

KIBERZONA

LAIKRAŠTIS NE VIEN KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMU MĖGĖJAMS

1997 Sausis

NR. 1

Kaina 2 Lt

ŠIAME NUMERYJE:



JAGGED ALLIANCE

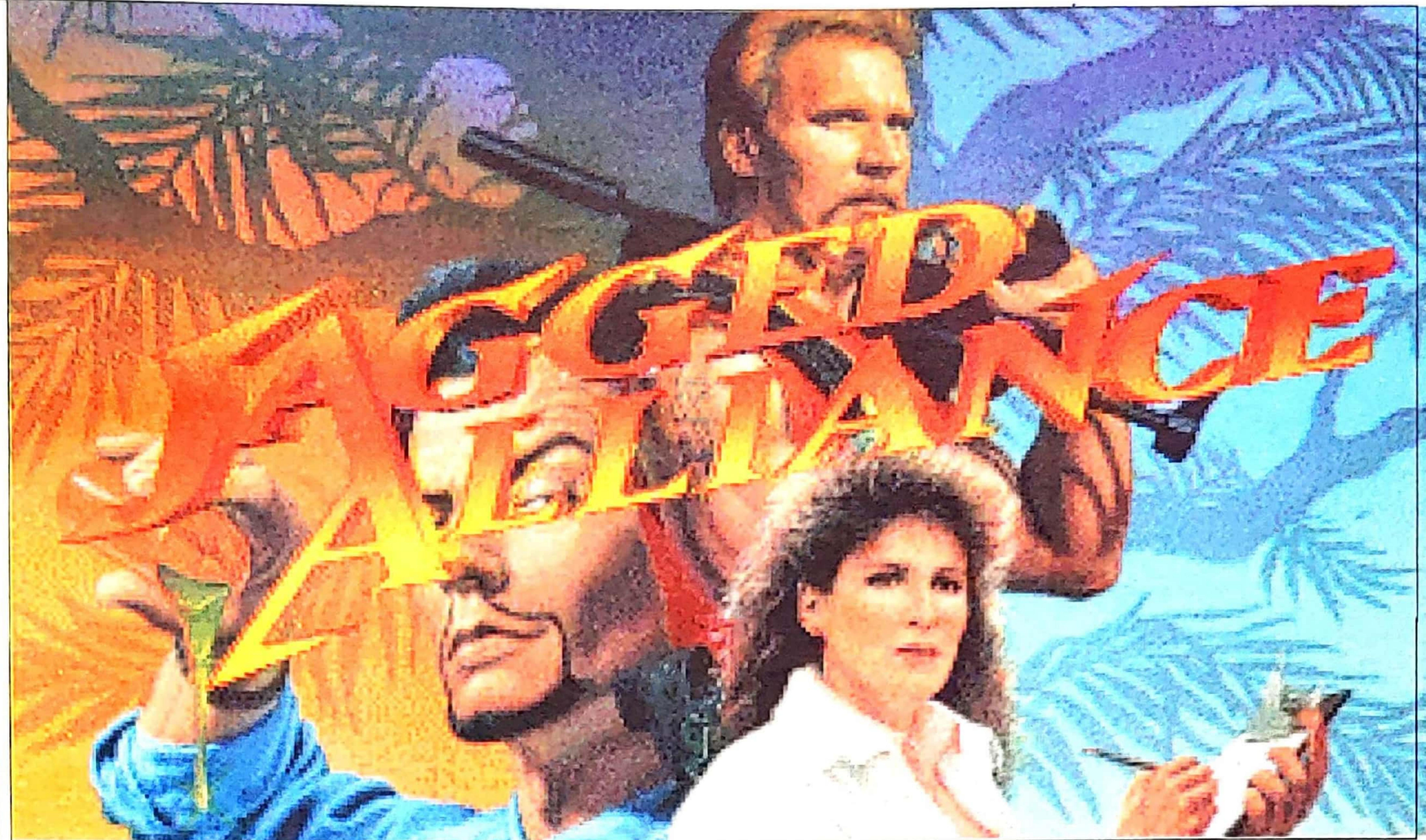


KINGDOM AT WAR
2 psl.

POPULIAUSIŲ
ŽAIDIMU
KONKURSAS!
JŪSŲ LAUKIA
PRIZAI
7 psl.



SHADOW OF THE COMET



Sulaukęs didesnio pripažinimo užsienyje "Jagged Alliance" dažniausiai lyginamas su tokiais žaidimais kaip "UFO", "Enemy Unknown", "Syndicate", "Sabre Team".

Strategija, klasikinis RPG ir šiek tiek nuotykių - šis keistas anksčiau atrodžiusiu nesuderinamais dalykų mišinys ir užtikrino visuotinį šiu žaidimų populiarumą. Naujų šito stiliaus žaidimų dabar jau yra pasirodė nemažai. Jų yra tikrai įdomių ir vertū dėmesio, tačiau išsirinkome "Jagged Alliance" dėl keleto priežasčių. Visų pirma, Lietuvoje jis yra

žinomas kur kas mažiau, nei jau minetieji "UFO" ir "Syndicate", nors jems niekuo nenusileidžia, o kai kuo net pranoksta. Antra, nors žaidimas užima virš 20 Mb, jis gali žaisti ne vien nedidelė grupelė laimingųjų, turinčių Pentium'us (dabar, pasirodo, vis daugiau žaidimų reikalauja "penktuko"), bet ir kur kas didesnis būrys žaidėjų, turinčius "trečiukus" bei "ketvirtukus". Jeigu kas turi dabar pasirodžiusį "Jagged Alliance 2: Deadly Games", Nukelta į 8 psl.

NUOTYKINIŲ PC ŽAIDIMŲ KLASIKA SHADOW OF THE COMET (Kometos šešėlis)

INFOGRAMES/93



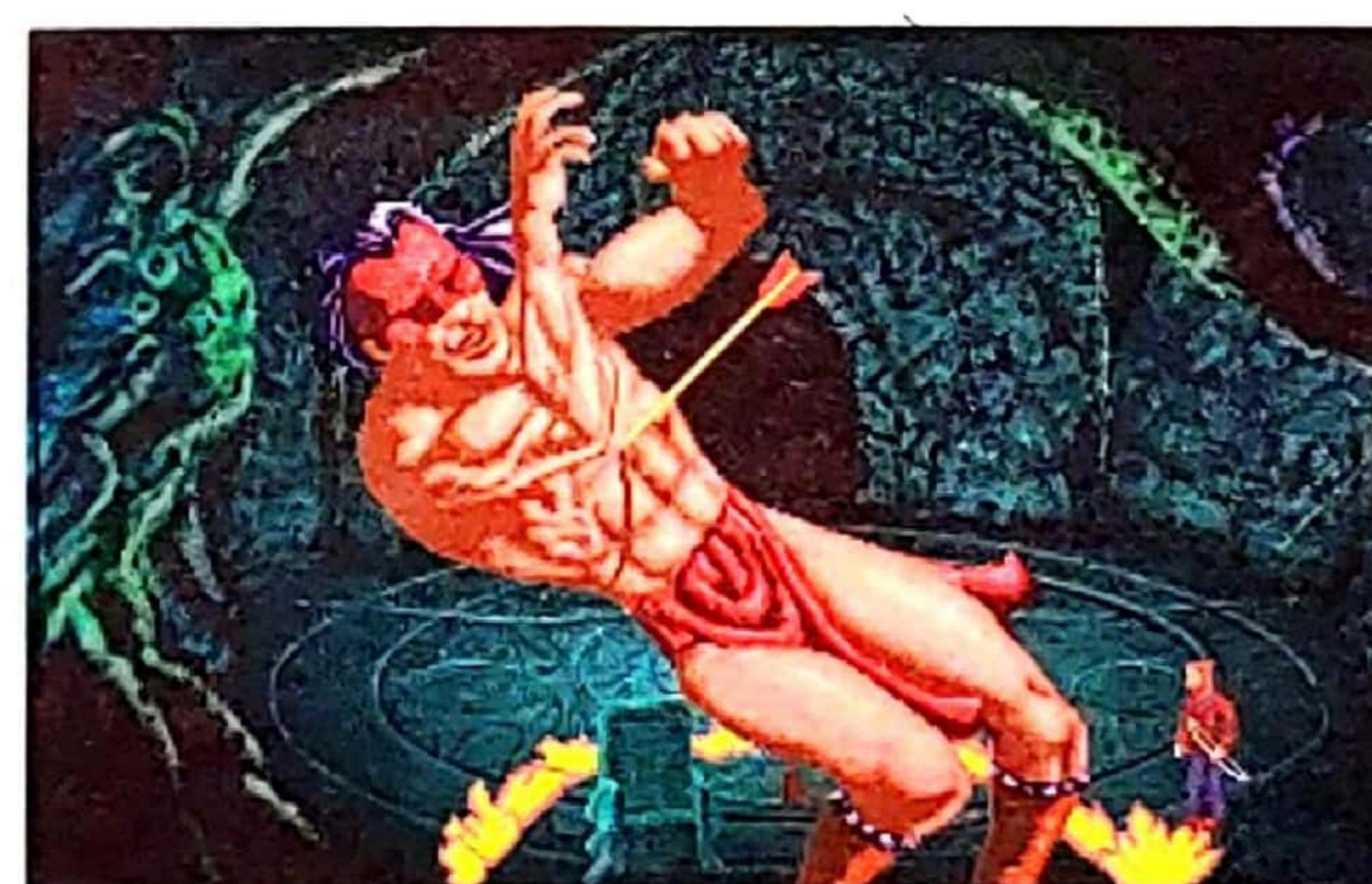
Gal kam ir pasiodys keista, kad kalbėdami apie kompiuterinius žaidimus, naudojame žodį "klasika". Tačiau tokis jau tas kompiuterinių žaidimų pasaulis - viskas juda, lekia, keičiasi. Tai, kas dar vakar buvo sensacinga ir nauja, šiandien atrodo kasdieniškai ir nieko nebestebeina. Žaidimai pilasi kaip iš gausybės rago; juos leidžiančios kompanijos, pasinėrusios į konkurencinę kovą, visaip stengiasi nustebinti ir "pritrenkti" pirkėjų, nuo ko kartais kenčia žaidimų kokybė.

Tačiau "klasika", kaip žinia, niekad nesensta. Laikui bėgant nė kiek neprarado patrauklumo tokie žaidimai, kaip "LOOM", "ALONE IN THE DARK", "SECRET OF MONKEY ISLAND 1/2".

Vienas iš tokių nesenstančių nuotykinų žaidimų ir yra "SHADOW OF THE COMET" (Kometos Šešėlis). Jį sukūrusi prancūzų kompanija INFOGRAMES leidžia nedaug programų, bet visos yra labai aukšto lygio. Labiausiai ją išgarsino žaidimas "ALONE IN THE DARK", daugelio nuomone šioje srityje atvėrės XXI-ą amžių.

1993 metais pasirodės "SHADOW OF THE COMET", kaip ir "ALONE IN THE DARK 1/2/3", remiasi amerikiečių rašytojo H. P. Lovecraft'o kūryba. Žaidimo autoriai tikrai puikiai perteikia Lovecraft'o apsakymams būdingą siaubo, nerimo ir įtampos atmosferą. Neginčijami žaidimo privalumai yra geras scenarijus, nebalanūs galvosūkiai ir gana aukštas sudėtingumo lygis. Jis tikrai patenkins nuotykinii žaidimų inigėjus, norinčius prie kompiutero praleisti daugiau nei porą valandų.

Tiems, kas dar nėra susipažinę su "SHADOW OF THE COMET", o tai pat tiems, kas susidūrė su kokiais nors sunkumais, siūlome šio žaidimo aprašymą.



PIRMOJI DIENA

Tu ką tik atvykai į Ilsmutą. Prieplaukoje tave sutinka miestelio meras ir gydytojas. Visi kartu važiuojate iki gydytojo namo. Šiame name tu ir apsistosi. Savo kambarje rasi telegramą ir Boleskino dienoraštį. Perskaityk. Po to neuk i miestelio archyvą ir pasikalbék su Tobias'u Jugg'u. Atmink, kad šiame žaidime daug kas priklauso nuo to, kokį klausimą užduosis ir kaip atsakysi į užduotus tau klausimus. Taip pat stenkis išsemti visas pokalbio galimybes. Pasikalbējės su archyvaru, peržiūrėk gimimų registravimo knygą. Iš jos sužinosi tris pavardes (tau reikalinga - CURTIS HAMBLETON). Archyvarui išėjus, apieškok spintas, vienoje jų rasi padidinamąjį stiklą. HAMBLETON'O namą rasi netoli prieplaukos. Paimk šalia jo gulinčias virvines kopėcias ir pasikalbék su HAMBLETON'U. Po to parduotuvėje nusipirk

Šis laikraštis skirtas tiems, kas mėgsta kompiuterinius žaidimus.

Cia galėsite rasti žaidimų pasaulio naujienų, aprašymų, kovinių žaidimų ir simuliatorių klavišologiją, įvairius kodus ir dar daug įvairių dalykelių.

Ar jame bus būtent Jus dominantė informacija, priklausys tik nuo Jūsų.

* Jei nežinote, kaip žaisti vieną ar kitą žaidimą,
* jei įsigijote naujausią žaidimą, o jis, "bjaurybė",
stringa;

* jei begalę dienų ir naktų "kovojo", "vykdėte užduotis", "patyrėte šimtus šiurpiausių nuotykių" ir pagaliau NUGALEJOTE, o pasigirti šiuo "istoriniu" įvykiu nera kam -

- RAŠYKITE MUMS!!!

adresas: P. d. 3200

LT - 2022 Vilnius.

