmiai skaitykite užuominas. Jei nespėjate perskaityti teksto, paspauskite „Pause“ arba kokį nors kitą klavišą. Nepatingėkite šiek tiek pasukti galvas, ir toks žaidimas suteiks daug malonumo.

IV. RPG – vaidybinis žaidimas (ULTIMA).

Tai žanras, kuris kiek skiriasi PC ir videožaidimų. Žaidžiant šiuos žaidimus galima laisvai judėti po žaidimo pasaulį, bendrauti su kitais personažais, kurie patys aktyviai nedalyvauja, tačiau gali suteikti reikiamos informacijos, spręsti įvairiausių galvosūkių, ieškoti ir panaudoti skirtingus daiktus ir ginklus, stebėti, kaip kinta herojaus charakteristikos. Kovos čia vyksta pasirikus reikiama komandas.

V. Stalo žaidimai ir galvosūkių (puzzle games).

Šiai žaidimų kategorijai priklauso šachmatai (CHESS, CHESSMASTER), kortų žaidimai (PREF CLUB, POKER), pasjansai (GOLF, SOLITAIRE), pasjansai iš domino (TAI PEI, MAJONG), loto (HANGMAN) ir dar daug kitokių. Taip pat jai galima priskirti ir „tetricio“ tipo žaidimus.



# PAGALBOS TARNYBA

8-ame numeryje kažkas ieškojo  
**M.A.X.** kodų, ir turėjo "šiek tiek"

problemų su jais.

**Sprendimas būtų toks:**

[MAXAMMO] – visi šaudmenys;  
[MAXSURVEY] – parodo visus resursus;  
[MAXSPY] – parodo visus priešus;  
[MAXSUPER] – leidžia pasirinkto kovinio vieneto lygį padidinti iki 30 lygio;  
[MAXSTORAGE] – pripildo sandėlius.  
**Kodus reikia surinkti taip kaip parodyta, t.y. pradėdant laužtiniais skliaustais, ir baigiant jais. O kitaip nieko ir nebus %)**

## Redneck Ram- page

Stebėkite alkoholio skaitiklį! Jei negalite rasti kiau-lienos ir greitai prarasite visą sveikatą, norėdami ją atgauti galite prisigerti. Jei nepateksite į kieno nors ugnies liniją, girtumas greitai praeis, o sveikata liks.

**RDALLALL** – visa sveikata ir visi daiktai;  
**RDELVIS** – nemirtingumas;  
**RDINVENTORY** – visas inventorių;  
**RDKEYS** – visi raktai;  
**RDSKILL#** – meistriškumo lygio pakeitimas

(vietoje # turi būti 1-4).

## War Wind

kodai-apgaulės  
!GOLDENBOY – pinigai;  
!THESUNALSORISES – viskas matyti;  
!PUMPANAHRN – duoda aukščiausią prestižą;  
!THEGREATPUMPKIN – laimi kampaniją;  
!COMEALLYEFAITHFUL – greitas kareivių samdymas;  
!ONAMISSIONFROMGAWD – greita statyba.

## Man žinomi Championship Manager 2

*cheat'ai:*

1. Jei nori būti tarptautinis menedžeris, išsirink šalį, kurią nori valdyti ir savo vardą rašyk toki, koks yra tikras tos šalies menedžerio.

2. Reikia pinigų? Padaryk dar vieną menedžerį, su juo supirk visus savo blogus žaidėjus už kuo didesnius pinigus, o iš jo nusipirk žaidėjus "for free".

3. Reikia gerų žaidėjų, bet neturi pinigų? Išsirink žaidėją, kurio tau reikia, pasiūlyk jo komandai tiek, kad ji iš karto sutiktų jį parduoti. Tada daryk "adjust offer" ir pakeisk siūlomą suma iki Free, bet nespausk OK, o Cancel. Tai reiškia, kad klubas sutiko tau parduoti žaidėją už 0. Dabar viskas priklauso nuo to, ar žaidėjas sutiks pas tave ateiti.

Kostas Valancauskas

## Battle Beast

Kodas įrašomas į Order Form\*

[YOYOYO] – ???.

Spausdinti aidimo metu\*

[ITIHFO] – Kautis 3 raundus;

[ERHNE] – Kautis su visais veikėjais;

[AOFREOIO] – atidaryti visas bonusines duris.

[OFOVH] – 2X bonusiniuose kambariuose.

[ERHYHRLY] – Toadman silpnėnis.

[EATEE] – atjungtas Morphing.

[OIVNNFOF] – Tadpoles ataka laboratorijoje.

[EHRTRR] – Skraidymas bonusiniuose kambariuose.

## MDK

(kodai-apgaulės)

**pataisyto žaidimo kodai:**

ineedabiggun – ginklas;  
holokurtisfun – Pripučiamas antrininkas;  
nastyshotthanks – „protinga granata“;  
tornadoaway – viesulas;  
486ok – leidžia žaisti 486 kompiuteriu;

**Europos versija:**

healme – sveikata;  
ineedabiggun – ginklas;  
tornadoaway – viesulas;  
holokurtisfun – pripučiamas antrininkas;  
486okbyme – leidžia žaisti 486 kompiuteriu.

## Need For Speed 2

Pagrindiniame meniu įveskite kodus:

**Automobilių kodai:**

armytruck – Mercedes Unimog Army truck;  
bmw – BMW;  
bus – mokyklinis autobusas;  
commanche – Jeep Commanche;  
jeepjy – Jeep YJ;  
landcruiser – Toyota Landcruiser;  
mercedes – Mercedes-Benz;  
miata – Mazda Miata;  
quattro – Audi Quattro;  
semi – Truck cab;  
snowtruck – Mercedes Unimog snow truck;  
vanagon – Volkswagen Vanagon;  
volvo – Volvo stationwagon;  
vwbug – Volkswagen Beetle;  
vwfb – Volkswagen Fastback;

**Papildomi kodai:**

hollywood – ???  
pioneer – ???  
slip – ???



**info**  
STRUKTURA

Valstybės institucijų kompiuterių tinklo operatorius VĮ "Infostruktūra" praneša:

ir

INTERNET

VIKT

paslaugos  
jau  
teikiamos

## 22 Lietuvos miestuose

Vilniuje, Kaune, Klaipėdoje, Šiauliuose, Panevėžyje

ir dar 17 naujų miestų:

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

Smulkesnė informacija:

Internetas: <http://www.is.lt>, el. paštas: [info@is.lt](mailto:info@is.lt), tel. +22 222168, faks. +22 223281

# Kada pirksime kompiuterį?

Dirbau kompiuterine technika prekiaujančioje firmoje KREDO MEDIA Vilniuje, tad visi toliau pateikti faktai ir skaičiai yra tikri.

Atėjus vasarai smarkiai sumažėja orgtechnikos paklausa. Ir tai suprantama: dauguma firmų atostogauja, tad atnaujinti kompiuterinę techniką imasi rudenį. Taip pat ir paprasti pirkėjai – tėveliai turi per akis darbų soduose ar kaimuose, jų atžalos taupo litus, kuriuos užsidirbo karštomis dienomis padėdami seneliams dirbti laukuose ar rinkdami ir parduodami miško gėrybes.

Kompiuterių detalėmis prekiaujančios firmos, matyt, mielai pamirštų visas vasaros teikiamas linksmybes ir atostogas, kad tik neateitų tas lemtingas „įstaigų tuštėjimo metas“.

Tačiau taip atsitinka kiekvienais metais.

Jau birželio mėnesį juntamas staigus „atšalimas“ – dingsta dauguma nuolatinių klientų, ištisus metus kas mėnesį mynusių iškentį. Apyvarta sumažėja 2–3 kartus.

Firmelių savininkai būna priversti mažinti kainas, ir tai daryti ne kas mėnesį, (dauguma kompiuterinės tech-

nikos ir šiaip kas mėnesį nuvertėja apie 5%), o netgi kas keletą savaičių. Tai tęsiasi iki rugsėjo, kai staigiai padidėjus paklausai, būtinų kompiuterio aksesuarų kainos netgi šokteli. Šias dienas išgyvenusius dilerius galima sulyginti su iki pavasarinės žolytės prisikasusiais miškų žolėdžiais.

Tad tiems, kurie klausia, kada geriausiai pirkti kompiuterį, aš visuomet atsakau: vasaros linksmybėms einant į pabaigą, t.y. rugpjūčio mėnesį.

Pažiūrėkime, kaip X firmoje, prekiaujančioje orgteknika, per tris vasaros mėnesius krinta pagrindinių vidutinės klasės kompiuterių sudedamųjų dalių kainos.

Gaminys:

Kaina Lt./ Birželis, Liepa, Rugpjūtis

INTEL VX 256 P_Cache,75-200 Mhz	420	380	360
AMD K-5 100 Mhz Procesorius	340	300	260
Procesoriaus Aušintuvas	24	20	20
Video S364V+ 1Mb	160	140	130
Seagate 2520 Mb MEDALIST PRO	1180	980	900
Atmintis 16 MB EDO 60 ns	360	300	270
Svga Spalvotas KFC 14" LR NI	960	900	780
Diskasukis „Mitsumi“	100	90	90
CD-ROM 12x „Samsung“	520	380	340
Garso Korta 'Zolrix' 16Bit 3D	160	130	130
Minitower	150	130	130
Klavišai „Mitsumi WIN95“	60	60	60
Pelė „Mitsumi“	40	32	32

Atlikę nesudėtingus skaičiavimus matome, jog tos pačios klasės „Pentium“ kompiuterio kainos skirtumas vasaros pradžioje ir pabaigoje yra nei daug, nei mažai – 972 Lt., t.y. kompiuteris atpigso 22%.

Ne veltui juokaujama, jog sukūrus laiko mašiną milžiniškus pinigus galima būtų užsidirbti ne tik dalyvaujant praeities loterijose, bet ir gabenant į praeitį modernią kompiuterinę techniką.

Tad tie, kurie neskubėjo pirkti kompiuterio ir sulaukė vasaros pabaigos, gali džiaugtis sutaupę beveik 1000 Lt. Žinoma, lukterėję dar keletą mėnesių ar metų, sutauptysite dar daugiau.

Aišku viena – nuolat neatnaujindamas savo stalo draugo negalėsi girtis turįs labai gerą kompiuterį. O noras žengti koja kojon su progresu nori nenori verčia pirkti brangias „dovanas“ ir galop perauga į baisią užkrečiamą ir neišgydomą ligą – kompiuteromaniją.

VG TU III kurso studentas AIDAS.