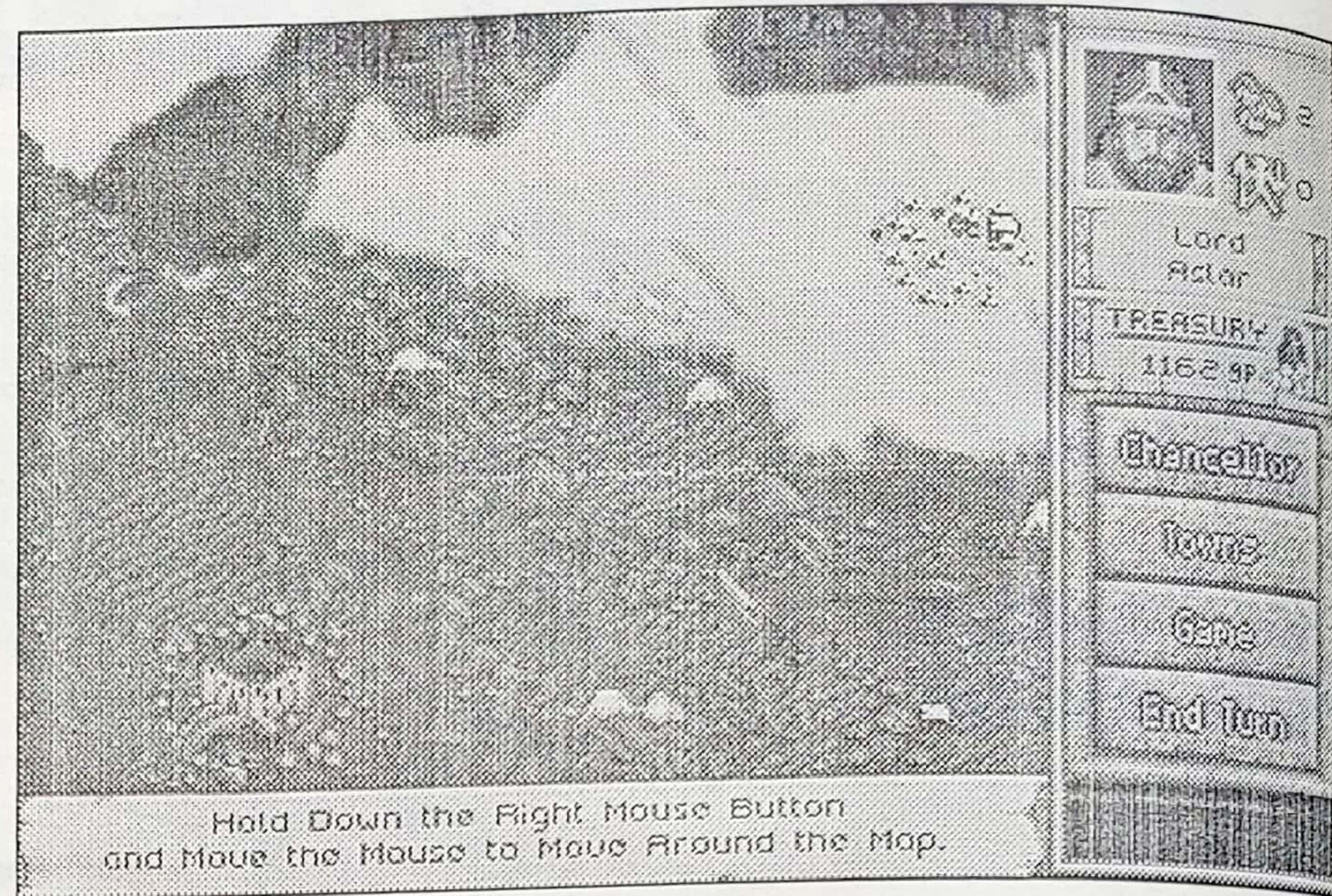
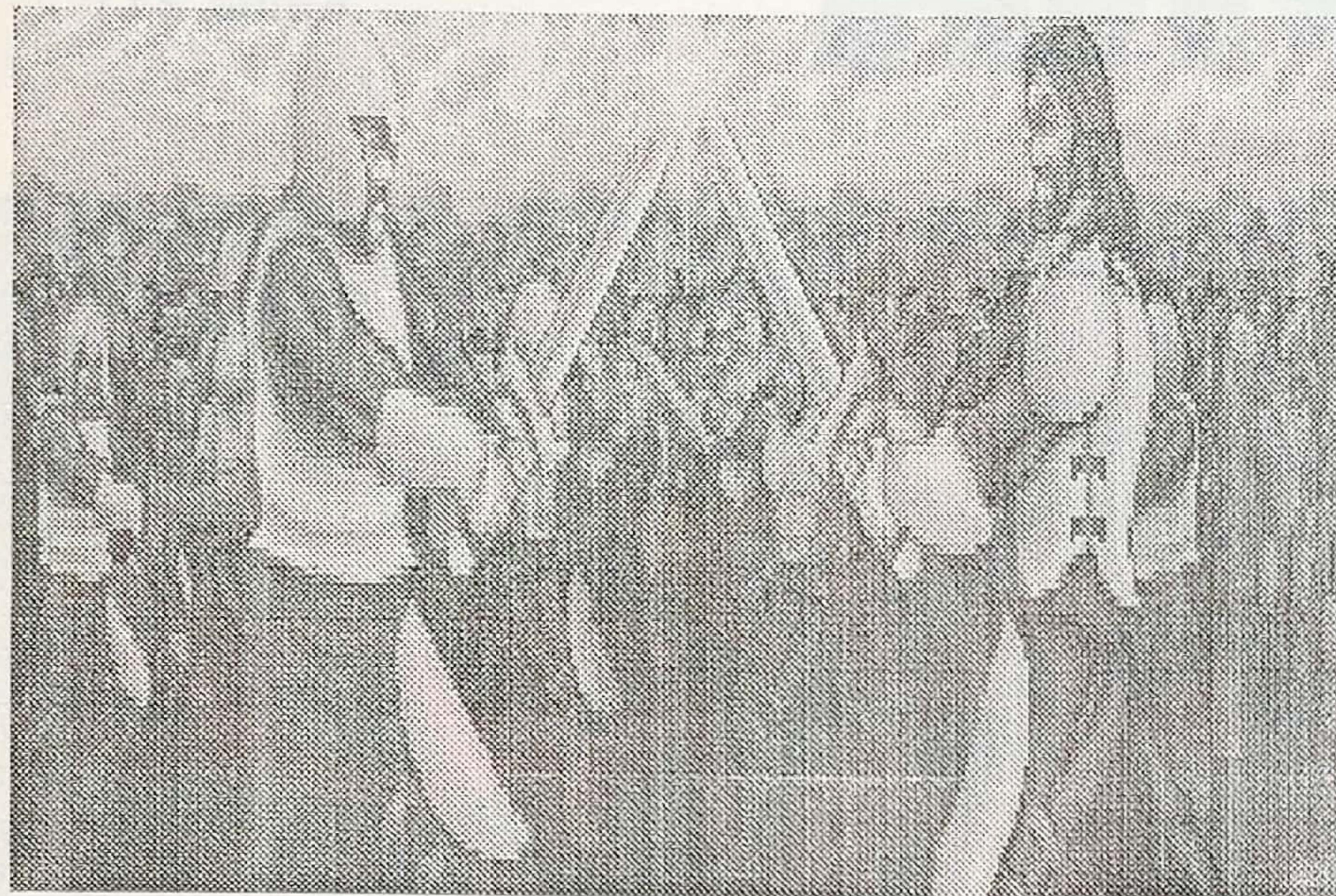
Laukiame Jūsų pasiūlymų ir pageidavimų.



archyvaro namą, kur antrame kambarje rasi kabanti šautuvą. Panaujojės padidinimo stiklą, perskaityk ant jo esantį užrašą. Grįžk į savo kambarį (gydytojo namuose) ir apieškok komodą ir skrynią. Rasi 4 daiktus: vata, spiritą, piešinį ir žemėlapį. Suvilgyk vatai spiritu ir, prięjės prie stalo, nuvalyk ja piešinį. Dabar galėsi perskaityti antrają ant šautuvo rastos žinutės dalį (tai yra koordinatės tos vietas, kurioje stovi tavo ieškomas kryžius). Paėmęs žemėlapį, surask ir pažymėk reikiama tašką (4 žingsniai į viršų nuo BEAST žvaigždyno ir 2 į dešinę). Išėjus iš namų, eik į smuklę.

Nukelta į 2 psl.

KINGDOM AT WAR (Karalystė kariauja) (INTERSCAN'96)



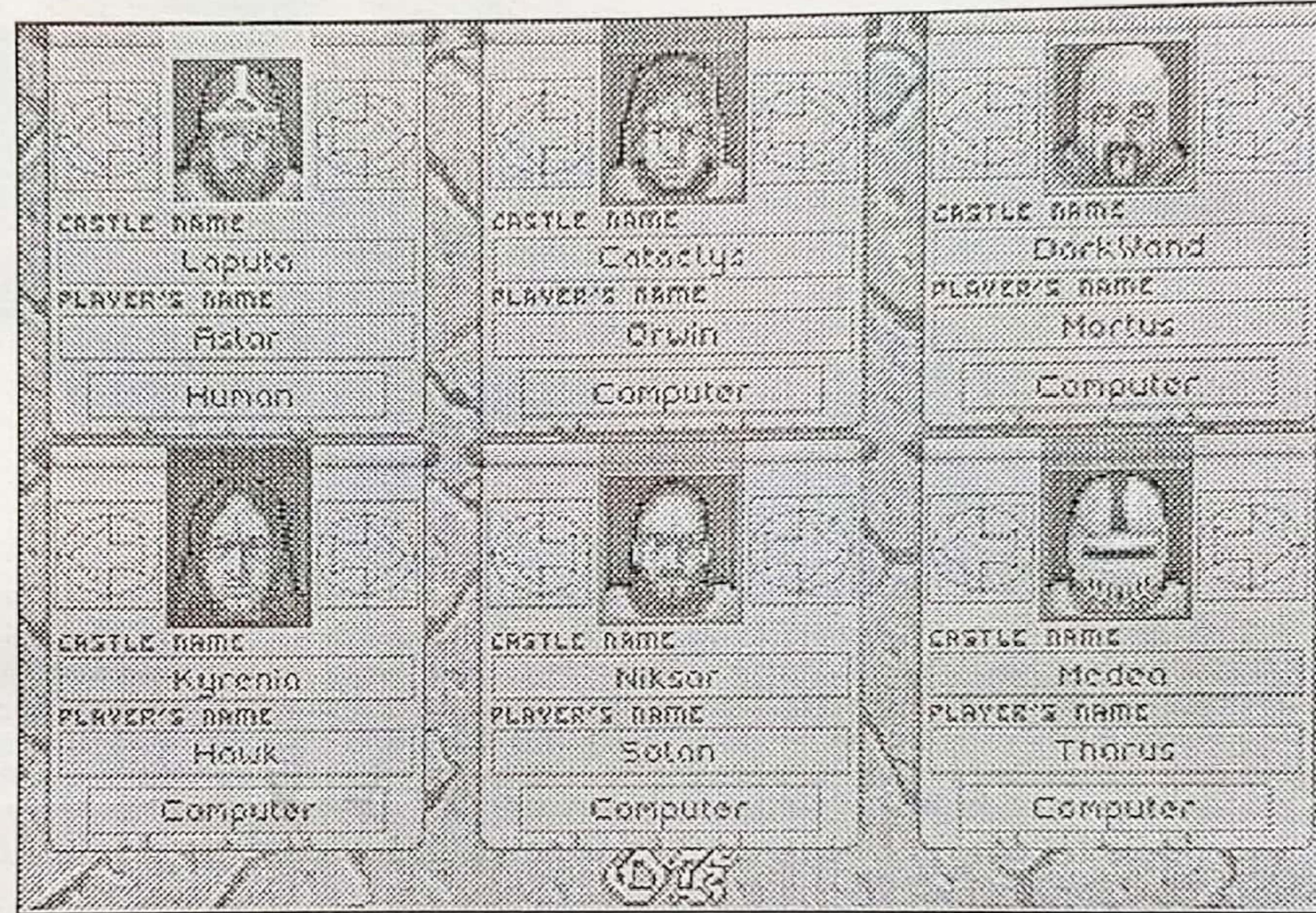
'96-ais metais pasirodė visa eilė didelių, sudėtingų strategijų ir nieko nuostabaus, kad visoje šioje gausybėje veik liko nepastebėtas mažas, kuklus žaidimukas "KINGDOM AT WAR" (Karalystė kariauja).

Šis žaidimas negali pasigirti nei SVGA grafika, nei stulbinančiais animacinius interpalus. Tačiau būtent tokie nedideli žaidimai praverčia, kai pavargai po ilgo, varginančio priešiškų galaktikų užkariaivimo, arba gigantiškos civilizacijos sukūrimo. Jei turi porą laisvų valandų, o "pasjanso" dėliojojamas tavęs netenkina, "KINGDOM AT WAR" - būtent tai, ko tau reikia.

Žaidimą sudaro 8 scenarijai, taip pat galima rinktis žemėlapį bei miestų ir pilii išdėstyti. Iš pradžiu tu, kaip ir tavo priešininkai, turi tik vieną pilį ir porą miestų. Tavo tikslas - surinkti karioomenę, užiminti miestus, nugalėti priešą ir, galu gale, sulyginti jų pilis su žeme.

Karioomenių kūrimui, sienų statybai ir miestų plėtimui reikės daug pinigų. Tam tikslui turėsi nustatyti mokesčių procentą. Taip pat reikės nurodyti, kiek pinigu kiekvienas iš tau priklausantį miestą turi skirti vystymuisi, maisto atsargoms ir gynybai.

Karioomenes kurti gali tik savo pilyje. Žaidime yra tikrai platus įvairiausių karinių pajėgų pasirinkimas: riteriai,



lankininkai, lengvoji ir sunkioji kavalerija, mušketininkai ir daug kitų. Tavo karioomenė gali samdyti naujas žmones iš tau priklausantį miestą. Tam kad į miestą atvyktu samdiniai reikia surengti turnyrą (lankininku, gladiatorių, magų).

Didžiausias žaidimo pri valumas - veiksmų pasirinkimas. I priešininko stovyklą gali siuštis šnipus, sudeginti maisto atsargas, pagalbau (samdomo žudiko pagalba) pašalinti priešo generola.

Karioomenės lygi kelia apmokymai, arba vis didejantis laimėtų kovų skaičius.

Kaip matai, žaidimas tikra nera sudėtingas. I tavo mėgstamiausią žaidimų sąrašą jis gal ir nepateks, tačiau blogiausiu - taip pat neturėt.

SHADOW OF THE COMET

Atkelta iš 1 psl.

Ten pakalbék su šeimininku, kuris tave supažindins su THOMAS'u BISHOP'u ir NATHAN'u TYLER'iu. TYLER'is pasiūlys tau eiti pas jį. Atsakyk, kad pagalvosi. Tuo metu lauke prasidės mušynės. Paėmės netoli ese gulintį vėzda, nuvyk užpuolikus, o sužeistajį WALTER'į WEBSTER'į nuvesk į vaistinę. Atsidékokamas tas pasisiūlys naktį nuvesti tave prie kryžiaus. Nueik į mišką, surask tris pagalius ir vijoklį. Visa tai pasiūmk ir gržk namo. Iš skrynios paimk fotoaparata, šatyvą, lempą ir linzę. Dabar gali eiti susitiki su WALTER'iu prie merijos. Per naktinį mišką jis nuves tave slaptu taku beveik iki reikiamais vietas, kai staiga, išsigandęs šnaresio pabėgs, palikdamas tave vieną. Apsižiūrėjės pastebési, kad su savimi jis nusinešė ir tavo šatyvą. Todėl prie kryžiaus vietoje šatyvo panaudok 3 pagalius ir vijoklį. Tada naudok fotoaparatą ir visas 3 fotoplokštėles. Baigės darbą, eik į dešinę. Sutiksi juodą katiną. Eik paskui jį ir rasi slaptą praėjimą. Prieš tavo akis atsivers gana keistas vaizdas: keletas miestelio gyventojų dalyvauja slaptame rituale, kuriam vadovauja indėnų šamanas. Vos išvydės šį vaizdą, slépkis už medžio dešiniajame ekrano šone. Ceremonijai baigiantis, indėnų šamanas visgi pastebės tave. Taigi tau teks greitai pasišalinti. Šamano persekiojamas, bėgi kiek įkabindamas namo, tačiau prie pat durų netenkni samonės.