# MUD: patarimai naujokams

Visų pirma, žmogus, kuris nori išmėginti savo jėgas MUD'e – susiduria su pasirinkimo problema. Yra sukurta begalės MUD'ų ir visi jie turi savo ypatumų, privalumų ir trūkumų. Jei MUD'ą mėginote pasirinkti burtų keliu, tai, greičiausiai pateksite ne ten. Jus gali nuvilti tematika, orientacija (kovinė socialinė), arba paprasčiausiai jis pasirodys Jums per sunkus.

Kur gi gauti informacijos apie MUD'us?

**www.mudconnect.com.**

Čia reguliuojami dayguma esančių MUD'ų. Tai gali būti jau seni ir sėkmingai veikiantys, arba visai jauni, esantys beta stadijoje ir net alfa testavimo stadijoje (čia naujokams geriau visai neikišti nosies).



## Kokia gi MUD'ų tematika?

Ji gali būti labai įvairi. Čia galima rasti virtualinius fantasy pasaulius (jų daugiausia), mokslinės fantastikos tipo, futuristinius ar pasakiško pseudo mokslinio tipo pasaulių mišinį. Kartais MUD'ai gali pasiūlyti visiškai originalias kibernetines realybes, kurias sukūrė tik kūrėjų vaizduotė (imps), kartais naudojamas pasaulis iš kokio nors jau žinomo šaltinio (filmas, knyga, žaidimas ir panašiai) ir koduojamas kaip MUD'as. Pavyzdžiui Ambero karalystė iš Rodžerio Žiliazno knygos.

Rinkdamiesi pasaulį, kuriame toliau norėsite gyventi, Jūs turite tvirtai apsispręsti, ar tai turi būti visai naujas, nepažįstamas Jums pasaulis, ar jau sutiktas knygoje ar filme. Nepamirškite, jei Jūs neskaitytė Tolkinio „Žiedų valdovo“, tai patekę į MUD'ą, sukurtą pagal šį kūrinį, Jūs labai ilgai galėsite jaustis svetimais.

**MUD'o orientacija** ko gero yra pats svarbiausias dalykas! Į tai tikrai reikia atkreipti dėmesį. Ji gali būti karinė (*hack-an-slash*), socialinė (*social*) arba įvairus mišinys.

**Žinokite:**  
Aber, Dirt,  
Dyrt, Diku, ROM,  
Merc, Silly, Circle,

LPMUD, Nightmare, Mordor – tai koviniai MUD'ai.

Tiny MUD, MUCK, MOO, MUSH – tai socialiniai pasauliai arba socialiniai su koviniais elementais.

Daugiau informacijos apie MUD'o orientaciją galima rasti jo puslapyje (www), žinoma, jei toks yra. Ypač verta atkreipti dėmesį į LPC kalbą parašytus MUD'us, arba LPMUD.

Nors šie MUD'ai dažnai priskiriami koviniams, vis dėlto tai ne visai taip. Paprasčiausiai LPC leidžia aprašyti visiškai laisvą realybę, kur koviškumas ir socialumas gali turėti bet kokią reikšmę. Dažnai tokio tipo pasauliai yra ir socialiniai ir koviniai. Čia žaidėjai gali ne tik kautis ir kovoti dėl vietos po saule, bet ir statyti savo pilis, rūmus ir t.

## Kokį MUD'o tipą galima pasiūlyti naujokui?

Jei norite gauti kažką panašaus į Interactive Fiction su realiais

žmonėmis dalyvaujančiais Jūsų nuotykiuose – rinkitės Aber, Dirt MUD'ų tipą.

Jei esate sistemos AD&D fanas ir mėgstate kvapą gniaužiančias kovas – rinkitės Diku, Circle, ROM, LP MUD'ų tipus.

Jei Esate pasirodęs eksperimentams ir nelabai nusivilsite, jei MUD'as bus ne visai toks kokį jį išivaizdavote – rinkitės Nightmare, Mordos MUD'ų tipus.

Jei Jums reikia ne kovų ir beprotišku nuotykių, o tiesiog vietos, kur būrų malonu praleisti laiką – ieškokite tarp MOO.

Koviniams MUD'ams būdingos sąvokos player killing (pk) – žaidėjų žudikas ir player stealing (ps) – žaidėjų vagis. Šios sąvokos apibūdina žudimo ir vagystės laipsnį. Yra MUD'ai, kur visai draudžiamas arba leidžiamas pk

ir ps. Tačiau dauguma MUD'ų turi



daugiau ar mažiau riboja. Žaidėjai savo santykius gali aiškintis arenoje. Arenoje žuvęs žaidėjas nepraranda savo taškų. Be to arenose kaudasi beveik to paties lygio žaidėjai. Rinkdamiesi MUD'ą, atkreipkite dėmesį ar žaidime leidžiama žudyti ir plėšti žaidėjus. Taigi į MUD'us, kur žaidėjų žudymas neribojamas (unrestricted player killing), pavyzdžiui, GENOCIDE. Čia galėsite atvykti vėliau, kai igysite kur kas daugiau patirties ir norėsite naujų, aštrių išgyvenimų.

Ir štai MUD'as išrinktas ir galima jau į jį keliauti. Norint tai padaryti, užtenka pasinaudoti Interneto serveriu telnet. Jei Jūs naudojate Win'95, galite pradėti telnetseriją. Tereikia meniu Start išsirinkti punktą Run ir įvedus žodį telnet, paspausti OK. Kai ekrane pasirodo kieto langas, išsirinkite Connect/Remote System, įrašykite MUD'o



adresą ir portą. Po to paspauskite mygtuką Connect. Tačiau, jei į savo kompiuterį instaliuosite MUD-Client specialią programą, kurios pagalba įeinate į MUD'ą, viskas bus kur kas paprasčiau. Čia pateiksime labai patogaus MUD Client'o zMUD adresą

<http://www.pobox.com/~zugg>, skirtą Win'95. Yra ir kitų neblogų MUD-Client'ų. Daugiau informacijos gausite įėję į MUD Connector, kur galėsite rasti labiausiai jums tinkamą programą. Prisijungus prie kokio nors MUD'o jums siūloma įvesti savo pasirinktus vardą ir slaptažodį. Jei tai pirmasis jūsų vizitas į MUD'ą, turėsite suformuoti savo personažą. Vienuose MUD'uose tai gali būti labai paprasta, kituose gali tekti sukurti labai detalų personažą portretą ir sudėtingą jo biografiją. Po to būsite supažindinti su paskutiniais žemėlapiu pasikeitimais, o taip pat MUD'o taisyklėmis. Taisyklės būtina labai atidžiai perskaityti, nes dažniausiai ten

bus daug svarbios informacijos (ypač naujokams). Toliau jūs jau keliausite tiesiai į virtualų pasaulį. Pradiniu tašku gali būti bet kokia vieta: miškas, aikštė, atėties miestas, kambarys (dažniausiai tai būna MUD'o pagrindinio miesto centras).

Taigi nuo šios akimirkos jūs tapote kiberrealybės dalimi.

Pirmoji komanda, kurią turi žinoti kiekvienas naujokas – *Help*. Ši komanda yra kiekviename MUD'e, nepriklausomai nuo jo temos ir orientacijos. Šios komandos pagalba galima sužinoti kur kreiptis iškilus tam tikroms problemoms. Kai tik atvyksite į MUD'ą, būtinai pasinaudokite šia komanda. Pasistenkite kuo smulkiau susipažinti su naujojo pasaulio taisyklėmis. Kitos komandos, kurias reikia išmokti yra *look* ir *exits*. Jei norite gauti vietovės, kur tuo metu yra personažas, aprašymą, naudokite komandą *look*. Visų pirma gausite personažą supančios aplinkos aprašymą, po to yra išvardinami ten esantys daiktai ir personažai. Paprastai išėjimai iš kambario nėra nurodomi. Norint rasti išėjimą, reikia parašyti *exits*.

Judėjimui MUD'e naudojamos pagrindinės komandos: **north** – eiti į šiaurę, **south** – į pietus, **east** – į rytus, **west** – į vakarus, **up** – aukštyn, **down** – žemyn. be to gali būti ir komandos **southeast**, **southwest**, **northeast**, **northwest**. Tokie ilgi komandų rašymai išeikvoja daug laiko, todėl naudojami sutrumpinimai **n**, **s**, **w**, **e**, **se**, **sw**, **ne**, **nw**, **u**, **d**. Taip pat yra MUD'ų, kur galima judėti naudojant specialias komandas, atitinkančias konkrečią vietovę. Tuomet rasite galimų išėjimų sąrašą ir komandų aprašymą. Tokia sistema būdinga socialiniams pasauliams. Taip pat naujokui labai svarbios tokios komandos kaip *inventory* ir *equipment*, arba jų analogijos. Pirmoji komanda parodo daiktų, kuriuos nešioja jūsų personažas, sąrašą. Antroji komanda – ginklų ir drabužių sąrašą. Koviniuose MUD'uose labai svarbu kaip personažas yra apsirengęs, todėl nau-



dojami sutrumpinimai **inv** ir **eq**.

Nemažiau svarbios yra komandos apibūdinančios personažo statusą. Šios komandos kiekviename MUD'e gali būti skirtingos, tačiau dažniausiai tai būna: *score* arba *status*. Kartais galima sutikti komandų apibūdinančių atskirus statuso aspektus. Taip pat didelę reikšmę turi personažų bendravimo komandos. Kaip tik šios komandos MUD'ą paverčia tikru virtualiu pasauliu, kur žmonės gali bendrauti. Pati populiariausia komanda yra – *say* <sakiny>.

Taip „pasakyta“ frazė „girdės“ visi jūsų vietovėje esantys žaidėjai. Daugumoje MUD'ų numatyta komanda *tell*. Ji kiek sumažina virtualaus pasaulio tikroviškumo pojūtį, tačiau leidžia dviem žaidėjams pasikalbėti akis į akį nepriklausomai nuo to, kaip toli jie vienas nuo kito yra. Jei norite panaudoti šią komandą, rašote *tell* <personažas į kurį kreipiatės> <frazė>. Norint susirūti su implementatoriais (imps), dievais (gods), burtininkais (wizards) yra specialūs kanalai. Dažniausiai tam tikslui naudojamos komandos *pray* arba *ask*. Be to, kaip taisyklė, MUD'uose yra nemažai papildomų kanalų pokalbiams. Tam tikslui yra komandos *chat*, *gossip*, *ooc*, *irl*, *ether* ir t. t.

Vėliau susipažinsite ir su kitokiomis labai reikalingomis komandomis: *who*, *get*, *put*, *drop*, *eat*, *drink*, tačiau šios komandos nereikalauja ypatingų žinių. Iš esmės vidutinis MUD'as turi apie 200 įvairių komandų ir jų variacijų. Bet neišsigąskite. Jūs nepastebėsite, kaip jas visas išmoksitė.