ANTROJI DIENA

Atsibundi savo kambaryste. Paimk nuo stalo daktaro paliktą receptą ir nunešk jį vaistininkui. Čia pat galési pasinaudoti laboratorija ir pasidaryti nuotraukas. Iš pirmojo kambario paimk chemikalus ir eik į antrajį. Nuotraukoms padaryti tau prireiks šių chemikalų: METOL, HYDROQUINONE, BENZINE CHLORATE,

CHROMOGENOUS.

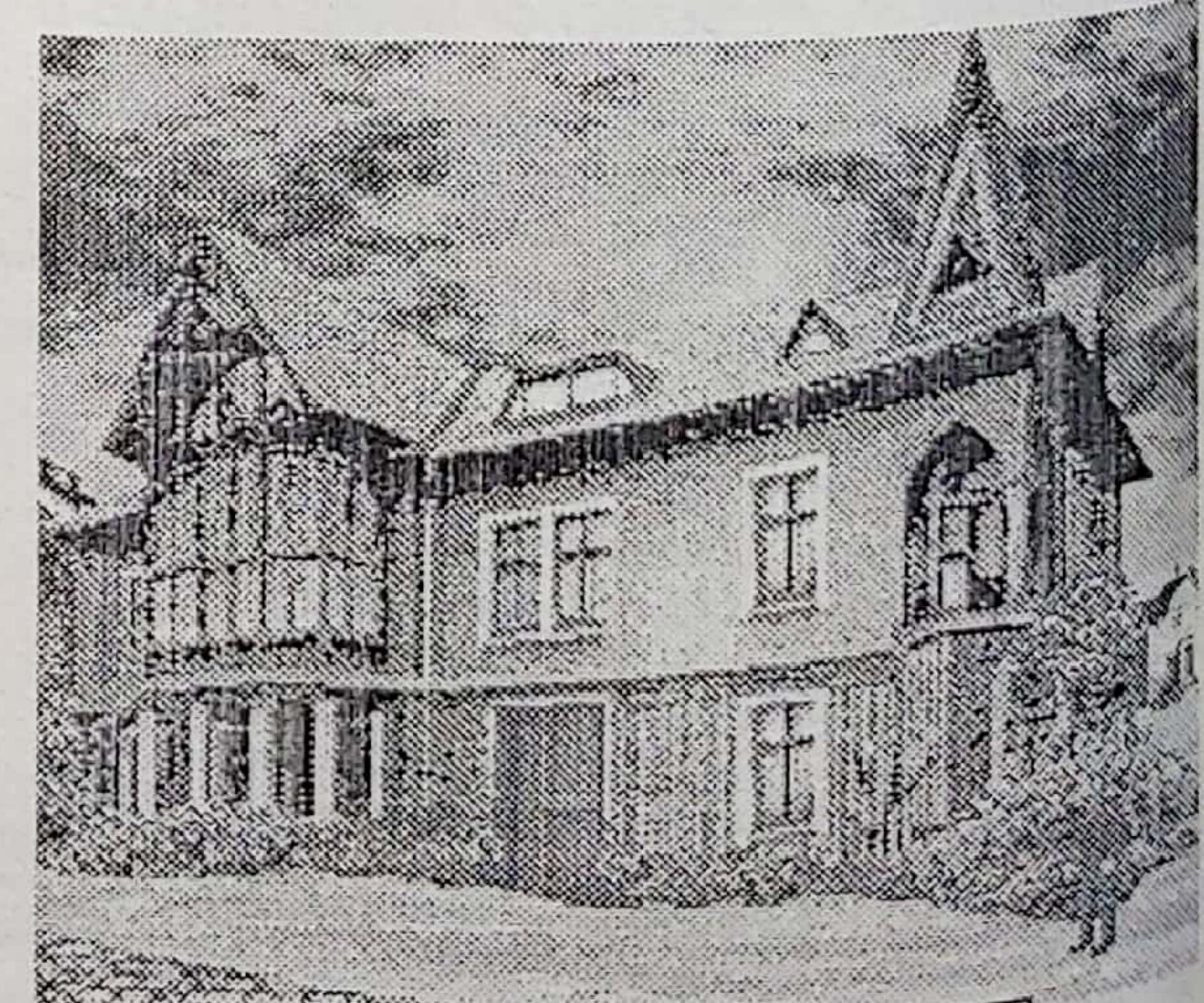
Iš vaistinės eik pas archyvarą. Pamatysi keistą žmogų, išeinančią iš jo namo. Sek paskui iki pat parduotuvės, kurioje pastarasis paliks raktą. Paimk jį ir sugržk pas archyvarą. Atrakinės duris, viduje pamatysi krauso dėmes ir ant stalo stovinčią kūdikio statulėlę. Paimk ją, o taip pat ir kituose kambariuose esančias jaunuolio ir senio statulėles. Paskutinajame kambaryste po kilimu rasi mažą raktelį, bei ant lentyňų stovinčias kelias knygias. Išimk 3 knygias ir vietoje jų pastatyk šias statulėles (YOUTH - kūdikio, INVISIBLE MAN - jaunuolio, THE OLD MAN AND THE SEA - senio). Jėjės pro atsivėrusias slaptas duris, rasi mirtinai sužeistą archyvarą. Parodyk jam pergamentą. Mirus archyvarui, eik prie stalo ir, atrakinės mažu rakteliu knygą, perskaityk ją. Perskaityęs, padék atgal ant stalo, o žinutę paimk su savimi. Išėjës iš namo, turi kuo greičiau nusigauti iki savo kambario. Tačiau tam tikslui nebandyk naudotis žemėlapiu, nes paklūsi policininkui į nagus. Taip pat venk eiti pro meriją. Saugiai nusigavęs iki savo kambario, perskaityk raštelį. Jame galvosūkio forma sakoma, kad reikalingą žmogų gali rasti pašte. Pasikalbėjës su UNDERHOUSE'u sužinosi, kad mero seife guli dienoraštis su labai svarbiu informacija.

Mero priimamajame tave sustabdys klerkas. Jei nori pro jį praeiti, naudokis šiaiatsakymais: 2, 3, 1. Pačiame kabinete už vieno paveikslė rasi seifą. Jį atidarysi šiu skaičių pagalba: 3, 4, 5. Iš seifo paimk dienoraštį ir dėžutę nuo cigaro, kurioje rasi kvitą siuntiniui atsiimti. Perskaityęs dienoraštį, eik į paštą ir, panaudojės tą kvitą, paimk siuntinį. Nunešk jį prie šulinio ir persirenk Jame rasta drabužiais. Tokiu būdu galési praeiti pro du tipus, saugančius kelią į švyturį. Į švyturį pateksi, pasinaudojės virvinėmis kopėčiomis. Užlipęs į viršų, rasi žvakę ir sparnus, pasléptus saulės laikrodyste. Žvakę padék ant žemės. Ją uždekk, panaudojės padidinimo stiklą. Žvakės vašku sutvirtink sparnus. Dabar gali skristi. Nusileisi vidury miško, čigonų stovykloje. Paprašyk čigonės paburti - tokiu būdu pasikalbësi su Boleskino šmékla.

Grjės į miestelį, nueik prie vaistinės. Iš žvejo, kur ten sutiksi, paimk raktą nuo kapinių vartų. Kapinėse visų pirmą surask virvę ir laužtvą. Dabar gali eiti į JONAS'o kopylyčią (jį yra viršutiniame, dešiniajame kapinių kampe). Išlaužęs laužtvu kopylyčios duris, prirošk virvę ir nusileisk į apačioje esančias katakombas. Katakombose vaikščiok arčiau sienų, nes beveik kiekvienam kambaryje tavęs laukia spastai. Taip pat sutiksi įvairių gyvių (vorų, žiurkių, šikšnosparnių) - nuo jų išsiuks nesunkiai. Daugeliui praejimų atverti reikės nuspausti paslėptus jungiklius, arba tam tikra tvarka užlipti ant akmens plokštę. Kai prieisi kambarių su dvimi statulom, sukeisk jas vietomis ir atsidarys slaptas praejimas. Stenkis įsiminti arba pasižymeti kelią, kuriuo atėjai iki pat paskutiniojo kambario. Čia sutiksi JONAS'a. Kai tik jis baigs kalbëti, kuo greičiau paimk 4 statulėles ir bék, kiek įkabindamas prie išėjimo.

Tai vienas ispūdingiausiu žaidimo momentu - kai pasiverčs gigantišku kirminu, JONAS vejas bėgančių žurnalistą, beveik lipdamas jam ant kulnų.

Nukelta į 3 psl.



Atkelta iš 2 psl.

Pribėgęs kabaničią virę, užlipk ja į viršų. Viršuje tavęs lauks kapinių prižiūrėtojo našlė su sūnumi. Kai ji tavęs paklaus "pavardžių", atsakyk: ARLINGTON, HAMBLETON, COLDSTONE, TYLER. Jos name už paveikslą rasi magiško ženklo piešinį.

Dabar turėsi iš eilės sunaikinti 4 šeimas. Tam tikslui turėsi panaudoti kiekvieną šeimą atitinkančią statulėlę, bei užkeikimus (jie pažymėti eilės tvarką atitinkančiais skaičiais). Kai pamatysi šviečiančią pentogramą, pastatyk ant jos statulėlę ir vienu priešu sumazės.

ARLINGTON - 1-a statulėlė, užkeikimai 1, 2, 3, 4.

TYLER - 2-a statulėlė, užkeikimai 2, 3, 4, 1.

COLDSTONE - 3-a statulėlė, užkeikimai 3, 4, 1, 2.

Dabar tau liks tik HAMBLETON'ų šeimynelė. Tai kur kas rimtesni priešininkai, nei ankstesnieji. Prie parduotuvės rasi supuvusių žuvį. Ja prisiviliok katę. Po to nunešk ją prie HAMBLETON'ų namo ir paleisk. Kai pradės loti šuo, bék į dešinę, vėliau pro kapines iki pat apleistojo JONAS'o namo. Pirmame kambaryste paimk kompasą žemėlapiuką ir žibintą. Žemėlapiuką panaudok prie laivo vairo ir atsidarys slaptos durys. Iėjės pro jas, pastatyk žibintą ant židinio ir galėsi įėti į observatoriją. Čia rastą rankeną įstatyk į teleskopą ir iš grindų pakils 3 jungikliai. Spausk tik apatinį, o kai pagausi iš lempos iškritus rutilį, jdék jį į paveikslą. Pro atsidariusias duris jeisi į kambarį su pentograma. Čia panaudok 4-a statulėlę ir užkeikimus: 4, 1, 2, 3. Kai pasirodys HAMBLETON'ai, nebandyk nieko daryti, kol tavęs nepaklupdys prie aukuro. Tada panaudok paskutinią statulėlę ir bék kuo greičiau iš degančio namo.

Vos spėjės išbėgti, vėl prarandi sąmonę.



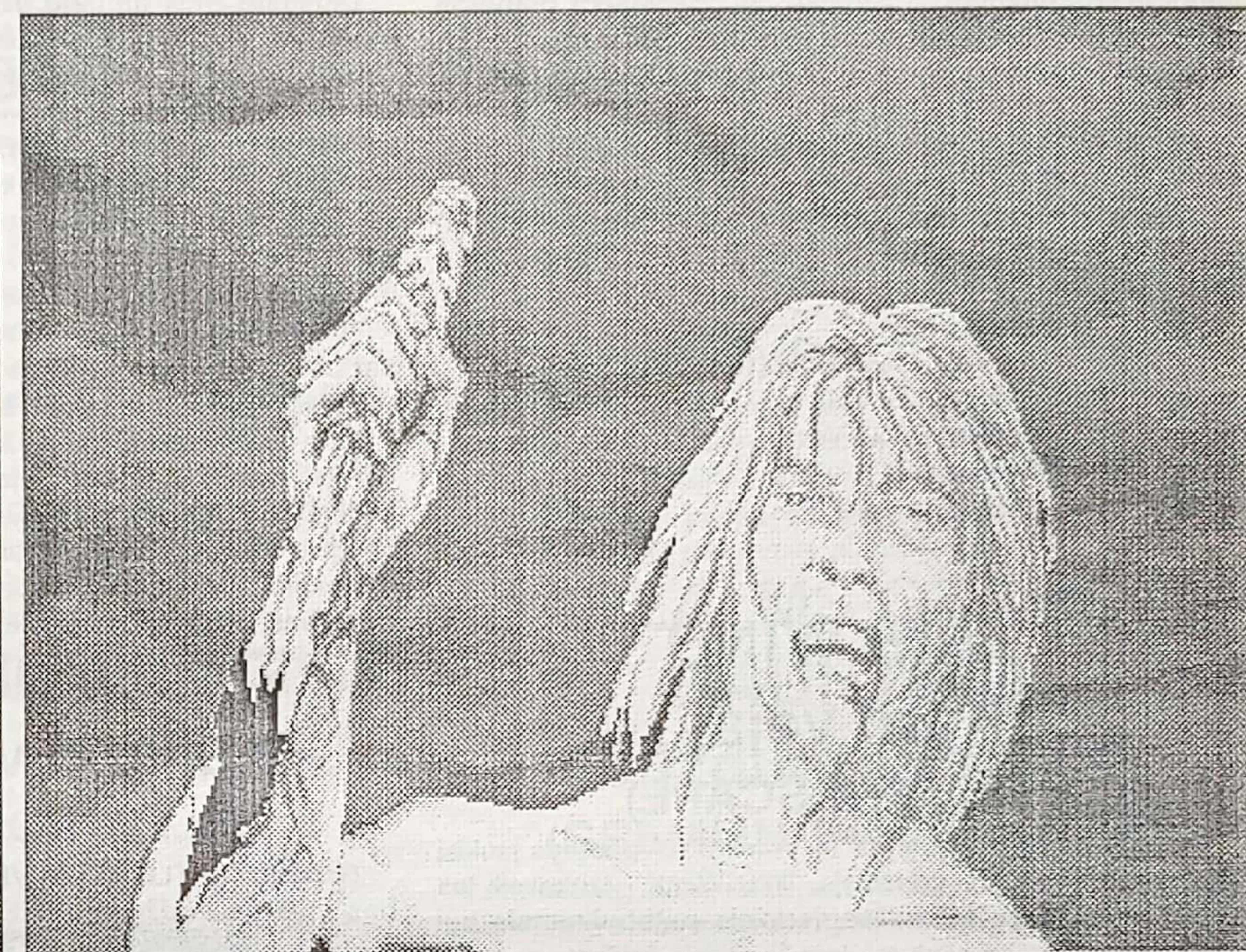
TREČIOJI DIENA

Išėjės iš namų, užeik į paštą. Ten sutiktam policininkui pasiūlyk su tavimi eiti pas UNDERHOUSE'ą. Policininkui išėjus, UNDERHOUSE'as duos tau plunksnų ir raštelių. Perskaitej ji, nueik į parduotuvę ir nupirk fotoplokštelių, o taip pat sage. Nuvykės prie CURTIS HAMBLETON'o namo, durų atrakinimui pasinaudok čia pat gulinčia lazda bei sage. Iėjės pamatysi nužudyta HAMBLETON'ą. Apieškojės namą, paimk stebuklingą lanką ir strėlę. Dabar, nuėjės į mišką ir prie kelmo panaudojės plunksnų, rasi kelią pas senajį indéną. Jis užduos tau 5 klausimus, į kuriuos atsakyk taip: 2, 1, 3, 1, 3. Iš indéno gausi puodą dažų ir žiedą. Gržės į miestelį, nueik prie šulinio. Nusileidės juo, rasi požeminį praéjimą. Eik dešinėn ir į banguojančių vandenų įmesk puodą su dažais. Toliau paėjės, paimk tuščią indą ir indą su rūgštimi, o taip pat titnagą. Pripildės indą naftos eik į paskutinijį kambarį, kur miegos indénu šamanas. Čia panaudok naftą, titnagą ir lanką. Šamanui žuvus, paimk du brangakmenius (vieną jų - turkį- gali čia pat įstatyti į žiedą) ir drugelį. Išeidamas tuščią indą vėl pripildyk naftos.