Ir nesijaudinkite, jei ne viskas iš karto pasiseks, jei valandų valandas teks praleisti skaitant vadovą (*help*). Kąkad visi buvo naujokais ir pamatysite, kad daugelis žaidėjų mielai atsakys į rūpinimus klausimus ar padės, jei kas bus neaišku.

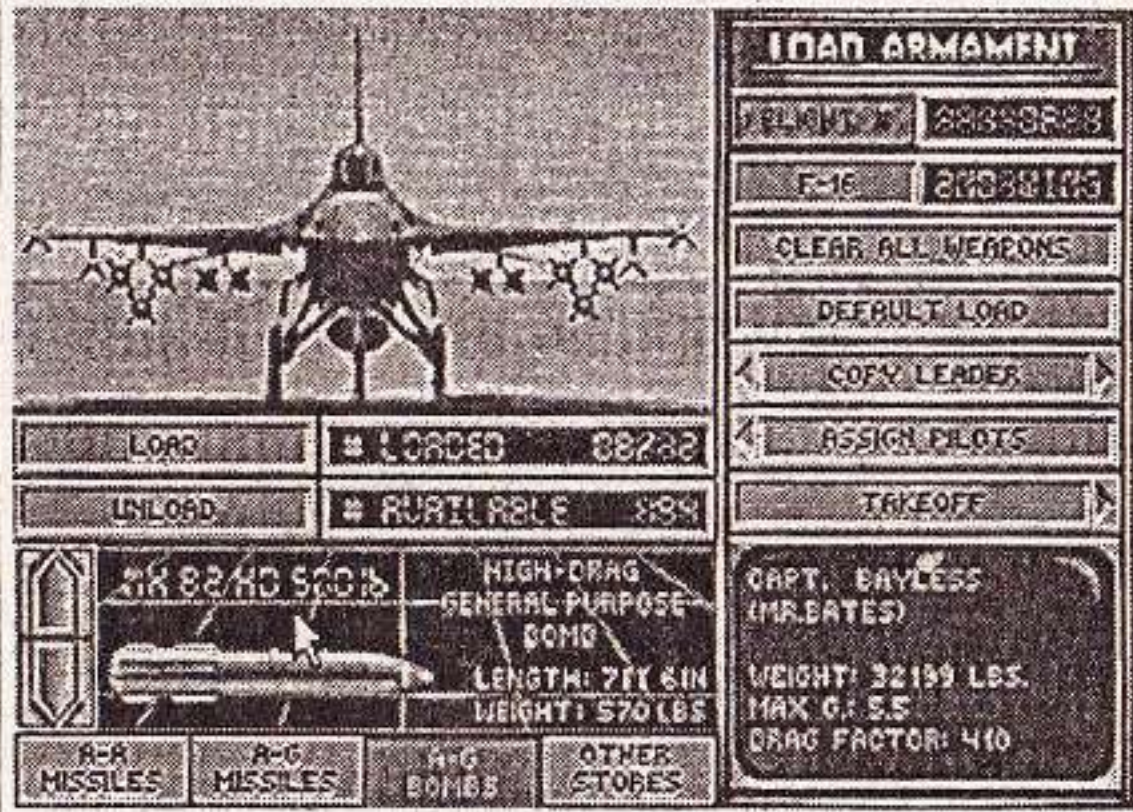
Patirtis ateis su laiku.

Tik labai gaila, kad Lietuvoje niekas neprisiruošia sukurti lietuviško MUD'o.



## Falcon 3.0

**LEIDĖJAS:** Spectrum HoloByte  
**GAMINTOJAS:** Spectrum HoloByte  
**DIZAINERIS:** Gilman Louie  
**IŠLEISTA:** 1991  
**KOMPIUTERIS:** PC  
**IŠSIVYSTĖ:** begalės skraidymo simulatorių

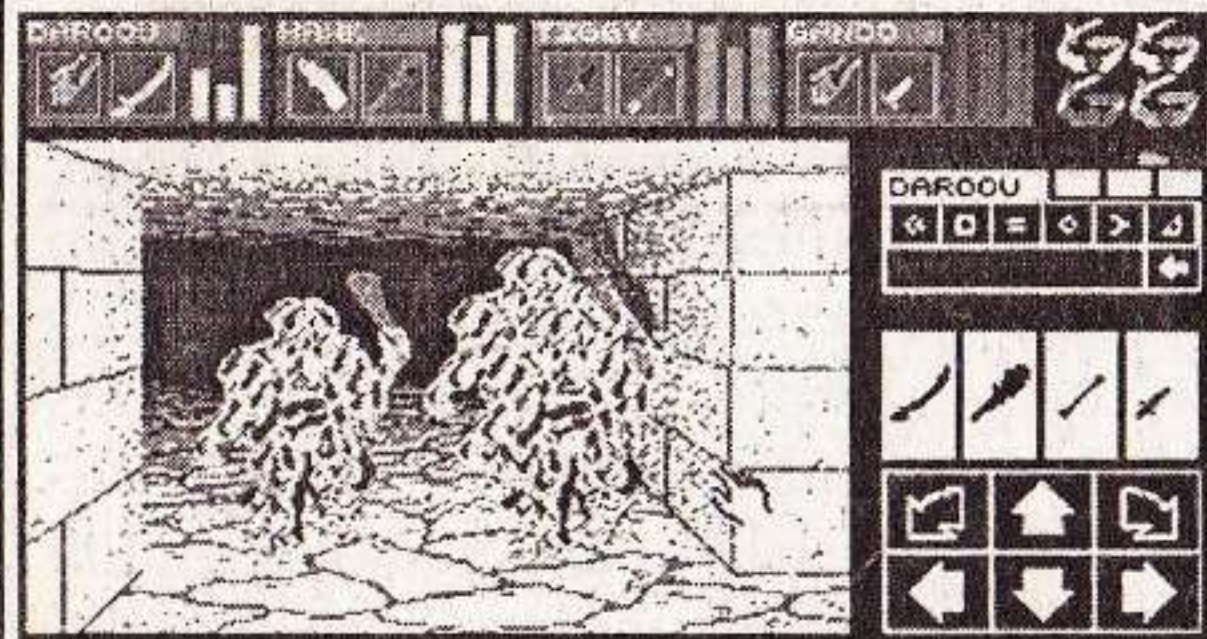


„Spectrum HoloByte“ FALCON serija ilgai buvo laikoma geriausiais daugelio kompiuterių platformų oro kovų simulatoriais. FALCON 3.0 tęsia šią puikią tradiciją, tačiau žaisti šį žaidimą galima tik PC. Grafika puiki (ypač turint omny tai, kad žaidimas sukurtas 1991 m.), detali 340 puslapių instrukcija, tikslūs žemėlapiai ir skrydžio modelis, kuris sužavėjo visus simulatorių gerbėjus. Tačiau ne dėl šių savybių šis žaidimas laikomas novatoriškiu.

To priežastis – galimybė žaisti per tinklą. Jau kelis ankstesnius skraidymo simulatorius per modemą ar kabelį buvo galima žaisti dviese ir kautis vienas su kitu, bet FALCON 3.0 buvo pirmasis žaidimas, kurį per tinklą galėjo žaisti net 6 žaidėjai. Žinoma, žaisti per tinklą ypač malonu ir arkadines šaudynes, tačiau žaidžiant oro kovų simulatorius, kurių tikslas – atkurti tikrus oro mūšius, – tai tiesiog būtina.

## Dungeon Master

**LEIDĖJAS:** Software Heaven  
**KURĖJAS:** FTL Games  
**PRUOGRAMUOTOJAS/DIZAINERIS:** Doug Bell  
**IŠLEISTA:** 1987  
**KOMPIUTERIS:** Atari ST  
**KITI KOMPIUTERIAI:** Amiga, PC  
**IŠSIVYSTĖ:** Daugelis RPG, tame tarpe DUNGEON MASTER 2 ir EYE OF THE BEHOLDER



Vaidybiniai (RPG) žaidimai, kuriuose žaidėjas yra pagrindinis herojus ir visas veiksmas matomas jo akimis, buvo jau tarp pačių pirmųjų kompiuterių žaidimų. WIZARDRY, ALTERNATE REALITY ir THE BARD'S TALE – tai tik keli žaidimai, kurie pa-

sirodė anksčiau už DUNGEON MASTER, tačiau šis žaidimas išsiskyrė tuo, kad leido žaidėjui sąveikauti su aplinka. Pavyzdžiui, kai THE BARD'S TALE žaidime susiduri su pabaisa, pasirodydavo tam tikras paveikslėlis, o kova vykdavo tekstiniu režimu. Taip buvo visuose senesniuose RPG: veiksmas matomas pirmojo asmens akimis, tačiau labai mažai kontaktuojama su gyvūnais ir objektais.

DUNGEON MASTER pakeitė visą sąveiką su aplinka. Kovos vyko iš pirmojo asmens perspektyvos, bet jei pabėgdavote, priešai persekiojo Jus realiame laike. Dar labai svarbi detalė – tai, kad jūs galėjote liesti objektus požemyje. Be to, galėjote pele (ranka) apieškoti sienas ir rasti slaptas duris, spausti įvairius jungiklius, užlipti ant tam tikrą funkciją atliekančių plokščių. Taip pat galėjote kilnoti akmenis, audeklus ir kitus daiktus, mėtyti juos į priešus ir jie iš tikrųjų skriejo. Galėjote įvilioti gyvūnus pro vartus ir paspaudę jungiklį nuleisti vartus priešams ant galvų.

DUNGEON MASTER iš pradžių buvo sukurtas ATARI ST kompiuteriui ir tapo perkamiausias šios sistemos žaidimas. Taip pat dėl jo buvo parduota ir daugiau nei bet kada ATARI ST kompiuterių. Vėliau šis žaidimas buvo išleistas ir kitiems kompiuteriams – AMIGA ir PC. AMIGA versijoje atsirado stereo garsas. Pavyzdžiui, jei pabaisos artėjo iš kairės, garsas sklido iš kairiojo garsiakalbio. Iki šiol nė vienas žaidimas negalėjo suteikti žaidėjui tiek malonumo.