Išlipės iš šulinio, eik į prieplauką. Pakalbék su ten stovinčiu žveju (2, 3, 3, 2) ir jis tau paskolinis valtį. Nuplaukės į salą, ant kranto rasi du brangakmenius. Šalia ant uolos pamatysi paveikslą-galvosukį, kurį sudėjus, atsivers praéjimas. Viduje išvysi uolą, o joje dvi akis. Į dešiniajā akį įstatyk rubiną, o tada, atsistojęs ant pentagramos, panaudok akvamariną. DAGOTH'ui žuvus, pasistenk kuo greičiau iš ten pasišalinti. Prie valties vėl sutiksi BOLESKINE'o šmékla. Ji duos tau žiedą (įstatyk į ji smaragdą). Išėdės į valtį, nuplauksi prie olos. Uždegės lempą, eik į vidų; kai ji užges, panaudok naftą. Vienoje iš olų rasi surištus kapinių sargo našlę ir jos sūnų. Ant grindų išpilk rūgštį ir paimk toje vietoje atsiradusį deimantą. Tada, užsimovės abu žiedus, sunaikinsi pabaša.



Už... sawu...



Iš olos išlipsi į tau jau pažistamą naktinio rituelo vietą. Čia (iš eilės) panaudok štatytvą, fotoaparatą, drugelį, padidinamajį stiklą ir lempą, spalvoti spinduliai nurodys tau reikalingus akmenis. Padaryk vieną nuotrauką ir pamatysi, kur nukris kometos nuolaužą. Paėmės ją, į 4 stovinčius akmenis įstatyk: titnagą, deimantą, kometos nuolaužą ir akvamariną.

Tuo tavo nuotykių ir pasibaigia. Savo užduotį tu įvykdei. Dėkingi miestelio gyventojai išlydi tave namo. Vartai į ILSMUTH'ą Blogiui uždaryti, tik ar visiems laikams?

PC ŽAIDIMŲ PASAULIO

PC ŽAIDIMŲ PASAULIO

PC ŽAIDIMŲ PASAULIO

NAUJIENOS · NAUJIENOS

MASTER OF ORION 2 (Oriono valdovas 2) (MICROPROSE)

"Master of Orion 2" - tai gigantiško, sudėtingo strateginio žaidimo "Master of Orion", tapusio populiaru strateginių žaidimų veteranų tarpe tėsinys. Iškart perspėjame, kad tai nėra žaidimas kelioms valandoms. Tai kosminė strategija, kurioje tenka susipažinti ir kažkaip sugyventi su 13 ateiviu rasiu, be to, tirti begales įvairiausią dalykų. Kosmoso užkariavimui skirta 30 laivų, bei plati ginklų įvairovė. Su kitomis rasėmis galima sudarinti sajungas, bendradarbiauti, keistis technologijomis, arba kariauti bei panaudoti šnipus informacijos rinkimui, o prireikus ir priešinko planetos sabotažui. Visoje šioje painiavoje nepasimesti padeda pagalbinė informacija, kuria žaidėjas gali pasinaudoti žaidimo metu.

Autorių teigimu, kiekvienas šiam žaidime susiras ką nors sau.

"Master of Orion 2" įtraukia stipriai ir ilgam. Taigi gali atsitikti, kad norėdami tapti Oriono valdovu, praleisite ne vieną bemiegę naktį.

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 8 Mb RAM (16 Mb Win 95)
Procesorius: P60
Grafika: SVGA Vesa
Garsas: SB
Valdymas: pelė

WAR WIND (Karo vėjas) (SSI/MINDSCAPE)

Visi, kam patiko "Warcraft" ir "Warcraft 2" pasijaus jaukiai šiam karo ir magijos pasaulyje. "War Wind" - tai beveik tas pats "Warcraft 2", tik su įvairiausiais patobulinimais bei priedais. Tačiau visgi skirtumų tarp šiu dviejų žaidimų yra gana daug. Karinius dalinius tenka samdyti, o ne kurti. Taip pat galima apmokant karius keisti jų tipą. Žaisti gali nuo vieno iki kelijų žaidėjų.

Iš pradžių reikia išsirinkti vieną iš keturių rasių. Stipriausi ir technologiskai toliausiai pažengę yra Tha Roon, bet jie brangiai kainuoja ir jų daug neįsigysi. Jų specialiosios pajėgos: Žudikai (Assassins), Desantas (Jump Troops) ir Psionikai (Psionics).

Kita rasė - Obblinox. Jie buki, lėti, tačiau geri kariai. Specialios pajėgos: Agentai (Agents), Baikerai (Bikers) ir tankus panašūs Kolosai (Colossus).

Trečioji rasė - Eaggra, - i augalus panašūs gyviai. Jie yra geri statybininkai ir stiprūs, kai ju daug. Ši rasė gali kurti Druidus (Druids) ir Grenadierius (Grenadiers-artileriją).

Paskutinioji rasė - Shama Li. Jie gali tapti Šamanais (Shamans), turinčiais gydymo galią arba stipriaus Gaivalais (Elemental - kažkas panašaus į demonus).

Norédama laimėti, kiekviena rasė naudoja skirtingą taktiką. Žaidimo valdymas gana paprastas. Norédami duoti konkrečiam objektui įsakymą, pasirenkame jį, nuspaudę kairį pelės klavišą, o nuspaudę dešinį, gauname galimybę rinktis iš visos eilės komandų (tarp jų - kovoti, judėti, statyti, imti, rinkti ir t.t.). Žaidimo privilumas taip pat yra tai, kad, lyginant su "Warcraft" (jame judėti galima buvo tik žeme), čia galima naudoti oro transportą, bombarduoti priešą. Taip pat yra galimybė rengti pasalas miške. Nors medžiai sulėtina judėjimą, tačiau priešai nepastebi tavęs, kol neatsiduria visai šalia. Žaidėjui siūloma virš 30 misijų bei įprastinis žaidimo ir scenarijus redaktorius.

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 16 Mb
Procesorius: Pentium
Grafika: 1Mb SVGA korta
Valdymas: pelė

STAR GENERAL ("Žvaigždžių generolas") (SSI)

Tai jau ketvirtas strateginis žaidimas iš S-STAR serijos. Jau pasirodė "Panzer General", "Allied General" ir "Fantasy General".

"Star General" teks ne tik kariauti, bet ir statyti miestus, fabrikus, orbitines stotis. Žaidimas išskiria taip pat tuo, kad kariaujama dviejose plotmėse - kosminėje erdvėje bei planetų paviršiuje.

RED BARON 2

("Raudonasis baronas 2") (SIERRA ON-LINE)

Įžymiojo lėktuvų simuliatoriaus "Red Baron" tėsinyje bus viskas, ko reikia šiuolaikinei šio tipo produkcijai: grafika SVGA, redaktorius naujoms misijoms kurti, galimybė žaisti per tinklą. Žaidimo metu bus galimybė rinktis vieną iš 35 lėktuvų, bei tarnauti JAV, Anglijos, Prancūzijos ir Vokietijos kariuomenėse.

ULTIMA 9

(ORIGIN/ELECTRONIC ARTS)

Dideliam RPG gerbėjų džiaugsmui ORIGIN kompanija paskelbė, kad 97-ais ruošiasi išleisti 9-ają fantasy serailo "Ultima" dalį. Anot sago autorius Richard'o Garriot'o : "tais bus epinis žaidimas, užbaigiantis "Ultima" seriją". 9-oji dalis vainikuos 15-ą darbo metų, idėtų, kuriant šį neįtiketinai populiarų serialą. Tie, kam teko žaisti ankstesnes dalis, galės pamatyti baigiamą Avatario ir Guardiano dvikovą. Bet ir pirmą kartą įžengusieji į ši fantastišką pasaulį, kaip buvo ir ankstesnėse dalyse, galės žaisti be jokių problemų,

"Ultima 9" bus ne tik didesnė nei ankstesnės, bet joje taip pat bus panaudojama visiškai nauja trimatė sistema. Žaidimo veiksma galima bus stebeti iš įvairiausiu kampu.

Apie žaidimo turinį kolkas žinoma nedaug. Avatarui padės dar keli herojai. Kai kurie jų jau buvo kitose žaidimo dalyse. Keliauti bus galima arkliais, laivais ir net drakonais. Daug daugiau bus įvairiausiu pabaisų ir prieš.

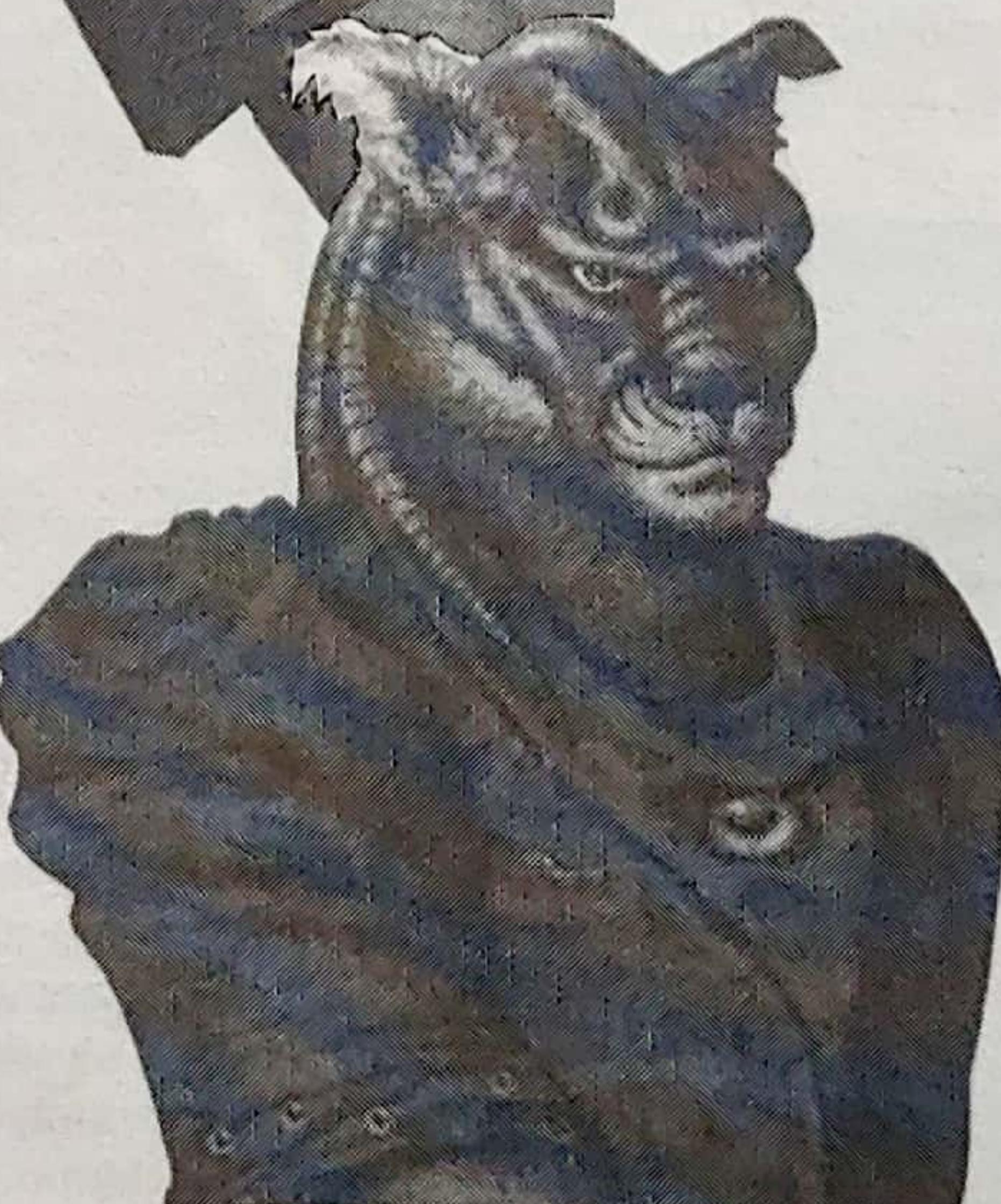
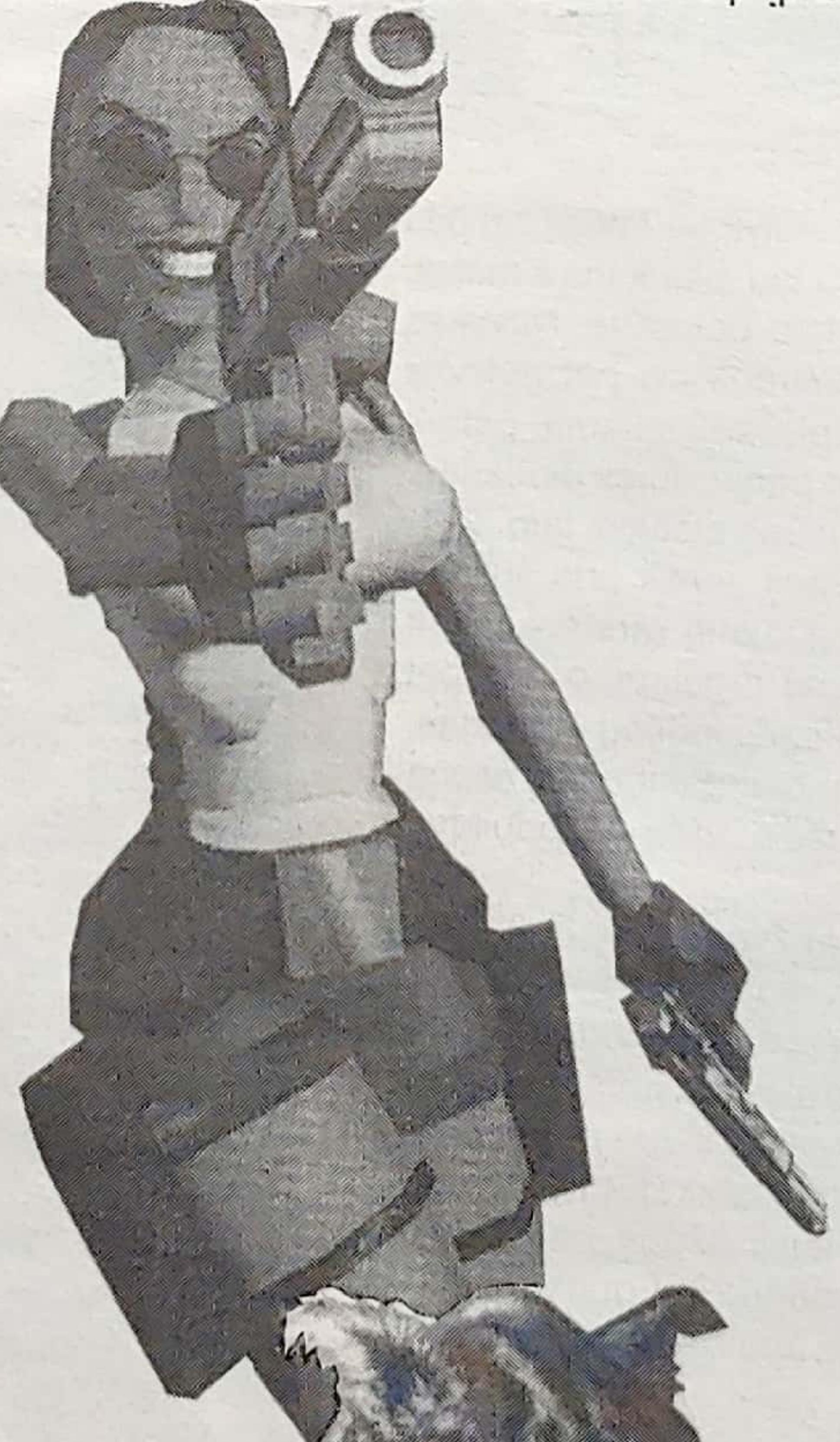
Žaidimo pasirodymo data iš pradžių buvo numatyta 97-ųjų kovas, tačiau vėliau perkelta į rūgpjūtį.