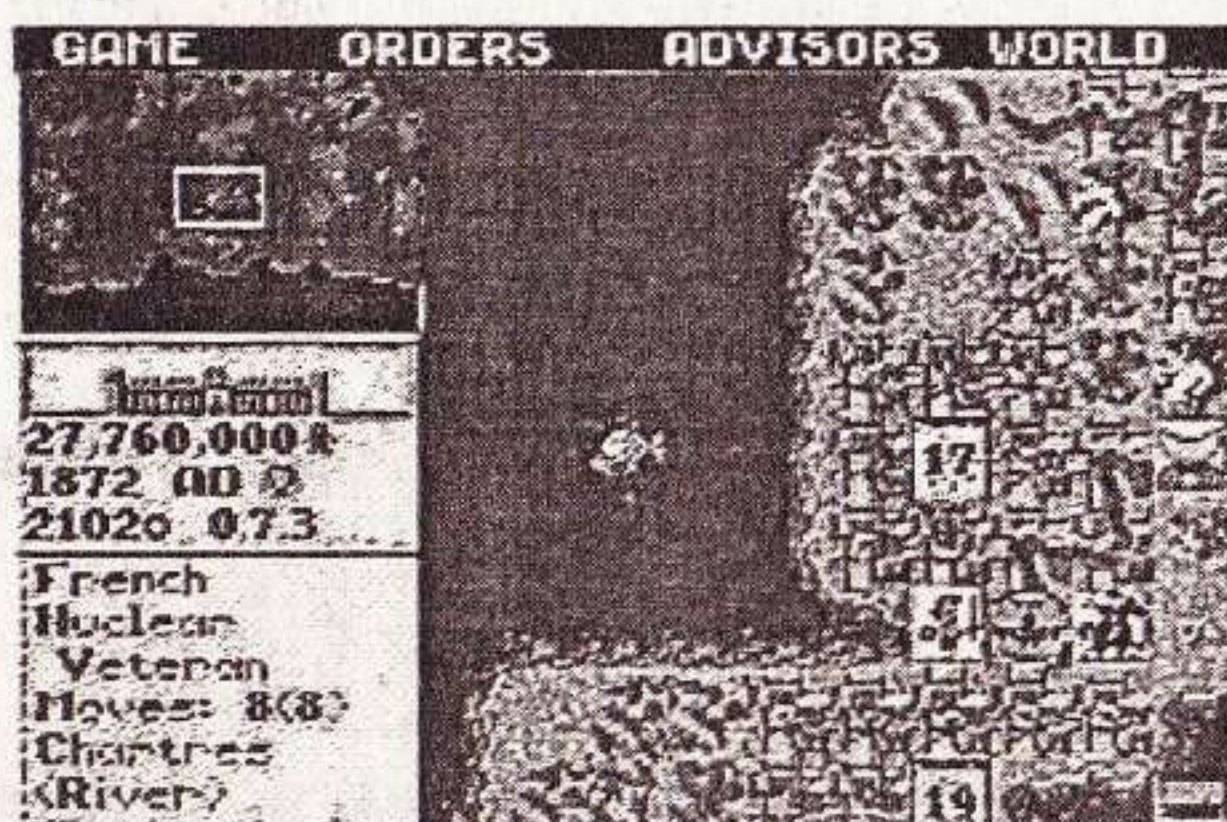
## Civilization

**LEIDĖJAS:** MicroProse  
**PROGRAMUOTOJAS:** Sid Meier  
**IŠLEISTA:** 1989  
**KOMPIUTERIS:** PC  
**KITI KOMPIUTERIAI:** Mac, Super Nintendo  
**IŠSIVYSTĖ:** Imperialism, Age of Empires

Ak, negi galima pamiršti tokį žaidimą kaip CIVILIZATION? Ar iš tikrųjų jis buvo toks novatoriškas? Atsakymas vienas: taip. Tačiau CIVILIZATION novatoriškumas – tai ypatingas tikroviškumas. 1989 metų Sido Mejerio (Sid Meier) šedevras buvo pirmasis žaidimas, kuriame buvo bandoma (labai abstrakčiai) atvaizduoti realų gyvenimą, pasaulį ir jų tarpusavio ryšį.

Žaidėjas čia labai prisiriša prie mažos grupelės žmonių, kuri laikui bėgant virsta galinga val-

stybe. Tačiau žaidžiant CIVILIZATION jokiū būdu negalima pamiršti apie strategiją. Tiriamos visuomenės piliečiai tampa nepatenkinti, jei per daug karinių pajėgų laikoma už valstybės ribų; čia galima rinktis įvairias politines santvarkas: despotizmą, monarchiją, demokratiją; galima kurti įvairiausias pasaulio stebuklus ir t. t. Lig tol nebuvo išleista nieko, nors šiek tiek primenančio CIVILIZATION. Nieko panašaus mums neteko matyti ir po to. Tiesą sakant, žaidimus gaminančios kompanijos tik dabar ėmė mėgdžioti šį geriausią visų laikų žaidimą.



## Žaidimai, kurių negalima pamiršti...

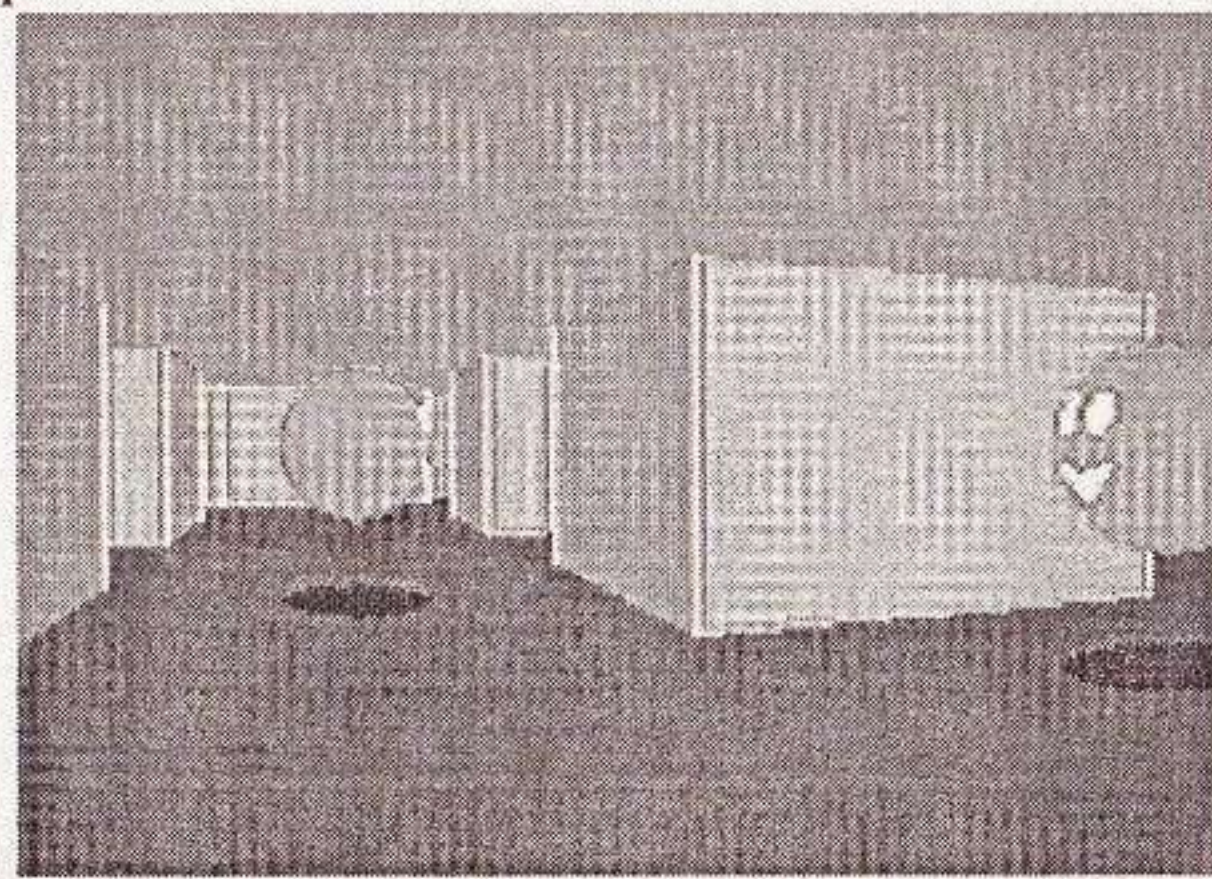
### Midi Maze

**LEIDĖJAS:** Hybrid Arts  
**KURĖJAS:** Xanth F/X  
**IŠLEISTA:** 1987  
**KOMPIUTERIS:** Atari ST  
**IŠSIVYSTĖ:** DOOM ir begaliniai jo klonai

MIDI MAZE – tai žaidimas, pralenkęs savo laiką. Jis nėra gerai žinomas, nes buvo išleistas tik ATARI ST kompiuteriui ir niekada nebuvo perleistas kitoms platformoms. Taip atsitiko todėl, kad tik ATARI ST turėjo tam tikrą įrenginį – MIDI prievado. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) prievada paprastai naudojami muzikos instrumentams prijungti prie kompiuterio arba sujungti vienas su kitu. Tačiau šio žaidimo kūrėjai panaudojo juos sukurti pirmąjį žaidimą naminiam PC, kurį galima žaisti per tinklą ar modemą iškart keliems žmonėms.

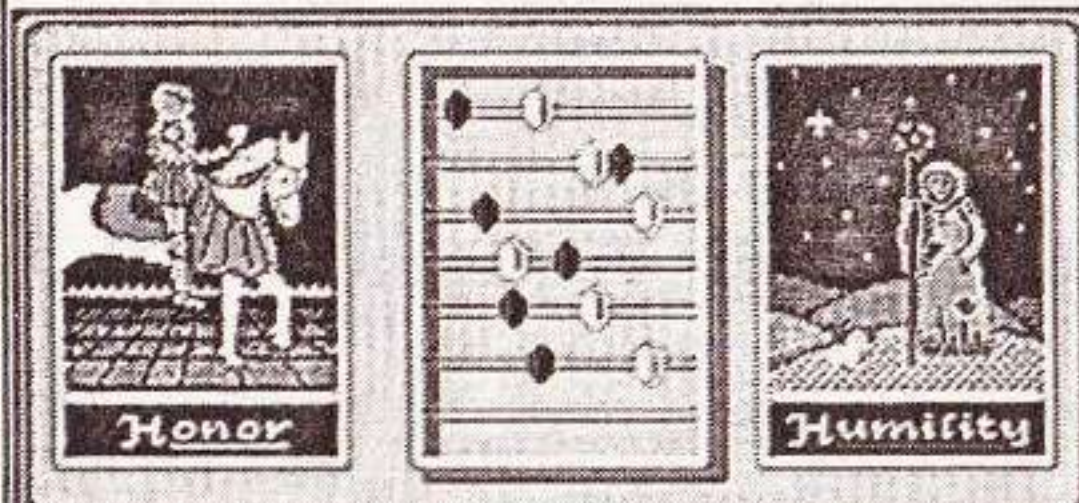
MIDI MAZE vienu metu realiame laike galėjo žaisti 16 žaidėjų. Žaidimas paprastas: bėgioji painiais labirintais ir šaudai kitus žaidėjus. Veiksmas matomas žaidėjo akimis. Pats žaidimas labai panašus į

WOLFENSTEN 3D ir DOOM, tik nėra tokios galybės priešų, ginklų ir durų. Yra ir dar vienas skirtumas. Visi žaidėjai panašūs į besišypsančius burbulus (tik jie visi ginkluoti). Kiekviena žaidėjo pergalė pažymima natūraliu penklinėje. Žaidimą laimi tas, kuris pirmas pasiekia aukščiausią penklinės tašką. MIDI MAZE taip pat suteikia galimybę kurti savo labirintus, o turnyro metu vieną kompiuterį galima naudoti kaip „midi-cam“. Tai kamera, kuri leidžia žiūrovams stebėti žaidimą iš viršaus lyg tiesiogine TV transliacija. Tiesiog nuostabu.