TIME COMMANDO

("Laiko diversantas")

(ELECTRONIC ARTS)

Garsiojo "LITTLE BIG ADVENTURE" autoriai sukūrė jau ir pas mus pasirodžiusi "TIME COMMANDO". Kaip įprasta



prancūzų žaidimams, jo grafika - nepriekaištinga. Žaidimo herojus apkeliauja 9-ias istorines epochas, kur susiduria įvairiais priešinkais ir tai epochai būdingais ginklais. Jis pabuvoja Akmens Amžiuje, Cezario laikų Romoje, Viduramžiu Japonijoje, Laukiniuose Vakaruose ir t. t. Žaidime pasirodo 80 priešinkai, prieš kuriuos herojus galės panaudoti 45 skirtingus ginklus (nuo akmenų ir vėzdo iki revolverių ir lazerių).

Žaidimas yra greičiau kovinis, nors šiokių tokų nuotykių elementų jame taip pat yra.

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 8 Mb RAM
Procesorius: 486DX/33
Grafika: VGA
Garsas: SB AWE, GUS, MIDI.

TOMB RAIDER (CORE / EIDOS)

"Tomb Raider" kompiuterinėje užsienio spaudoje sukelė ištisą liūtų liaupsinimų ir pranašavimų, kad tai bus vienas didžiausių, nuostabiausių bei geriausių metų žaidimų.

Kuo gi jis ypatingas? "Tomb Raider" - didelis trimatės grafikos nuotykinis žaidimas, kurio herojė - tyrinėtoja ir nuotykių ieškotoja Lara Croft.

Žaidimą sudaro didžuliai painūs lygiai, kuriuose herojė tenka patirti daugybę nuotykių, išspręsti galybę galvosūkių bei sudidurti su įvairiausiais priešais.

Visų pirmą, pribloškia animacijos kokybę ir greitį. Lara vaikšto, bégioja, šokinėja, ropšiasi, doro kūlverscius ir visa tai atrodo labai tikroviskai. Dar geriau atrodo patys lygiai. Kiekvienas lygis - tai galvosūkis, reikalaujantis iš žaidėjo ne vien atidumo ir tikslumo, bet ir kaip reikiant palaužyti galvą. Čia yra užtektinai raktų, jungiklių, slaptų praėjimų. Nesuskaičiuojami netikėtumai spastų pavidalu laukia už kiekvieno kampo, o taip pat krentantys kirviai bei duobės su dygliais. Jau minėjome, kad lygiai yra labai didelės apimties. Vienam lygiui praeiti gali prireikiti net kelių valandų. Prieš taip pat netruksta. Daugelis jų - keturkojai: liūtai, vilkai, krokodilai, beždžionės ir net dinosaurai. O vėliau taip pat pasirodys žmonės ir įvairios pabaisos. Susitvarkytu su jais padeda nemažas arsenatas: šautuvai, automatai, magnumai ir t.t.

Trumpiai kalbant, šiam žaidime kiekvienas suras tai, kas jam patinka: arkadų mēgėjai galės šaudyti, kiek širdis geidžia, galvosūkių mēgėjai turės galimybę klaidžioti labirintais ir spręsti užduotis, o mēgstantys nuotykius tyrinės naują pasaulį bei susidurs su netikėtumais.

Taigi, galbūt, pasirodė dar vienas pretendantas į Geriausią Metų žaidimą.

P.S. Gaila tik, kad norint pamatyti visas šias grožybes reikėtų turėti Pentium.

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 8 Mb RAM
Procesorius: Pentium
Grafika: VGA/SVGA
Garsas: SB
Valdymas: klaviatūra/pelė

CLOAK

(SIERRA ON-LINE)

Kitų metų pradžioje kompanija SIERRA ruošiasi išleisti naują, įdomų nuotykių žaidimą, kuriamo žaidėjas - šnipas - vykdys slaptą misiją priešinkino planetejoje. Pastarojo nelaimė planetos gyventojai yra telepatai. Taigi misiją tenka vykdyti telepatiškai valdomam robotui. Skamba gana įdomiai.

ZOMBIEVILLE (PSYGNOSIS)

1997 vasaryje kompanija PSYGNOSIS ruošiasi išleisti naują siaubo žaidimą "Zombieville".

Kaip įprasta, veiksmas vyksta viename iš tų mažo Amerikos provincijos miestelių, kurie, regis, vien tam ir egzistuoja, kad juos apnįtų įvairiausios pabaisos.

Žaidėjas yra laikraščio reporteris, gavęs anoniminę žinutę, kad karinėje bazėje, esančioje 50 mylių už mažo provincijos miestelio, vyksta keisti dalykai. Prisiminės gandus apie nepaaiškinamus dingimus bei slaptus karinius eksperimentus, pastarasis išskuba ten, tikėdamasis parašyti sensacinių straipsnių.

Žaidimo siužetas sukaši apie antgamtines kovas su blagių, ištirkusiai laisvén kerštingą dvasią, bei mėsėdžiai zombiais pavirtusius vietinius gyventojus ir karinį personalą.

Iš pirmo žvilgsnio gali pasirodysti, kad žaidimo scenarijus yra paimtas iš kokio nors nelabai aukšto lygio siaubo filmo.

Ir nereikia manyti, kad žaidimo tikslas buvo ką nors mirinti išgaudinti. Juo greičiau norėta žaidėjus prajuokinti. Nerimta atmosferą padeda sudaryti ir pats pagrindinis herojus -

NAUJIENOS · NAUJIENOS

Atkelta iš 4 psl.

praplikės, pilnokas žurnalistas. Žaidžiant laisvumo pojūtį sukuria tai, kad nei veikėjai, nei juos supant aplinka nėra varžomi ankštais siužeto rėmais. Jei nori, gali, išsitraukės šautuvą, nušauti bet kurį pagrindinį veikėją (tik kam to reikia?) ir toliau testi žaidimą. Suprantama, gali prarasti galimybę gauti kokią nors svarbią informaciją, tačiau žaidimą užbaigtį vistiek įmanoma. Paprasčiausiai reikės daugiau laiko. Taip pat žaidimo eigoje pats herojus turės tapti zombiu, bet pasistengus galima vėl atgauti žurnalisto pavidalą.

Dar žaidimui nepasirodius, autoriams teko įtaisyti pagal cenzūros reikalavimus. Paaškėjo, kad Vokietijoje negalima rodyti krauso. Teko jį pašalinti. Pavyzdžiui, Amerikoje leidžiamą vartoti keiksmažodžius. Norėdami pamatyti, kas gi iš viso šito išejo - palaukime vasario.

3D HELI SHOOTER (BLUE BYTE)

Vokiečių kompanija BLUE BYTE žinoma, kaip geru strateginių žaidimų leidėja, pranešė, kad ruošiasi išleisti trimatį kovų su malūnsparniais žaidimą.

Žaidime bus galima skraidinti malūnsparniu (virš ir po žeme), teks nugalėti begales ateivų, besistengiančių (kaip įprasta) užimti mūsų brangią planetą.

Įspūdingam vaizdui sukurti BLUE BYTE panaudojo visai naują technologiją.

Numatomos užduotys bus labai įvairios: nuo mokslininkų gelbėjimo iki ištisu ateivų objektų sunaikinimo.

Užduočių vykdymui bus galima pasirinkti įvairiausią ginkluotę.

Taip pat kartais gali tekti išlipti iš malūnsparnio ir tanko pagalba vykdyti misijas žemėje.

Ši žaidimą numatoma išleisti 97-ų metų pradžioje.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

("Galybės ir magijos didvyriaiai 2")

(NEW WORLD COMPUTING)

"Heroes of Might and Magic 2: Succession Wars", tai 95-ais metais pasirodžiusios strategijos "Heroes of Might and Magic" tėsinys.

Žaidusiemis pirmajā žaidimo dalī, bus įdomu sužinoti, kad mirus Lordui Ironfist'ui, Enroth'o žemėje kyla pilietinis karas. Karo priežastis - dėl valdžios besipešantys Lordo sūnūs. Žaidimą sudaro 40 scenarijų. Taip pat yra nauju scenarijų kūrimo redaktorius.

DEADLINE (Paskutinis terminas) (NOVASPRING)

Šis naujas žaidimas turėtų patikti visiems, kas savaitėmis negalėjo atsitraukti nuo tokijų žaidimų, kaip "UFO", "SYNDICATE", "JAGGED ALLIANCE". Būdamas kovos su terorizmu skyriaus vadovu, turėsi vykdyti įvairias misijas. Prieš misijos vykdymą išsirinksi reikiamus žmones. Taip pat reikės nutarėti kokius ginklus imsi su savimi, bei numatyti tikslų veiksmų planą.

Pasirinkimui siūloma 18 misijų, iš kurių kiekviena yra sunkesnė už ankstesniają. Kiekvienas komandos narys turi savo biografiją, įgūdžius, stipriasių ir silpnasių puses. Gera grafika ir įgarsinimas užtikrina įtraukiantį ir įtemptą žaidimą.

Žaidimas "DEADLINE" yra nelengvas. Taigi, norint ji užbaigti, reikia nemažai laiko ir kantrybės.

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 8 Mb RAM
Procesorius: 486DX2/66
Grafika: VGA
Garsas: SB AWE, GUS, MIDI

SIM-COPTER (MAXIS)

Be žinomų "Sim City" ir "Sim City 2000", MAXIS išleido visą eilę populiarų Sim serijos žaidimų: "Sim Town", "Sim Ant", "Sim Farm" ir kt.

Tačiau vaikinams iš MAXIS naujų sumanytų netrūksta. Tai įrodo jų naujasis žaidimas "Sim Copter" (Sim Malūnsparnis).

Jei iš "Sim City 2000" savo sukurtų miestų failus perkelsite į "SimCopter", galėsite skraidinti virš jų, atlikti įvairias nutrūktgalviškas misijas, beje, trimačiame vaizde.

"Sim Copter" galima žaisti dvejopai. Vienai - sprendžiant kasdieniškas didmiesčio problemas (ir gaisrų gesinimas), kitaip vykdant įvairias vis sunkesnes misijas (nusikaltėlių persekiojimas, skėstančių gelbėjimas, naktiniai skrydžiai). Atrodo, žaidimas tikrai neblogas.

EARTHWORM JIM 2 (Sliekas Džimas 2) (RAINBOW ARTS)

Slieko Džimo pristatinėti nereikia. Juk jis vienas žymiausių videožaidimų herojų, nesenai pasirodės ir personaliniu kompiuteriu monitoriuose. "Earth-worm Jim" išsiveržė toli į priekį, už savęs palikdamas visus kitus platforminius žaidimus. Europoje jis buvo išrinktas geriausiu 1995-ų metų žaidimu. Pratęsimo neteko ilgai laukti ir antroji dalis niekuo nenuisleidžia pirmajai. Animacija, įgarsinimas, valdymas - viskas aukščiausiai lygyje. Simpatiškasis sliekas nenustygdamas vietoje bėgioja, šokinėja, kabo ant rankų, šaudo į visas puses - ir visa tai beprotiskai greitai. Trumpai tariant - tai originalus, komiškas, pritenkiantis žaidimas, kurį gali žaisti visi, nepriklausomai nuo amžiaus, profesijos ar pomėgių.

Techniniai reikalavimai:

Atmintis: 8 Mb RAM
Procesorius: 486DX/33
Grafika: VGA
Garsas: SB

INTERSTATE '76 (ACTIVISION)

Žaidimas, primenantis "Quarantine", tik veiksmas vyksta ne ateityje, o 70-ujų Amerikoje. Atlirkinedamas įvairias misijas, žaidėjas turi išnaikinti gaujų sandinių, gainiojančių automobilius. Galima pasirinkti vieną iš 25 benzinų ryjančių pabaisų su ištisu arsenalu ant stogo, pritaikytu važiavimui



ekstremaliom salygom. Važinėti galima ne vien tvarkingais keliais, bet ir per dykumų smėlį, pelkes, o gerai įsibėgėjus, galima peršokti ir per upę. Tarpuse tarp misijų yra animaciniai intermai, o bendra visuma primena 70-ujų gangsterinį filmą.

WAR GODS (Karo dievai) (GT INTERACTIVE)

'97-ujų vasario mén. turi pasirodyti žaidimas "War Gods" (Karo Dievai). Tai įprastas turnyrių kovų, vykstančių įvairiausiose spalvingose arenose, žaidimas. Kaip ir kituose tokio pobūdžio žaidimuose tiek kovotojai, tiek jų vardai (Warhead, Maximus, VooDoo ir Anubis) yra įspūdingi. "Mortal Kombat" gerbėjai čia ras jiems taip patlinkančius priesininko nugalėjimo efektus, krūvas slaptų smūgių bei judesių, o taip pat daugybes jų kombinacijų.

GRAND THEFT AUTO (Didžioji automobilių vagystė) (BMG)

Šio žaidimo pasirodymas turėtų sukelti nemažą nepasitenkinimo bangą. Jame žadama "krauko, krauko, lipaus krauko, besiliejančio krauo ir žarnų". Žaidimo tikslas - tapti visuomenės priešu Nr1, triaukant policininkus ir įkaltus preaišius įvairiais nuvarytais automobiliais.