### Ultima IV: The Quest of the Avatar

**PUBLISHER:** Origin Systems  
**DEVELOPER:** Origin Systems  
**LEAD DESIGNER:** Richard "Lord British" Garriott  
**RELEASED:** 1985  
**ORIGINAL PLATFORM:** PC, Commodore 64, and Apple II  
**AVAILABLE:** Amiga, Atari ST, Macintosh  
**DERIVATIVES:** Ultima V through Ultima...??, Daggerfall



Thou art at a crossroads in thy life. What thou do, Choose the Honorable life of a Paladin, striving for Truth and Courage, or Choose the Humble life of a Shepherd, and a world of simplicity and peace?!

(Bus daugiau)

### KONKURSAS Nr.3

Londone yra naujas technologijos prasme "SEGOS PASAULIS" (Sega World). Ten ir turėtų nuvykti kiekvienas "Segos" gerbėjas, nes niekada dar to nebuvo !!!

Jėjus į SEGOS PASAULI raketa-eskalatorius pakelia į viršutinį aukštą. Leidžiantis žemyn galima apžiūrėti interaktyvius žaidimus. Tai kosminiai nuotykių, svetimos planetos, dvasių medžioklė ir imituojantys tikrovę žaidimai, o taip pat kitos įdomybės. Visa tai yra padaryta, panaudojant MVD (Mega Visor Displays) ekranus. Jie sukuria vaizdą labai panašų į tikrovę. Į tuos ekranus yra projektuojama 3 dimensijų vaizdas. Pasisukęs į dešinę, matai kas vyksta dešinėje, pasisukęs į kairę, matai kas vyksta kairėje ir t.t. Siūlau ten nuvykti ir Jums. Tikslus adresas:

SEGA WORLD  
 The TROCADERO PICCADILLY CIRKUS  
 LONDON  
 UK.

Durba 364 dienas per metus nuo 10 - 24 valandas.

Kęstas Gaigalas (Vilnius)

**Nugalėtojas!!!**



# SKELBIMAI



Parduodu bei keičiu PC kompaktinius diskus. Nuo 386 iki Pentium kompiuterių žaidimai šiuose diskuose (nebrangiai).

Giedrius Cibulskis (Vilnius)  
tel. (22) 440 005

Jei Jūs rašote fantastinius apsakymus ir norite, kad juos perskaitytų INTERNET vartotojai WWW puslapiuose, atsiųskite savo kūrinius adresu: Domantui.

Povilaičio g. 14 - 227,  
Vilnius. Lietuva.

Arba  
e-mail: presvika@post.5ci.lt

Taip pat maloniai prašome apsilankyti: <http://www.geocities.com/Area51/Zone/1525/>

Parduodu PC kompaktinius diskus: INDEPENDENCE DAY, BOUNTY HUNTER, BACK TO BAGHDAD, NASCAR RACING (ORIG.), DESTRUCTION DERBY 2 ir kt... Dėl kainos susitarsime.

Deivaras (Kaunas)  
tel. (27) 222 808.

Parduodu 2 SEGA MEGA DRIVE disketes:

1. BARE KNUCKLE,
2. GOLDEN AXE, GOLDEN AXE 2, FIGHTING MASTERS, DE CAP ATTACK.

Vienos disketės kaina 50lt.  
Kęstas Gaigalas (Vilnius)

tel. (22) 469600

Norėčiau susirašinėti su vaikais, kurie domisi PC KOMPIUTERIAIS ir KOMPIUTERINE TECHNIKA

Kęstas Gaigalas (12 m.)  
Papildomų 5 - 5

2003 Vilnius  
tel. (22) 469600

e-mail: gaigalas@itpa.lt  
Parduodu Pentium-100,16 MB,1350 MB HD,S3Virge 2Mb,SBL16 PRO, 14.4F/Modem,Svga 14'',CD-ROM 12x ir t.t. Kaina 2900 Lt.

Rašyti aidasvj@pub.osf.lt  
arba shark@post.5ci.lt

Norėčiau nuapirkti PC "NBA SHOOT OUT '97" arba kokį nors kitą išsikeisti į šį žaidimą. PC žaidimų turiu tikrai nemažai.

Vaidotas Abramavičius  
Pilėnų 42

5308 Panevėžys  
arba E-mail: vaidas\_a@is.lt

Kompiuterį SEGA MEGA DRIVE + 8 disketės (10 žaidimų):

- ALLADIN;
- ZOOL;
- SONIC 3D BLAST;
- STREET FIGHTER 2;
- MORTAL KOMBAT 4 (ULTIMATE);
- URBAN STIKE;
- GARGOYLES (3 in 1: LION KING; BATMAN; FANTASIA).

Taip pat dar yra žaidimų taisyklių knygutė.

Visa tai keisiu į SEGA SATURN su vienu CD.  
Eugenijus (Švenčionys)  
tel. (217) 52334

Parduodu beveik naują ir labai mažai naudotą, originalų SEGA MEGA DRIVE kompiuterį su 4 beveik naujomis disketėmis (jose labai geri ir naujaisi Sega žaidimai). Be to yra priedas - žaidimų katalogas. Dėl kainos susitarsime.

Ramūnas Mačiulskas (Vilnius)  
Sluckio 17 - 3

tel. (22) 722016

Pirkčiau SEGA MEGA DRIVE disketes:

- JUNGLE STRIKE;
- RED ZONE;
- URBAN STRIKE;

DESERT STRIKE;  
MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE;  
FIFA SOCCER '97  
Ramūnas Gintalas (Telšiai)  
Vilniaus 4 - 40  
tel. (294) 3440

Parduodu beveik naują SEGA MASTER SYSTEM su 2 disketėmis:

SONIC THE HEDGE HOG;  
CHESE CAT - ASTROPMIE.

Dar yra įrašytas žaidimas ALEX KIDD.

(Dėl kainos susitarsime)  
Gediminas Kazlauskas (Vilnius)

tel. (22) 228401

Parduodu naują video žaidimų kompiuterį PANASONIC 3 DO su CD. Priedas 10 CD.

Kaina 700 Lt.  
Valdas Murinas (Kauno raj., Garliava)

Vytauto 27  
tel. (27) 551777

Parduodu PC kompaktinius diskus su žaidimais CARMAGEDON ir ECSTATICA 2. Diskai nenudevėti. Vieno CD kaina 30 Lt.

Taip pat parduodu ir prastesnius CD po 15 Lt. Jų tarpe TOMB RAIDER, MDK ir kt.

Adomas Jukna (Šiauliai)  
Vilniaus 100 - 6

tel. (21) 430691

Parduodu kompiuterį PANASONIC (15 CD). Kaina 600 Lt.

Mindaugas (Vilnius)  
tel. (22) 418793

Parduodu PC 386 4 RAM HDD 60 MB.

Kaina 900 Lt.  
Vaidotas (Kaunas)

tel. (27) 722601, 526934

Parduodu PENTIUM kompiuterį. Kaina 510 JAV dolerių.

Almantas  
tel. (219) 57519

Parduodu SUBOR kompiuterį su 13 diskečių. Kaina 150 Lt.

??? (Vilnius)  
tel. (22) 573284

Parduodu savo gamybos žaidimus. Atsiųskite diskelių ir kelis litus (pašto išlaidoms, šiaip...).

Arūnas (Kaunas)  
Baltijos 51 - 9.

Parduodu CD su žaidimais (PC) C&C: RED ALERT, TOMB RAIDER, DIABLO ir kt.

Kaina nuo 35 iki 20 Lt.  
??? (Kaunas)

tel. (27) 727892

Parduodu kompiuterį SUBOR (8 bitų) ir 10 diskečių. Tarp jų yra ir SUPER MARIO 3.

Lešek (Vilnius)  
tel. (22) 653623

Parduodu 2 CD:

1. ACCENT EXPRESS (30 Lt.)
2. POPULIARNYJE IGRI (15 Lt.)

Artūras (Kaunas)  
tel. (27) 239860

Keičiu nedaug naudotą originalų SEGA MEGA DRIVE kompiuterį su 9 disketėmis (ROAD RASH 3, ROCK'n ROLL RACING, ZERO TOLERANCE, SIDE POCKET, BATTLETECH, DUNE 2, VIRTUA FIGHTER 2, OPERATION EUROPE ir ETERNAL CHAMPION) ir SONY PLAYSTATION arba SEGA SATURN. Pasiūlymus siųsti adresu:

Tomakaimio km. Jūžintų paštas  
Rokiškio raj. 4832

Mindaugas Lingė

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

# KIBER PAŠTAS

Kur Lietuvoje galima gauti žurnalą „Strana Igr“?

Jonas (Klaipėda)

„Žaidimų šalis“, Sergej Gor-  
evoj, tel. (22) 230442, 230604.

\*\*\*\*\*

Ar galėtų paprasti Jūsų laikraščio skaitytojai rašyti žaidimų aprašymus?

M. Levšin (Vilnius)

Jei tai bus geras, Tavo paties parašytas žaidimo praėjimas, tai kodėl gi ne.

\*\*\*\*\*

Norėčiau, kad aprašytumėte žaidimą X-COM:TERROR FROM THE DEEP (PC).

Dainius Morkūnas (Radviliškis)

Pageidavimų rašyti apie senesnius žaidimus mes gauname nemažai. Būtų malonu, kad skaitytojai daugiau rašytų konkrečiai žaidimų aprašymus norėtų rasti KIBER ZONOJE. Šiaip ar taip laikraštis nėra „guminis“.

\*\*\*\*\*

Norėčiau paklausti ar KIBER ZONOJE nebus daugiau spalvotų puslapių?

Kaomas (Ukmergė)

Mes (laikraščio kūrėjai) labai norėtume, kad KIBER ZONA būtų didelis spalvotas žurnalas, tačiau tai priklauso ne tik nuo mūsų gerų norų.

\*\*\*\*\*

Ką labiau apsimoka pirkti, jei turiu 4 RAM: ar 4 RAM (85 Lt), ar 8 RAM (175 Lt)

Vaidas (Kaunas)

Tai priklauso nuo to, kokį turi kompiuterį. PC 386 užtektų dar 4 RAM, o galingesniam, žinoma, geriau daugiau.

\*\*\*\*\*

Man labai patinka Jūsų laikraštis, esu didelis jo gerbėjas, tačiau radau kelis nesusipratimus (o gal tai nėra nesusipratimai). 5 ir 7 laikraščio numeriuose konkursų Nr.2 (Nr. 5 atsakymas buvo FALCON 4.0, o Nr.7 - WAR WIND) atsakymus atspėti buvo vieni juokai, nes atsakymai buvo tuose pačiuose laikraščio numeriuose. Nesuprantu kodėl taip yra?

Darius Krikščiukaitis (Juragių km.)

Tai nėra nesusipratimas. Mes tikslin-  
gai sukūrėme konkursą, kurio atsakymas visiems būtų labai matomas, tačiau žmonių, kurie tame pačiame laikraščio numeryje nepastebi tos pačios nuotraukos atsiranda (ir nemažai).

\*\*\*\*\*

Kiek gali kainuoti panaudotas kompiuteris, kurio techniniai duomenys yra 486 DX/280 Mhz 8 Mb RAM HDD 540 MB?

Andrius M. (Kaunas)

\*\*\*\*\*

Nusprendžiau Jums parašyti. KIBER ZONA man patinka, bet aš turiu PC - 386, o Jūs daugiausiai aprašote žaidimus, skirtus PC 486 ir Pentium. Norėčiau paklausti kur galima būtų gauti naujausių žaidimų, skirtų PC 386. Ar galima į PC 386 įtaisyti CD kišenę ir kiek tai kainuotų. Kaip pasijungti prie INTERNET'o bei kiek kainuotų pasijungimas 1, 2, 3 valandoms.

Alius Levinskas (Kaunas)

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

kaina gali svyruoti nuo 4 iki 8 Lt.

\*\*\*\*\*

Sveiki,  
Kiber Zona - tai puikusias Lietuviškas laikraštis apie žaidimus. Man šis laikraštis patinka.

Labai gerai, kad dabar jau Jūs turite ir E-mail (man labiau patinka siuntinėti laiškus E-mail'u).

Mano manymu, būtų neblogai naujas skyrelis "Noriu sirašinėti E-mail'u". Šiame skyrelyje skelbtumėte E-mail'o adresus, kurie norėtų susirašinėti E-mail'u. (Aišku, ne visi galės taip susirašinėti). Lietuvoje ima daugėti "internetininkų", todėl visiškai pritariu tai nuomonei, kad KiberZonoje būtų skyrelis ir apie Internet'ą. Šiame skyrelyje būtų skelbiami įdomesni puslapiai (homepage'ai). Šis skyrelis būtų žinių šaltinis jauniems, nepatyrusiems "internetininkams".

Man labai patinka žaisti PC žaidimus (labiausiai sportinius, strateginius). Beje Internetete praleidžiu nemažiau laiko (kaip ir žaisdamas žaidimus). Labai norėjau sužinoti ar yra "NBA Shoot Out '97" PC versija.

Vaidotas Abramavičius (Panevėžys)

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*



Inžinierius mano, kad 1 kilobaitas yra 1000 baitų, o informatikas mano, kad 1 kilometras yra 1024 metrai.

Aidas (Vilnius)

\*\*\*\*\*

- Vakar buvau parodoje. Tavo žaidimas vienintelis, į kurį galima žiūrėti.

- Negali būti!

- Prie kitų žaidimų didžiulė spūstis.

Remigijus Juškaitis (Kaunas)

\*\*\*\*\*

Berniuko, kurio tėvai skiriasi, klausia:

- Su kuo norėtum likti - su mama ar su tėčiu?

- O kam atiteks kompiuteris?

Tomas Dirmeikis (Šiauliai)

\*\*\*\*\*



## UAB "KAUNO PILIGRIMAS"

kelionių agentūra kviečia keliauti po įvairias šalis.

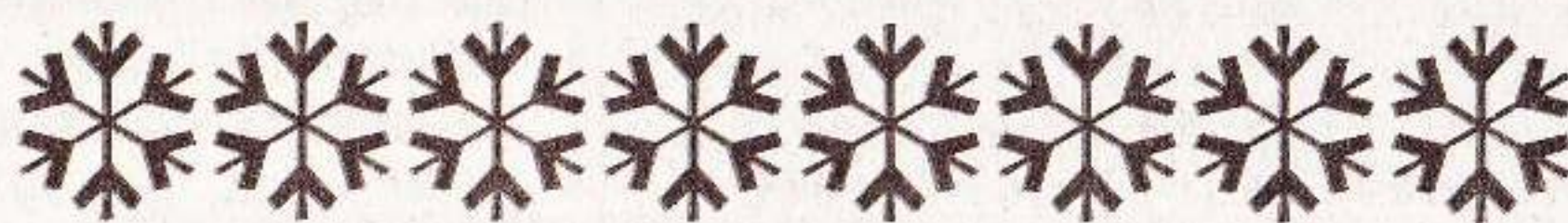
Teirautis tel. (8-27) 207205, 209891.

Viliojančios kainos!



# DĖMESIO!!!

Norintys dalyvauti konkursuose, iškerpa 15 puslapyje esančią spalvotą juostelę su užrašu „Konkursas Nr.#“ ir kartu su atsakymu įdeda į voką. Visuose konkursuose dalyvaus tik atsakymai su iškirptomis konkursų juostelėmis.



Spalvota spauda be tarpininkų: idėja, maketavimas, dizainas

Spalvoti reklaminiai leidiniai, lankstinukai, etiketės, žurnalai, plakatai, vizitinės kortelės

Laikraščiai, knygos, blankai, bilietai

Buhalterinės apskaitos blankai, spauda ant kopijuojančio popieriaus, mašininis numeravimas

Beržų g. 52  
5319 Panevėžys

G. dir. (8-25) 43 33 12  
Užsak. (8-25) 43 63 27

Firminė parduotuvė:  
43 66 50

Faks. (8-25) 43 86 95

Prekyba firminėje parduotuvėje įvairiais blankais, raštinės bei mokyklinėmis prekėmis ir kt.

## Kiber linksmybės

Ateina nykštukas į CD parduotuvę ir klausia:

- Ar žaidimo DIABLO CD turite?

- Taip, Jums suvynioti?

- Ne, aš jį taip nusiridensiu.

Algirdas Kepežinskas (Kaunas)

\*\*\*\*\*

Kalbasi pragare du velniai:

- Ar žaidei QUAKE?

- Žaidžiau, o ką?

- Tai va, ten Bosas yra mano pusbroli!

Arūnas Bajarkevičius (Kaunas)

\*\*\*\*\*

Žaidžia du geimeriai žaidimą SCREAMER. Petras šaukia:

- Jonai, stabdyk! Akmuo priešais! (bump - trinktelėjo į akmenį)

Vėliau Petras vėl šaukia:

- Jonai, Jonai, stabdyk automobilį! (bump - ir vėl trenkėsi)

Po kiek laiko Petras ir vėl šaukia:

- Stabdyk, Jonai, priešais duobė! Ai-ai-ai. Įkritai į duobę.

Jonas neapsikentė:

- Klausyk, Petrai, pats vienas žaidi, tai pats ir stabdyk!

\*\*\*

Žaidė Petriukas QUAKE. Pamiršo nemirtingumo kodą ir mirė.

\*\*\*

Motina klausia sūnaus:

- Kodėl sudaužei kompiuterio monitorių?

- Diukui Njukemui padėti norėjau.

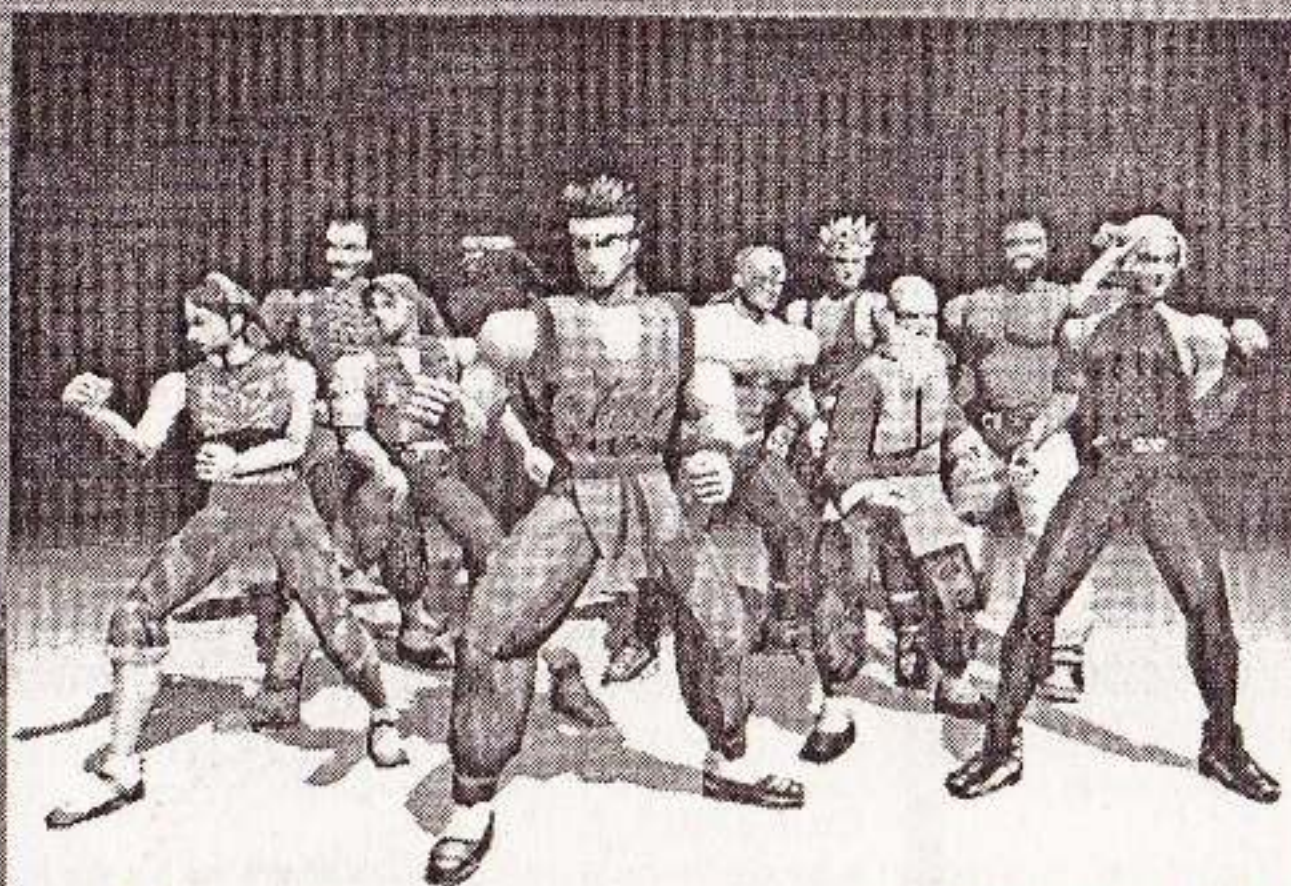
Martynas Docius (Vilnius)

\*\*\*\*\*

Konkursas Nr.2  
nugalėtoju tapo Martynas Docius iš Vilniaus. Dovanų jis gaus CD su žaidimu

## Kitame numeryje skaitykite:

X-COM: APOCALYPSE - kaip žaisti.