REALMS OF THE HAUNTING (Vaizduotės sritys) (GREMLIN INTERAKTIVE)

Atmosfera, gera istorija ir įtikinama aplinka, - visi šie elementai yra naujajame kompanijos GREMLIN INTERAKTIVE žaidime. Tai nuotykinis siaubo žaidimas, kurio pagrindinis herojus Adam Randall turi paslaptinges savo tėvo mirties aplinkybes. Autoriai naudoja nemažai video intarpų, užimantį apie 120 min. "Realms of the Haunting" nėra vienas taip vadinamu "interactive movies", kurie labiau panašūs į filmus, nei į žaidimus. Galvosūkių sprendimai - vienas pagrindinių šio žaidimo elementų. Nemaža darbo buvo įdėta, kuriant mitologinių žaidimo pagrindą, bei religinius jo aspektus. Be to, netruks ir kovinių momentų, kadangi pagrindinis tikslas - sunaikinti magą Belial, o kelią pas jį gerai saugomas. Tikslą pasiekti padeda pistoletai, šautuvai ir netgi magija. Kūrėjų teigimu, žaidimo valdymas neturėtų sukelti problemų.

DARK EARTH (Tamsioji žemė) (MINDSCAPE)

Manoma, kad šis prancūzų kompanijos žaidimas susilaufs didžiulio populiarumo.

Veiksmas vyksta XXIII amžiuje. Praskridus didžiulei kometai, Žemę užpila meteoritų lietus ir dangaus skliautas pasidaro juodas nuo dulkių. Dienos virsta amžinomis sutejomis, o naktys tampa absolūciai juodos. Likę gyvi, žmonės gyvena miestuose - fortuose - Stalitouse, kuriuose jie gali apsiginti nuo juos supančio košmaro. Pasaulį užtvindo pabaisos, medžiojančios bet ką, kas išdrįsta išeiti iš miestų. Štai čia ir atsiranda herojus - bebaimis tyrinėtojas, kuris turi sužinoti visų šių nelaimių priežastį. Norėdami pajavainti siužetą, autorai žaidimą sukūrė taip, kad kiekvieną kartą veiksmas vystosi vis kitoniškai, priklausomai nuo žaidėjo daromų sprendimų.

"Dark Earth" ("Tamsioji Žemė") pasaulis tikrai didelis. Jame bus virš 50 vietovių ir 80 personažų. Veikėjų animacija įspūdinga. Kiekvienas veido bruozas, kiekviena išraiška atrodo stebinančiai realiai. Kovos sistema sukurtą taip, kad žaidėjas jaučiasi, lyg dalyvaujanti tikroje kovoje. Autoriai įsitikinę, kad "Dark Earth" pakeis tradicinių RPG į kažką naujo ir nelauktą.

Žaidimą pasirodys maždaug 97-ujų kovo mén.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

(Kovos arena toshinden)

SUTRUMPINIMAI:

HK - HARD KICK (lėtas, stiprus spyris);
 WK - WEAK KICK (greitas, silpnas spyris);
 K - KICK (pasirinktinai, HK arba WK);
 HS - HARD SLASH (lėtas, stiprus smūgis ginklu);
 WS - WEAK SLASH (greitas, silpnas smūgis ginklu);
 S - SLASH (pasirinktinai, HS arba WS);

KRYPTIES KLAVIŠAI:

P - pirmyn, V - aukštyn, AT - atgal, Ž - žemyn.



SOFIA

THUNDER RING: Ž, Ž-AT, Ž+S
 AURORA REVOLUTION: P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT+S
 RATTLE SNAKE: Ž, Ž-P, P+S
 SUPER ATTACK: Ž-P, Ž, Ž-AT, Ž, Ž-P, AT, P, Ž+HS+HK
 DESPERATION MOVE: P, Ž, P, Ž+HS



ELLIS

HOMING SWALLOW: Ž, Ž-AT, AT+K
 SOAR WINDOW: P, Ž, Ž-P+S
 SCREW DANCING: (ore) Ž, Ž-AT, AT+K
 ARC SLASH: (ore) Ž, Ž-AT, AT+S
 RIBBON TOSS: P, V-P, V-AT, AT+WS+HK
 SUPER ATTACK: Ž-P, Ž, Ž-AT, Ž, Ž-P, AT, P, Ž+HS+HK
 DESPERATION MOVE: P, AT, P, AT+S



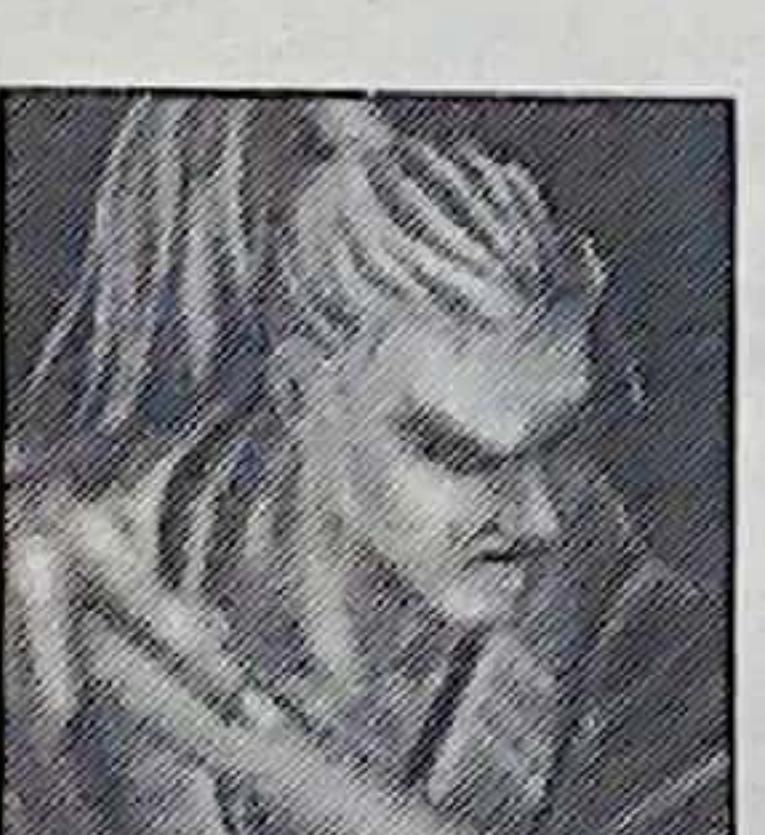
FO FAI

DON PAPPA: P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT+S
 KAPPO RE: Ž, Ž-AT, AT+K
 DON DON PAPPA: (ore) P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT+S
 DON DO KO SHU: AT, Ž-AT, Ž, Ž-P+S
 SMALL FART: P, V-P, V, V-AT, AT+WS+HK
 SUPER ATTACK: WK, WS, HS, HK, AT, P, AT, P+HS+HK
 DESPERATION MOVE: P, AT, Ž-AT, Ž, Ž-P, P, AT+HS



EIJI SHINJO

REKKUU ZAN: Ž, Ž-P, P+S
 HISHOU ZAN: P, Ž, Ž-P+S
 RYUU SEI KYAKU: (ore) Ž, Ž-AT, AT+K
 RYUU GEKI DAN: Ž-P+K
 SUPER ATTACK: V, Ž, V, Ž, P, AT, P, AT+HS
 DESPERATION MOVE: P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT, Ž-AT, Ž, Ž-P, P+HS



MONDO

GOU RIKI TEN BU: P, Ž, Ž-P+S
 GOU RIKI FUU JIN: AT, Ž-AT, Ž, Ž-P, P+S
 GOU RIKI RAI JIN: (ore) Ž, Ž-P, P+S
 JYODAN: Ž, Ž-P, P+S
 GEDAN: Ž, Ž-AT, AT+S
 SUPER ATTACK: P, V-P, Ž, Ž-AT, AT, P, Ž-P, Ž+HS+HK
 DESPERATION MOVE: Ž, Ž-P, P, Ž, Ž-P, P, AT+HS



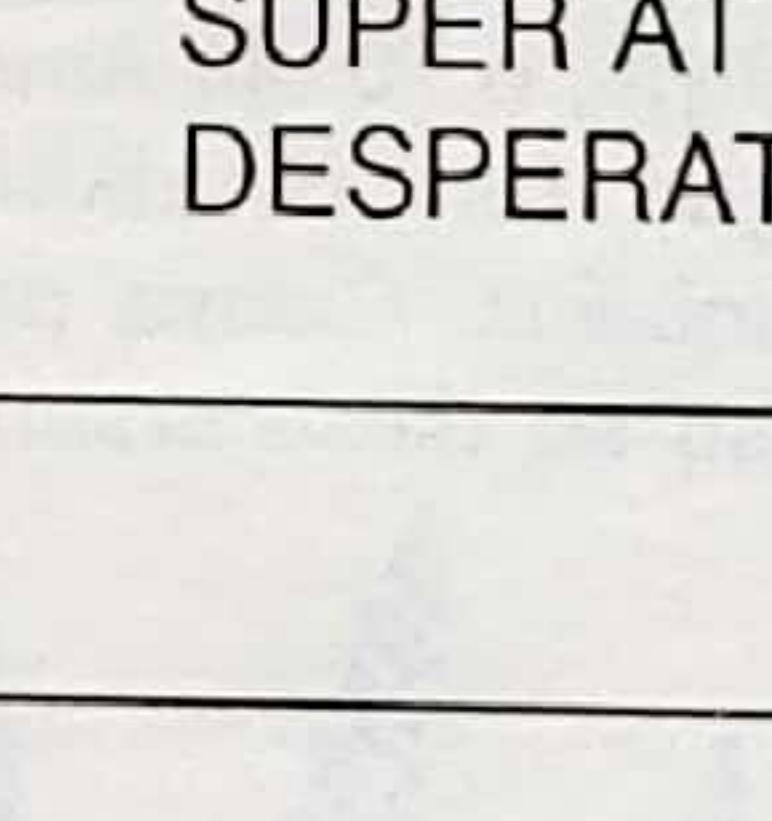
RUNGO IRON

SHIMA TO DAICHI NO IKARI: Ž, Ž-P, P+S
 DAICHI NO MEZAME: P, Ž, Ž-P+K
 DAICHI NO OTAKEBI: P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT+S
 DAICHI no IKARI: Ž, Ž-P, P, AT+S
 SECRET MOVE: V-P, V, V-AT, AT, Ž-AT, P, AT, Ž+HS+HK
 DESPERATION MOVE: AT, Ž-AT, Ž, Ž-P, P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT+HS



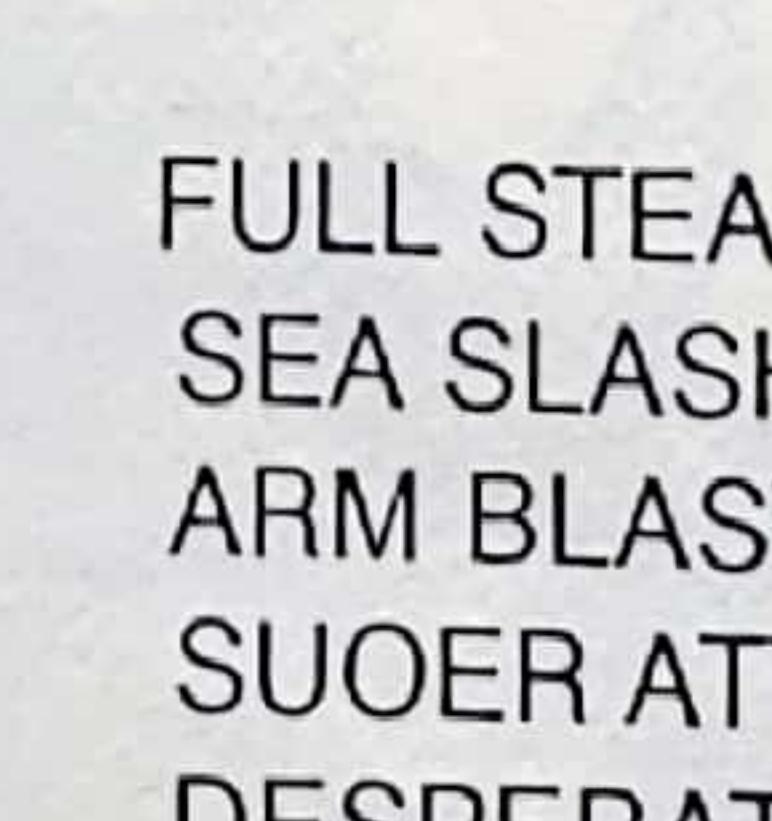
DUKE B. RAMBERT

SOUTHERN CROSS: AT, P, Ž-P, Ž+S
 DEATH: Ž, Ž-P, P+S
 HELM CRUSH: (ore) Ž, Ž-P, P+S
 OGRE SLASH: P, Ž-AT, Ž, Ž-P+S
 THE END: Ž-AT, Ž, Ž-P, P, AT+HS
 SUPER ATTACK: Ž-P, Ž, Ž-AT, Ž, Ž-P, Ž, AT, P+WS+HK
 DESPERATION MOVE: Ž-AT, Ž, Ž-P, P, AT+HS



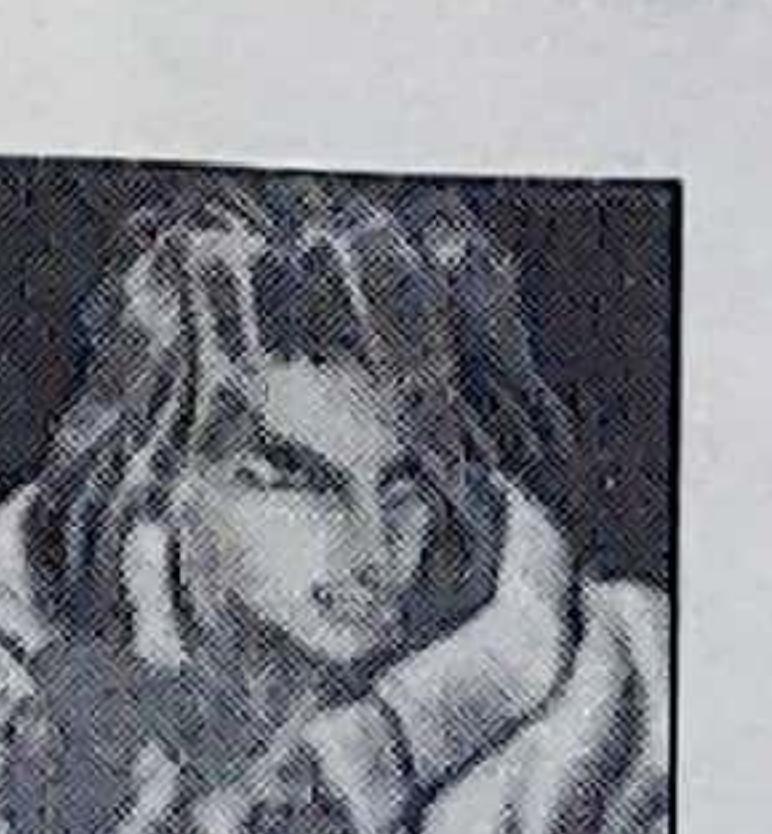
SHO SHINIYO

DOUBLE REKKUZAN: Ž, Ž-P, P+S
 SHOUZAN: P, Ž, Ž-P+S
 ANGLED SHOUZAN: AT, Ž, Ž-AT+S
 LEG CRUSH: Ž, Ž-AT, AT+K
 RYU SEI KYAKU: (ore) Ž, Ž-AT, AT+K
 SCOTTISH MOON: (ore) Ž, V+K
 EIJI's THROW: (ore) AT+HS
 KAYN'S THROW: (arti) AT+HK
 SUPER ATTACK: Ž, P, V-P, V, V-AT, AT, Ž+HS+WK
 DESPERATION MOVE: P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT, Ž-AT, Ž, Ž-P, P+HS