Viskas apie VIRTUA FIGHTER 2 (PC)

DUNGEON KEEPER  
LITTLE BIG ADVENTURE 2 - praėjimo tęsinys

### Konkursas Nr.2.

Šį kartą neklausime Jūsų iš kokio žaidimo nuotrauka, nes yra leidinių, kurie nesugalvoja nieko įdomesnio, todėl klausia to paties.

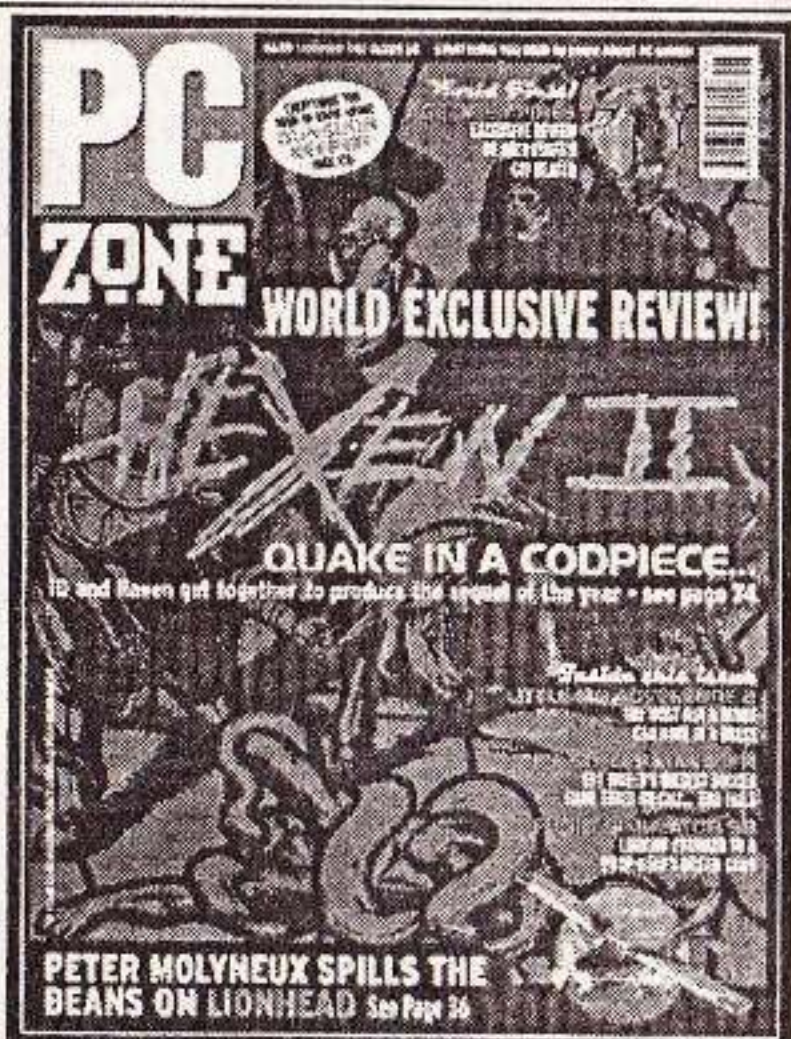
Norėdami laimėti CD su žaidimu turėsite atsakyti į 3 klausimus:

1. Kuris žaidimo DOOM kūrėjų išamžino viename iš žaidimo lygių? Koku būdu jis tai padarė?

2. Koks tinklo žaidimas tapo rekordininku pagal tuo pačiu metu pasijungusių žaidėjų kiekį?

3. Kokio kompiuterinio RP žaidimo virtualus pasaulis (plotas) yra pats didžiausias?

(Atsakymus siųsti iki rugsėjo 30 d.)



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

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

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

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

Pasiteiravimui galite skambinti tel. (22) 235 202.

### Konkursas Nr.4

Jūs siunčiate labai daug įdomių laišku ir trumpų kūrinių. Todėl mes nutarėme paskelbti specialų KIBER ZONOS įdomiausio laiško konkursą. Kurkite, rašykite ir įdomiausio laiško autoriaus laukia kompanijos Sega sukurto žaidimo BUG TOO (PC versija) originalas

### Konkursas Nr.3

Tai ypatingas konkursas. Jis skirtas tik Segos Saturn gerbėjams!!! Mes labai norime padovanoti Jums visus pas mus esančius CD - demo. Tačiau Jums reikės atsakyti į klausimą:

Iš kokių žaidimų atkeliavo kovotojai į žaidimą FIGHTERS MEGAMIX?

Iš visų teisingų atsakymų burtų keliu išrinksim 2 laimėtojus.

(Atsakymus siųsti iki rugsėjo 30 d.)

### Konkursas Nr.1

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





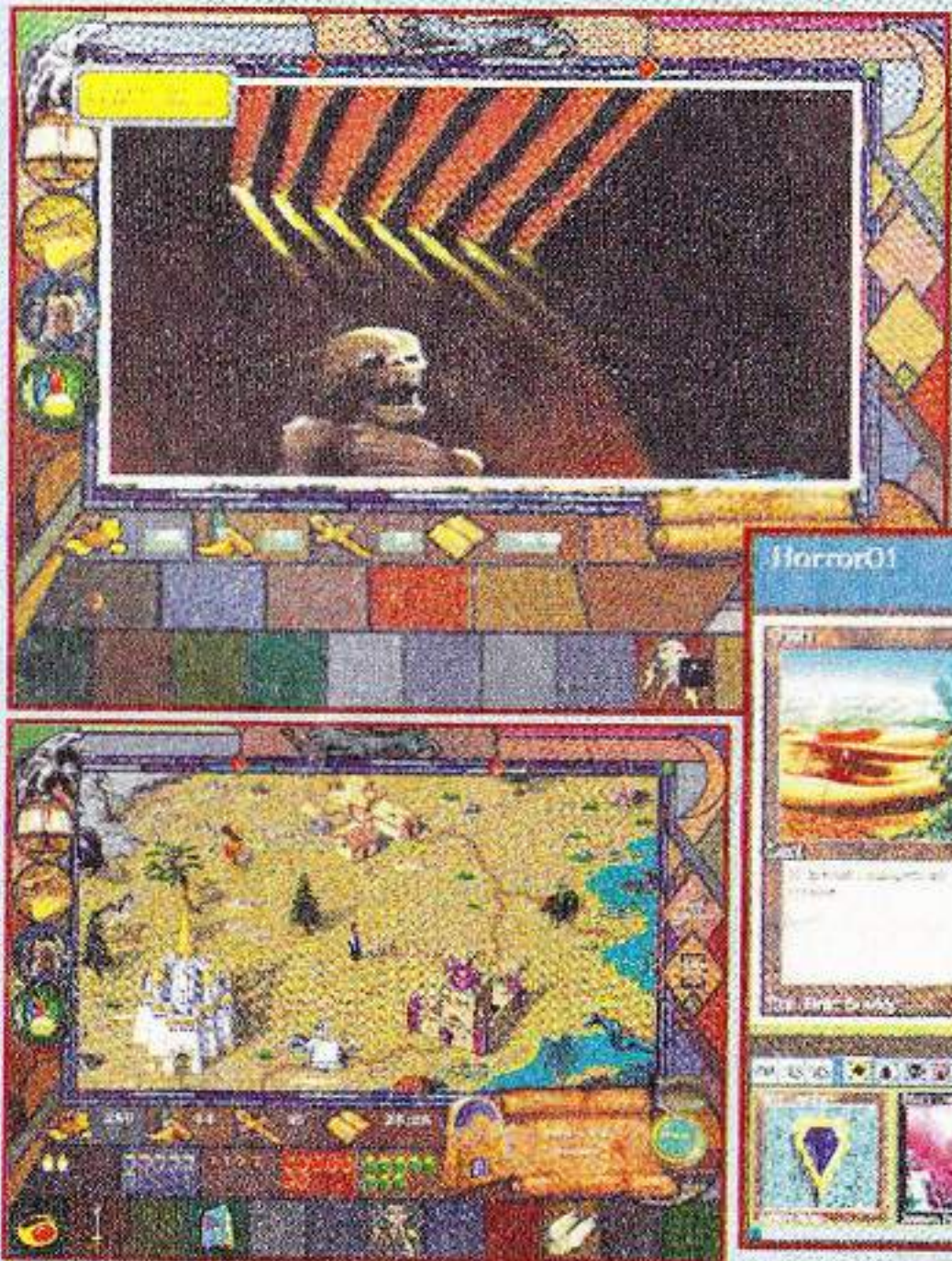


# MAGIC: THE GATHERING

MAGIC: THE GATHERING taisyklės yra ganėtinai sudėtingos. Apie tai galima daug pasakoti. Kompanija „MicroProse“ išleido 200 puslapių MAGIC: THE GATHERING vadovėlį, labai smulkų on-line pagalbininką, kuriuo galima naudotis tiesiog žaidžiant, ir net mokomąją programą vaizduostėje. Be to, dvikovos sudarytos taip, kad jokiū būdu negalėsite padaryti neteisingo ėjimo. Taigi vieną po kitos aiškindamiesi šio puikaus žaidimo taisyklės pamažu įgusite ir perprasite visas jo gudrybes.

Tačiau vis dėl to šį bei tą žinoti reikia. Nes iš pirmo žvilgsnio siaubingai gąsdina begalės kortų su nesuprantamais paveikslėliais, kurios keliauja po žaidimo stalą visiškai neaiškia tvarka.

Bet nenusiminkite. Netrukus pamatysite, koks tai įdomus strateginis žaidimas su kur kas platesnėmis galimybėmis, nei galima įsivaizduoti. MAGIC:



THE GATHERING – tai žaidimas su begale kortų. Jas galima suskirstyti į dvi dideles grupes: žemės ir užkeikimai.

## ŽEMĖS

Žemės – tai jūsų magiškosios jėgos pagrindas, iš jų imate maną, magišką energiją, kurią naudojate užkeikimams kurti. Žemės kortas labai lengva pažinti – ant jų užrašyta „LAND“, o paveikslėlyje pavaizduotas atitinkamas peizažas. Iš viso yra 5 žemių rūšys ir atitinkamai 5 manos rūšys: lygumos – baltoji mana, miškas – žalioji mana, kalnai – raudonoji mana, salos – mėlynoji mana ir pelkės – juodoji mana.

Kuriems galams kūrėjai sukūrė žemių kortas vietoj to, kad paprasčiausiai paliktų kortas su visų spalvų mana?

Reikalas tas, kad, pasirodo, ne tik žemės yra energijos šaltiniai.

Pavyzdžiui, bespalvės manos galima gauti tik panaudojus ypatingus užkeikimus, arba artefaktus. Norint gauti manos iš žemės, ją reikia „pažymėti“, (tap – kortos posūkis 90 laipsnių kamp; jei korta „pažymėta“ (tapped), vadinasi, ji naudojama ir šį ėjimą jos judinti negalima).

## UŽKEIKIMAI

Viskas, kas nėra žemė, yra užkeikimai. Visi užkeikimai turi vieną bendrą ypatybę – norint juos sukurti, reikia sumokėti tam tikrą manos kiekį. Kaina nurodyta viršutiniame dešiniajame kiekvienos kortos kampe. Spalvoti rutuliukai su skaičiuuku rodo, kiek reikia atitinkamos spalvos manos, o pilki rutuliukai su skaičiuuku rodo, kad užkeikimui sukurti tinka bet kuri mana, svarbu, kad jos užtektų.

Žaidime naudojamos šešios užkeikimų rūšys.

## SORCERIS, INSTANTS ir INTERRUPTS

Tai pagrindiniai užkeikimai. Juos galima naudoti tik vieną kartą. Po to, kai užkeikimas atlieka savo paskirtį, jis dingsta.

Pavyzdžiui, užkeikimas FIRE BALL – tai yra „ugnies kamuolys“. Per savo ėjimą jam sunaudojate tam tikrą manos kiekį ir paleidžiate šį kamuolį į nelaimėlių

Visi užkeikimai, kuriuos galima naudoti bet kuriuo žaidimo metu, pažymėti geltonai. Taigi pats žaidimas neleis Jums praleisti vieno ar kito atsakomojo veiksmo.

## ENCHANTMENTS

Jei anksčiau minėtos grupės užkeikimai, atlikę savo juodą ar baltą darbą, pasitraukia iš žaidimo, tai ENCHANTMENTS lieka žai-

dime, tol, kol jie sąmoningai sunaikinami, dažniausiai kartu su objektu, į kurį buvo nukreipti. Pavyzdžiui, jei užkeikimą pasiūsite ant kokio nors menko vabalėlio, jis taps kur kas stipresnis ir toks liks iki pat mirties.

Tai, ko gero, didžiausia ir dažniausiai naudojama užkeikimų grupė. Jais galima išsikovoti įvairiausius padarus. Šie gyviai lieka žaidime ir kaip įmanydami padeda jums susidoroti su priešais. Visi padarai charakterizuojami dviem parametrais – atakos jėga (power) ir sugebėjimu gintis (toughness). Šie parametrai visada žymimi dešiniajame apatiniame kortos kampe.

Padarus galima išsikovoti tik per savo ėjimą, tik iš karto po translokacijos jie suserga (summoning sickness). Tačiau kito ėjimo metu jie jau būna pasiruošę stoti į kovą. Ką gi, galite siųsti savo padarus į ataką, o priešas, žinoma, savuosius pasiūys blokuoti jūsų žaidimo. Kovos rezultatas nusakomas dviem

## SUMMON SPELLS

Labai suprantamas noras savo kaladėje turėti kuo daugiau kortų gali sukelti ir labai daug problemų. Teoriškai tokia kaladė gali nugalėti bet kokį priešą, tačiau praktiškai ji tampa labai lėta, pernelg atsitiktinė ir dėl to negali pretenduoti į kaladės žudikės vardą. Todėl geriau pasirinkite maždaug 65 kortas.

Kiekvienas žaidėjas turi po 20 gyvenimų. Pralaimi tas, kuris praranda visus savo gyvenimus arba lieka be kortų. Priešininkai eina paeiliui. Iš pradžių reikia žinoti tik tai, kad savo ėjimo metu Jūs traukiate iš kaladės vieną kortą, po to atliekate kuriuos nors leistinus veiksmus, išmetate vienus arba kitus užkeikimus, siunčiate savo padarus į ataką ir t. t. Jei rankose liko daugiau kaip 7 kortos, išmetate nereikalingas. Po to tą patį daro priešininkas.

Visos ėjimo fazės sąlyginai pavaizduotos žaidimo lauke. Jei padėtis tampa neaiški, žaidimas sustabdomas, ir jums bus

parametrais – ataka ir gynyba. Be to, daugelis padarų turi ypatingų sugebėjimų, pavyzdžiui, jie gali skraidyti arba regeneruoti.

## ARTIFACTS ir ARTIFACT CREATURES

Artefaktai – tai magiški daiktai, kuriuos galima panaudoti kovose. Išskiestas artefaktas žaidime lieka iki pat galo. Dažniausiai jie turi slaptų sugebėjimų, kuriuos kiekvieną kartą reikia aktyvizuoti už tam tikrą manos kiekį. Pavyzdžiui, artefak-

tas ROD OF RUIN iš bet kokio žaidėjo atima vieną gyvenimą ir už tai

reikia sumokėti tris bet kokios spalvos manos vienetus.

## Žaidimas

Dabar, kai situacija su kortomis daugiau ar mažiau tapo aiški, galima pradėti žaidimą. Jums teks sudaryti kaladę. Visų pirma nuspręskite, kokią spalvą pasirinksite: labai stiprios, tačiau įvairių spalvų kortos gali jus

pražudyti. Išsirinkite 2-3 spalvas, kurios ypač gerai atitinka jūsų kovos stilių ir efektyviai veikia priešininko kaladę. Ne mažiau kaip trečdajį kaladės turėtų sudaryti žemės. Visa kita gali būti įvairūs padarai ir užkeikimai (kaip jums labiau patinka). Rinkdamiesi kaladę neapsiribokite vien tik agresyviomis, atakuojančiomis kombinacijomis. Atkreipkite dėmesį ir gynybą. Pasirinkite kelis blokuojančius padarus (tai kortos iš CIRCLE OF PROTECTION serijos, taip pat gydamosios kortos).



Labai suprantamas noras savo kaladėje turėti kuo daugiau kortų gali sukelti ir labai daug problemų.

Teoriškai tokia kaladė gali nugalėti bet kokį priešą, tačiau praktiškai ji tampa labai lėta, pernelg atsitiktinė ir dėl to negali pretenduoti į kaladės žudikės vardą. Todėl geriau pasirinkite maždaug 65 kortas.

Kiekvienas žaidėjas turi po 20 gyvenimų. Pralaimi tas, kuris praranda visus savo gyvenimus arba lieka be kortų. Priešininkai eina paeiliui. Iš pradžių reikia žinoti tik tai, kad savo ėjimo metu Jūs traukiate iš kaladės vieną kortą, po to atliekate kuriuos nors leistinus veiksmus, išmetate vienus arba kitus užkeikimus, siunčiate savo padarus į ataką ir t. t. Jei rankose liko daugiau kaip 7 kortos, išmetate nereikalingas. Po to tą patį daro priešininkas.

Visos ėjimo fazės sąlyginai pavaizduotos žaidimo lauke. Jei padėtis tampa neaiški, žaidimas sustabdomas, ir jums bus

pasiūlyta atlikti kokius nors veiksmus. Taigi įdėmiai skaitykite ant kortų esančius aprašymus, stebėkite spalvą ir nepamirškite apie nuostabų Windows'95 pagalbininką – jei ko nors nesuprantate, spustelkite dešinę pelės mygtuką.

Keli žodžiai apie taktiką. Aišku, kad visų pirma Jūs turėtumėte išmesti kelias žemių ir kokias nors kitas kortas, kurios generuoja maną. Po to viskas priklausys nuo jūsų ir priešininko kortų išsidėstymo. Labai protinga būtų išmesti kortą su kokiu nors padaru. Kito ėjimo metu ji jau galės būti siųsti į ataką. Labai įdėmiai perskaitykite kiekvienos kortos aprašymą – gali būti, kad tarp esančių kortų rasite ENCHANTMENT, kuris su-



stiprins jūsų gyvj. Niekada kvailai neatakuokite. Jei jūsų priešininkas turi gyvių, kurie kur kas stipresni už jūsų, jis tikriausiai su jais užblokuos jūsų atakas ir taip galite prarasti savo kariuomenę. Jei žadate pulti, darykite tai kuo greičiau. Jei visai neturkdysite savo priešui, nenaikinsite jo planų, tai vieną kartą tapsite labai aršios kovos dalyviais. Kovos, kuri atneš jums tik pralaimėjimą. Labai laiku išmestas silpnas, tačiau „pigus“ 1/1 padaras gali priešui pakenkti kur kas labiau, nei 6/6 monstras, išmestas žaidimo vidury, kai priešas jau turi ganėtinai jėgų jį įveikti.

Ko gero, tai ir viskas, ką turėtumėte žinoti prieš pradėdami žaisti.

**Ir nepamirškite: kelio galą pasieks tik einantis.**

## Konkursas

### Konkursas Nr.1.

### Konkursas Nr.2.

### Konkursas Nr.3.

### Konkursas Nr.4.





# Jau **NAUJUOJU** **TV3** KANALU

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

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



© KIBER ZONA

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

Skyrelis apie video kompiuterius ir video žaidimų naujienos:  
Gediminas Cibas;

Spausdino UAB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys, Uzs. Nr. 180<sup>b</sup>  
Laikraštis pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.

**MUMS RAŠYKITE:**

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