GAIA

FULL STEAM: AT, Ž-AT, Ž, Ž-P, P-S
 SEA SLASH: P, AT, Ž-P+S
 ARM BLAST: P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT+K
 SUOER ATTACK: Ž-P, Ž, Ž-AT, Ž, Ž-P, AT, P, Ž+HS+HK
 DESPERATION MOVE: P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT, P+WS



EARTHWORM JIM

SHIMA TO DAICHI NO IKARI: Ž, Ž-P, P+S
 DAICHI NO MEZAME: P, Ž, Ž-P+K
 DAICHI NO OTAKEBI: P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT+S
 DAICHI NO IKARI: Ž, Ž-P, P, AT+S
 SECRET MOVE: V-P, V, V-AT, AT, Ž-AT, P, AT, Ž+HS+HK
 DESPERATION MOVE: AT, Ž-AT, Ž, Ž-P, P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT+HS



KAYIN AMON

SONIC SLASH: Ž, Ž-P, P+S
 DEADLY RAISE: P, Ž, Ž-P+S
 RAGING SUN: (ore) Ž, Ž-AT, AT+K
 SHOULDER CRUSH: Ž, Ž-AT, AT+K

SUPER ATTACK: P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT, Ž-AT, AT, P, AT+WK+HK
 DESPERATION MOVE: P, Ž-P, Ž, Ž-AT, AT, Ž-AT, Ž, Ž-P, P+HS

PAGALBOS

BATTLE ISK 2 LYGIŲ KODAI:

1.AMPORGE, 2.JOGRWAI, 3.GEGIDOS, 4.WABODEA, 5.BUFASWE,
6.GEHAWA, 7.OARIBU, 8.FITORGE, 9.DAFATWA, 10.WABIKDO,
11.GEEUSAT, 12.KAIMAWA, 13. SIETIBU, 14. GEDEROM, 15.ULUARGE,
16.ABUNDWA, 17.LANAGDE, 18.WAFEFAL, 19.BUSALUG, 20.GEKEFZU,
21.YETUDWA, 22.WAGOPAY, 23.ZAFLUGE, 24.SKATZWA.

QUARANTINE VISŪ LYGIŲ KODAI

1. OMNICORP IS ALL KNOWING;
2. KEEP THE OPPRESSOR OPPRESSING;
3. THE HEEK SHALL INHERIT ZILCH;
4. HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY;
5. KEMO CITY IS A NICE PLACE TO VISIT.

MAGIC CARPET

Paspausk "i", parašyk RATTY, paspausk ENTER. Dabar veiks šios klavišų kombinacijos: ALT+F1 - visi burtai; ALT+F2 - padidėja mana; ALT+F6 - gydymas; ALT+F7 - žūsta visi gyviai. SHIFT+C - sekantis lygis.

DESCENT

Žaidimo metu parašyk: GABBAGABBAHEY. Dabar veiks šie kodai: MITZI - visi raktai; FARMERJOE - teleportavimas; GUILE - nematomumas; SCOURGE - amunicija arba naujas ginklas; TWILIGHT - sveikata.

Klavišais 1 - 5 - išsirenki ginklą.

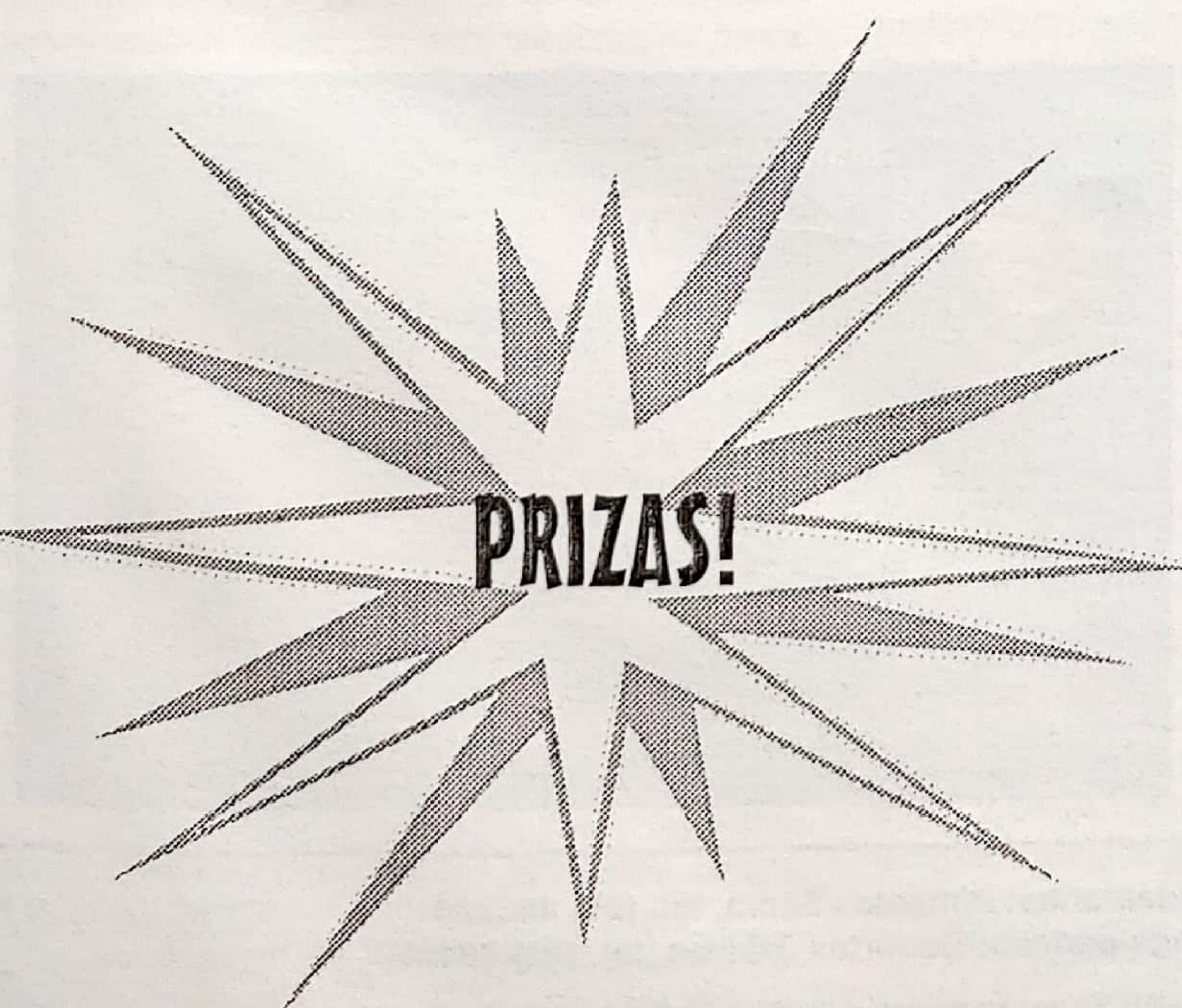
Klavišais 6 - 0 išsirenki raketą.

BLAKE STONE

Vienu metu spausk J, A, M ir ENTER - visi ginklai, amunicija, raktai.

RISE OF THE TRIAD KODAI:

DIPSTICK - įjungi Cheat Mode; SIXTOYS - 100% ginklų, sveikatos ir raktai; SMOOTH - nemirtingumas; BURNME - atsparumas ugniai; LUNGDUNG - dujokaukė; FLYBOY - skraidymas; GOARCH - sekantis lygis; GOTO - lygio



PRIZAS!

pasirinkimas; GOOBERS - epizodo pradėjimas iš naujo; REED - lygio pradėjimas iš naujo; 86ME - mirtis; MAESTRO - muzikos pasirinkimas; CARTIER - visas žemėlapis; LONDON - rūkas; NODNOL - rūko išjungimas; GOGATES - išėjimas į DOS; PLUGEM - šautuvas; VANILLA - bazūka; FIREBOMB - padegamosios bombos; HOTTIMES - "protinges" raketos; BOOZE - raketos; BONES - bombos.

WARCRAFT

Visų pirma paspausk ENTER; dabar parašyk CORVIN OF AMBER ir vėl spausk ENTER. Dabar viskas bus CHEAT MODE.

KODAI (prieš ir po kodo nepamiršk paspausti ENTER)

HURRY UP GUYS - daug greičiau statomi namai ir ruošiami žmonės; SALLY SHEARS - matomas visas žemėlapis; EYE OF NEWT - magai turi visus burtus; POT OF GOLD - gauni 10 000 aukso ir 5 000 medienos; THERE CAN BE ONLY ONE - tavo kariai nemirtingi, namai nesudeginami, kiekvieno kario smūgio jėga lygi katapultos jėgai; YOURS TRULY - lygio laimėjimas.

PRINCE OF PERSIA

KODAI:

2) 28700232, 3) 29795444, 4) 98582320, 5) 85554748, 6) 74363021, 7) 97589344, 8) 43001738, 9) 51139315, 10) 97881345, 11) 76410032, 12) 56390032, 13) 20007003, 14) 11098114.

WITCHAVEN 2

Spaudi BACKSPACE, rašai kodą, spaudi ENTER

KODAI IR BURTAI

WEAPONS - ginklai; SPELLS - burtai; POTIONS - gérimali; MARKETING - nemirtingumas; HEROTIME - laikinas nemirtingumas; INVIS - nematomumas; SCARE - gąsdinimas; NIGHTVISION - matymas tamsoje; OPENDOOR - durų atidarymas; FLY - skraidymas; NOBREAK - nenusidėvi ginklai; FIREBALL - ugnies kamuolys; RAFAEL - tekstūros keitimas; FREEZE - užšaldymas; MAGICARROW - magiška strėlė. HEALTH - sveikata; STRENGTH - galia; CUREPOISON - išgydo apsinuodijus; RESISTFIRE - atsparumas ugniai; KEY visi raktai; PENTAGRAM - gauni raktą nuo sekancio lygio; ARMOR - pasidaro stiprūs šarvai; SHOWMAP - visas žemėlapis; ENCHANT - sustiprina ginklus; KILLALL -skerdynės.

TARNYBA

**REM DAMIESI JŪSŪ ATSAKYMAIS, SUDARYSIME
POPULIARIAUSIŲ ŽAIDIMŲ PENKETUKĄ.
"TAIKLIAUSIAS" ORAKULAS BUS APDOVANOTAS
PRIZU. KOKS JIS - PASKELB SIME VĖLIAU.**

KONKURSAS

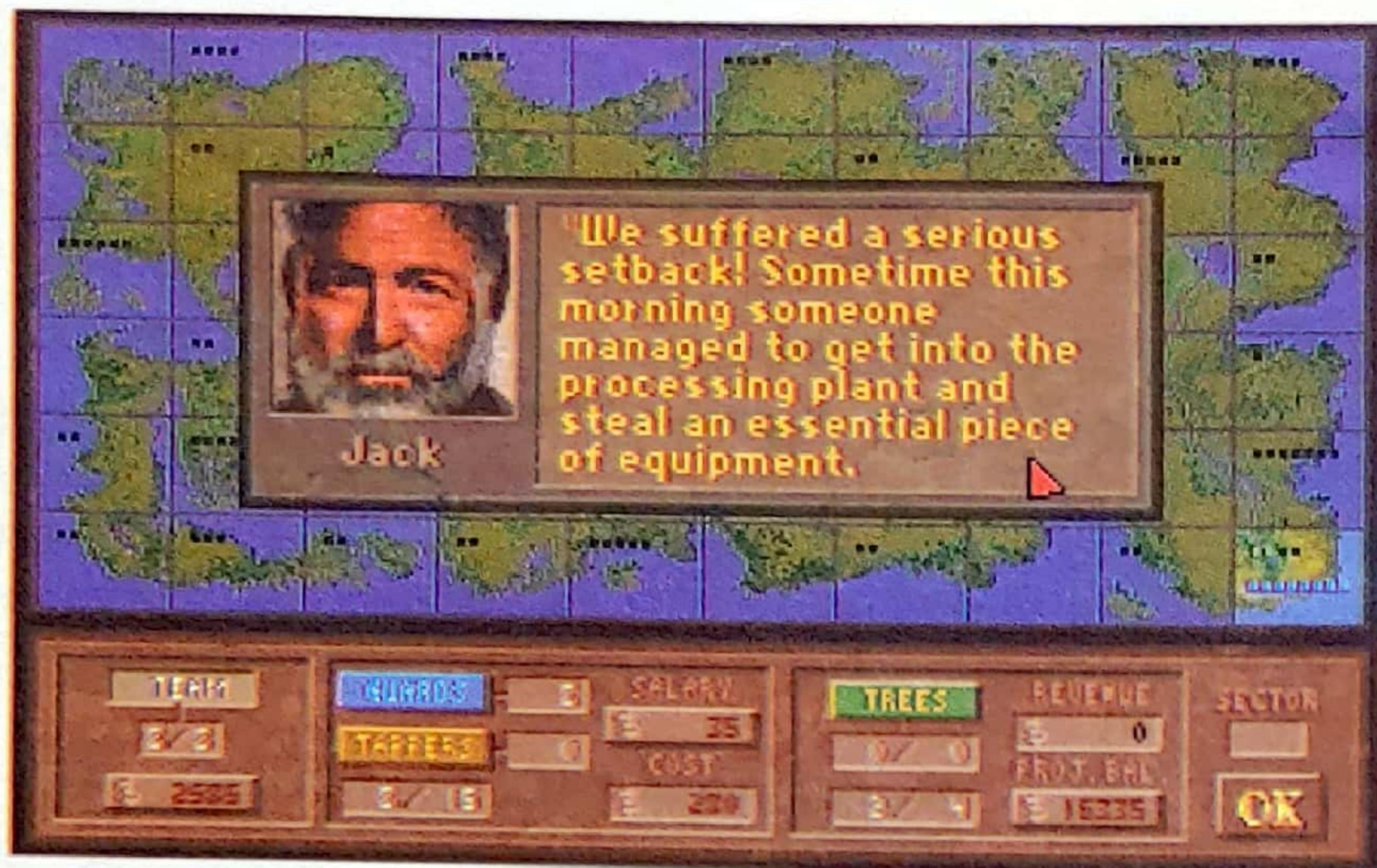
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Vardas, pavardė
Adresas
Telefonas
Amžius

JAGGED ALLIANCE (Nelygi sajunga)

SIM - TECH '95

Atkelta iš 1 psl.



bet nėra žaidėjų pirmosios dalies, mūsų siūlomas aprašymas tikrai padės, nes visas žaidimo valdymas, daugelis herojų ir dalis ginklų yra tie patys, kaip ir pirmojo dalyje.

Pats žaidimas nėra tokis didelis, kaip "UFO", bet ir nėra tokis mažas, kad pasisektų jį užbaigt per porą dienų. Jei jau ryžaisi imtis "Jagged Alliance", būk pasiruošęs paaukoti jam ne mažiau kaip savaitę.

PRADŽIA

Esi iškiestas į Metaviros salą. Šioje nedidelėje tropinėje saloje, esančioje Atlanto vandenyno, 50-ais metais buvo vykdomi atominio ginklo bandymai. Po kurio laiko mokslininkai pastebėjo, kad saloje auga keisti medžiai, vadinti Fallow. Medžiai turi unikalių savybių: perdibus jų sultis, gaminami labai vertingi vaistai. Bėda ta, kad šie medžiai auga tik Metaviros saloje ir jų kiekis yra ribotas.

Tavo pagalbos prašo du mokslininkai - Jack ir jo dukte Brenda. Buves jų kolega Lucas Santino ruošiasi užgrobi višą salą. Santino galvažudžiu kariuomenė teorizuojasi ir žudo dirbančius Jack'ui žmones ir vos ne viša sala jau yra rankose.

Tavo užduotis - susisekti su samdinių organizacija A.I.M., surinkti "kietą" komandą ir susidoroti su Santino ir jo žmonėmis. Taip pat tu turi užtikrinti pastovų sulčių rinkimą ir perdibimą.

PINIGAI, PINIGAI...

Žaidimo pradžioje išsirenkame vieną iš trijų sunkumo lygių (Easier, Normal, Harder). Kuo sudėtingesnis lygis, tuo sunkesnė bus kova, bet nuo jo priklauso tavo gaunamų pinigų kiekis. Jei nori turėti kuo mažiau finansinių problemų, rinkis Easier. O jei tai tavęs negasdina ir tu užtektinai pasitiki savimi, rinkis Normal arba Harder.

Iš kartos perspėju, kad nuo pinigų kiekio šiame žaidime daug kas priklauso. Žaidimo pradžioje tu gauni tam tikrą pinigų sumą, už kurią turi pasisamdyti komanda. Kuo aukštesnė samdinių kvalifikacija, tuo daugiau tu turėsių sumokėti. Pasitenk nešleisti visų pinigų, kuriuos turi. Jų turės užtekti pirmoms kelioms dienoms. Pinigus tau mokes kiekvieną dieną, priklausomai nuo to, iš kiek medžių buvo surinkta ir perdibta sulčių. Taip pat kažkiek pinigų gausi už įvykdytas misijas. Bet pagrindinis tavo pinigų šaltinis, aišku, bus medžiai. Kuo daugiau tu jų turési, tuo daugiau galési uždirbti pinigų. Bet tai dar ne viškas. Juk sultis dar reikia perdibti. Tam tikslui yra specialūs pastatai, išryškinti tavo žemėlapį. Saloje iš viso jų yra 4. Kiekvienas jų gali perdibti tik iš tam tikro medžių kiekio gaunamas sultis.

Iš pradžių tu turési tik vieną tokį pastatą, kurio pajėgumas 20. Tai reiškia, kad kai turési daugiau, nei 20 medžių, teks pažioti dar vieno pastato (t.y. atsiimti iš Lucaso).

Atsimink, kad algą teks mokėti ne vien tik savo komandai, bet ir sultis renkantiems darbininkams (tappers), bei sargybiniams (guards). Už kiekvieną medžių gauni 500 monetų, žemėlapye jie žymimi žaliais kvadratiukais. Jei kvadratėlis tamsums - vadinas, medis dėl kažkokiu priežasčių nera apdirbamas. Sulčių rinkėjai pažymėti geltonu kvadrateliu, sargybiniai - mėlynu. Vienam sektorius daugiausiai gali būti 8 sargybiniai. Personalas samdymas bei išdėstymas atliekamas žemėlapio ekrane. Kiekvienos dienos ryta parodomas salos žemėlapis. Po juo yra lentelė, kurioje, paspaudęs geltoną klavišą su užrašu TAPPERS, arba mėlyną su užrašu GUARDS gali pasamdyti ir išdėstyti reikiama darbuotojų skaičių. Tam tikslui žemėlapye nurodomas reikiama sektorius ir kairiuoju pelės klavišu išdėstomi, o dešiniuoju pašalinami vieni arba kiti darbininkai. Jei nori pakelti jiems algą, toje pačioje lentelėje nuspaužiama mygtukas SALARY. Bet atsimink, kad jei jau pakelės darbuotojui algą, daugiau jos sumažinti nebegalési. Nuspaužęs TREES, sužinosi, iš kiek medžių yra perdirbamos sultys. Jei rūpi tavo finansinė padėtis, nuspauž PROJ. BALANCE. Visais būdais stenkis, kad tau nepirtrūkti pinigų. Žinok, kad kurio nors tavo komandos nario lygis pakyla, tuo pačiu kyla ir jo algą (per pusę anksčiau gaunamos algos t.y. jei gaudavo 1000, dabar gaus 1500). Jei kuriuo nors momentu (vienu diena) negalési išmokėti algą, žaidimo užbaigt jau nebegalési. Ir visai nesvarbu, kad užėmei pusę salos ir tavo reitingas astronominis.

ŽMOGŽUDŽIAI, PSICHOPATAI, NEVYKELIAI

Taigi pagaliau priejome prie komandos sudarymo. Pačioje žaidimo pradžioje atsidursi kambaryje, kur ir yra tavo štabas. Tai gana originaliai užsliptas MENU. Ant sienos kabantis kalendorius - žaidimo išsaugojimas ir pakrovimas (SAVE/LOAD), ant stalos gulintis "diplomas" - tavo ryšys su A.I.M. (naujų komandos narių samdymas), langas - pažiūrėti, kaip tavo žmonės sekasi (kas ir kiek nusiuntė į "aną" pasaulį), lova - SLEEP (dienai pasibaigus miegi, o tiksliau - prastumi laiką iki sekancių rytų), ant sienos kabanti spintelė CONTROL PANEL (žaidimo parametru nustatymas), durys - EXIT (išėjimas į pagrindinį meniu). Susisiekęs su A.I.M. gali rinktis iš 60 žmonių. Čia ir prasideda pats smaguriavimas. Jeigu tikėjaisi "kietu", disciplinuotu vyruku, tau teks nusivilti. Tiesa, tokį čia yra, bet tikrai nedaug. O jų kaina tokia, kad visas noras juos samdyti prankysta. Susirinkusi publika čia labai marga: maniakai, psichopatai, narkomanai, žmogžudžiai, sarndiniai - profesionalai bei visokie nevykėliai. Trumpiau tariant, kaip tik ta liaudis, kuriai rūpi ekologija bei šviesus žmonijos rytujos.

Visu pirma, kreipk dėmesį į samdinių įgūdžius, fizinius duomenis, bei kiek visa tai kainuoja.

SALARY - alga;

MARKSMANSHIP - taiklumas;

HEALTH - sveikata;

MECHANICAL - mechanikos įgūdžiai;

EXPLOSIVE - sugebėjimas panaudoti sprogmens;

AGILITY - judrumas;

DEXTERITY - mišlumas;

MEDICAL - medicinos žinios.

Daugiausiai gali pasamdyti 8 žmones. Aišku, tau prieiks taiklių šaulių (bent jau poros), dviejų medikų, mažiausiai vieno sprogmens specialisto ir bent vieno mechaniko.

Atidžiai perskaityk trumpą kiekvieno žaidėjo charakteristiką. Būtent čia galési sužinoti, ko galima tikėtis iš

to ar kito samdiniu. Kadangi saloje nemažai upių, stenkis nemokančių plaukti neimti. Taip pat neimti karštgalvių: per patį kovos įkarštį jie pradeda elgtis, kaip tik jiems patinka, neklauso įsakymų, be to, dėl kaltės tave gali palikti kiti komandos nariai. Kai kurie (dažniausiai tai būna geresnieji) atsisakys tau dirbtų vien dėl to, kad tau trūksta patirties. Tačiau neprarask vilties, po savaitės kitos jie priims tavo pasiūlymą. Be to, pasamdyti mažiau nei 8 žmones, Jack tau pasiūlys vieną iš savo asistentų - čiabuvį nemokamai.

Ir dar keli dalykai, j kuriuos turi atkreipti dėmesį. Stenkis kiek galima rečiau keisti komandos narius, kad žuvusiuju skaičius būtų minimalus.

EKIPIRUOTĖ

"Jagged Alliance" autorai pasistengė, kad žaidimas būtų kuo daugiau priartintas prie realybės. Viža žaidime pasirodantys daiktai egzistuoja iš tikrųjų ir kaip visi realūs daiktai, jie turi savo privatumų ir trūkumų. Daugumą daiktų rasi apieškodamas sektorius. Kiekviename sektoriuje yra arba namai, kuriuose galima rasti ką nors vertlinga, arba tarp medžių suslėptose dėžėse. Dėžėms atidaryti geriau naudok laužuvą (crowbar). Daiktams ir amunicijai susidėti komandos nariai turi liemenes (vest). Dar yra 3-ų rūšių neperšaujančios liemenės;

1. KEVRAL VEST (nebloga apsauga, ją dažniausiai rasi pas nušautus priešus); 2. SHIELDED VEST; 3. SPECTRA (pati geriausia apsauga). Kartais rasi labai vertingą medžią - COMPOUND, kurią panaudojant padidins bet kurios liemenės arba šalmo apsaugines savybes. Taip pat tau labai pravers klausymosi aparatas - WALL PROBE (pridėjus prie narnio sienos, girdisi viskas, kas dedasi viduje), EXTENDED EAR (girdi kiekvieną priešo žudesį keliausdešimtis metrų spinduliu).

Žaizdų perrišimui mūšio salygomis naudojama FIRST AID KIT. Sužieštų gydymui bazėje - MEDICAL KIT. Sugedusiu ginklu taisymui yra TOOL KIT. Užrakintų durų atidarymui - LOOKS MITH KIT. Kadangi nemažai sektoriu yra užminuoti, reikia turėti METAL DETEKOR (metalo detektorių). Jei nori, kad kuris nors iš tavo žmonių galėtų nepastebėtas prisiartinti prie priešo - naudok CAMOUFLAGE KIT.

Taip pat yra įvairiausių ginklų. Peilis praverčia plaukiant per upes, nes jose knibžda didžiulės gyvatės iš rankinių ginklų pats geriausias - 9 mm Beretta. Iš jo gali nušauti toli esančius priešus. Vienintelis trūkumas - dažnai genda. Automatiniai ginklai bus prieinami, tik įpusėjus žaidimą. Pats geriausias iš jų - m 16, pasitaikant tikrai retai. Granatų yra 4 rūšys, ir kiekviena jų atlieka specifines funkcijas. GRENADE - skeveldrinė granata, kuria geriausia naudoti atvirose vietose. STUN GRENADE - "išjungia" priešą trumpam laiko tarpui. Jis tinkau lauke, ir namų viduje. TEAR GAS - ašarinės dujos. Jei priešas sėdi viduje, vadinas, ten yra ko nors, ko tau reikia. Panaudojus dujas, priešas išleks iš namo akimirksniu. MUSTARD GAS - garstyčių dujos. Šis daiktas tinka visais atvejais. Įvairūs sprogmens, pasitaikantys žaidime, daugiausiai naudojami durų sprogdinimui. Norint panaudoti, reikia prijungti sprogmens prie detonatoriaus ir pritvirtinti prie durų ar ko kito. Kai kurie sprogmens yra gana galingi, todėl pasirūpink, kad tavo žmogui užtektų laiko pasitraukti. Granatos iš medžio pasitaiko gana retai, todėl gali pasidaryti savo darbo padegamajā granata. Tam tikslui reikės kanistro benzino, alyvos, stiklainio ir skuduko. Visa tai sujungęs, gausi Molotovo kokteilį.

Salos žemėlapis padalintas į sektorius. Iš viso jų yra 60. Kadangi žaidimo pradžioje tau priklauso tik vienas iš jų, tavo tikslas aiškus - užimti kitus 59 sektorius. Kartais Jack'as tau duos užduotį - užimti tam tikrą sektorij arba atgauti priešų pagrobą daiktą. Žemėlapje nurodai vieną iš tau priklausančių sektorijų ir spaudi OK. Jei priešai nori apginkluoti savo komandą, spausk po užrašu TEAM esančią klavišą. Sektorius komandos valdymą gali atlėkti beveik vien su pele. Jei nori išskirti kokį nors iš savo žmonių, nustatyk ant jų kurso ir spausk KPK (kairį pelēs klavišą). Jei nori, kad jis eitų į tam tikrą tašką - nurodyk kur ir spausk KPK. Jei nori šaudyti, iš pradžių nurodai į priešą su DPK, po to šauni su KPK. Jei nori, kad tavo žmogus atsiliupu, nurodyk į jį, o po to spausk DPK + KPK. Jei reikia, kad visa komanda eitų kartu į kokį nors vieną tašką, tuo pačiu metu spausk KPK ir DPK.

Ekrano viršuje yra tam tikros komandos:

1. Jei nori pereiti į priešo sektorij, prieik prie ekrano krašto ir spausk TRAV. Atsradusiam ekrano viršuje yra tam tikros komandos:
2. INV - gali peržiūrėti kiekvieno komandos nario inventorių.
3. MAP - šiame žemėlapje gali pervesti sargybinius iš vieno sektorius į kitą.
4. OPT - žaidimo garsas, muzika, animacija ir t.t. Taip pat čia yra žaidimo saugojimas.
5. ABORT - dienos nutraukimas.

Klaviatūra taip pat atlieka kai kurias svarbias funkcijas: Z - padidina nurodytą daikta; C - laikas pradeda eiti greičiau; PageUp, PageDown - padidina ir sumažina ekrano; Alt + x - išejimas iš žaidimo.

Perejus į priešo sektorij, kova vyksta panašiai, kaip "UFO". Kai užbaigti, nuspauž DONE. Klaviatūroje paspaudęs F9, sužinosis, ar tavo žmonės matė priešą. Taip pat gali atsikitti ir taip, kad kovos metu atvyks priešo pastiprinimas.

KELI PATARIMAI PABAIGAI

Stenkis per vieną dieną užimti ne mažiau trijų sektorijų ir visi bus tavimi patenkinti.

Jei nemoki anglų kalbos, samdyk IVAN DOLVICH. Kadangi jis - buvęs Raudonosios Armijos majoras, kalba vien tik rusiškai, (beje, gana taisyklingai).

Žaidimo metu rasi daugybę užkoduotų žinučių, kurias Lucas Santino siuntinėja savo žmonėms. Nepersitenk, bandydamas jas perskaityti. Vis tiek ten nieko svarbaus nėra.

Pirmoji užduotis bus atgauti priešų pavogtą mechanizmą, gyvybiškai svarbų sulčių perdirbimui. Jis rasi viename iš priešų sektorijų (54-ame).

Per pirmąsias kelias dienas nešaudyk be reikalo. Gali baigtis amunicija, o su peiliais nepakovosi.

Pasiruoš tam, kad priešas dažnai užminuoja tiltus.

Jei turési tikrai aukštostas klasės mechaniką, nereikės naudotis visais raktais, kuriuos rasi. Duok jam LOCK SMITH KIT ir jis atidarys visas duris.

Dažnai rasi dideles pinigų sumas. Jei tuos pinigus duosi nešti vienam iš mažai patikimų žmonių, nenustebk, jei kitą rytu jo ir pėdos atauš.

