

Šouklas

Nr. 2
kaina 1,50 Lt

Šiuolaikiniai kompiuteriniai
ir videožaidimai

PC
CD-ROM

SONY
PlayStation

NINTENDO

SEGA SATURN
SEGA

3DO
Panasonic



Rusiška ruletė



CRASH BANDICOOT
Crash Bandicoot



Bogey Dead 6



Dark Earth



MDK



The Need for Speed



Light House



Mario 64



Diablo

KKnD Krush Kill n Destroy

Žaidimas priskiriamas realaus laiko strateginių žaidimų stiliumi. Šio žaidimo gamyba užsiima įžymi kompanija Electronic Arts. Ši kompanija žinoma daugeliui, jeigu tik ne visiems, turint omenyje tokius hitus kaip Warcraft ir Command & Conquer. Šis žanras laikomas deficitiniu, todėl kiekvienas naujas žaidimas prie savęs pritraukia vis daugiau ir daugiau žaidėjų.

KKnD priskiriamas prie taip vadinamos klasikinės strategijos, tokios kaip Warcraft ir Command & Conquer. "Būti panašiu" tai nereikia, kad reikia tiksliai kopijuoti interfeisus, ir daryti panašius dalykus.

Ar sugebėję Beam Software gamintojai pagaminti žaidimą, kuris sujungė savyje visus gražiausius bruožus iš tokių žaidimų kaip Warcraft ir Command & Conquer? Visa tai mes ir bandykime išsiaiškinti smulkiau.

Pradėkime nuo grafikos. Čia, be abejonės karaliauja Warcraft, tačiau C&C, taip kaip KKnD taip pat naudojami SVGA grafika. Pasižiūrėkite į mūsų pasiūlytus paveikslėlius, ir Jūs viską suprasite patys. Negalima nesutikti, kad visi pastatai ir konstrukcijos žiūrisi labai nuostabiai. Taip atrodo todėl, kad jie buvo nupiešti labai profesionalių dailininkų, be to, beveik nei vienas pastatas nėra paliktas apmirusiu - jo teritorijoje pastoviai vyksta kokie nors darbai, išmetamos šiukšlės, dega ugnis ir t.t.

Be grafika nustatoma ne tik iš konstrukcijų tipų. Šalia jų dar yra veikėjai, kurie taip pat yra labai kruopščiai atidirbti. Neaišku, kiek judesių fazių turi karinis dramblys su lazerine patranka, bet tai, kad jis juda beveik natūraliai - tai faktas. Didelių SVGA galimybių dėka kūrėjai sugebėjo padaryti visus veikėjus dideliais ir smulkiai detalizuotais (nupieštos netgi pačios smulkiausios detalės).

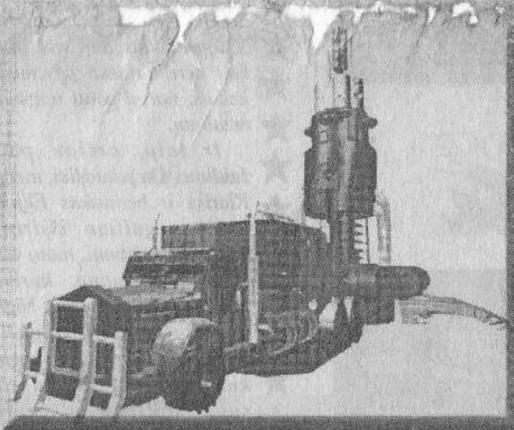
Teritorija taip pat palieka gerus įspūdžius - malonūs peizažai, gerai atliktas efektas su reljefo nelygumais. Vienu žodžiu - Beam Software pasistengė padaryti viską ką tik galėjo, kad jų

žaisliukai nenuviltų mūsų - žaidėjų.

Dabar pakalbėkime apie žaidimo interfeisą. Kada tik išėjo C&C, mes buvome nustebinti šio žaidimo interfeisu. Paimkime vieną banalų pavyzdį: iki kol pasirodė C&C mums nengė į galvas neatidavė, kad norint pagaminti naują herojų nereikia eilinią kartą pelytės pagalba spausti ant pastato, o tuo pačiu, palikti mūšio lauką ir ieškoti pastatą žemėlapyje... Taip pat, nereikia gaudyti, kaip laukinio arklio valstietį, kad pastatytų kokį nors pastatą.

Kas liečia interfeisą, KKnD labiau panašus į C&C, nei į Warcraftą. Žaidimo kūrėjai sugebėjo padaryti dar keletą malonių smulkmenų, kurie būtinai pradžiuogins profesionalius žaidėjus. Gaminant veikėjus galima bus iš karto užsakyti jų kiekį. Pavyzdžiui, "man prašom pagaminti aštuonis eilinius karius..." - ir

atrodys tai štai taip. Palaidžiote kokį nors savo kareivėlį, kad jis apžiūrėtų dar neatidengtas teritorijas. Ir staiga Jūsų skautas atranda, pavyzdžiui, nedidelę metalinę aikštelę. Ir kai tik jūsų kareivėlis prisiartins prie jos, akimirksniu įsijungs nematomos mechaninės sistemos, aikštelė pajudės, atsidarys nematomi liukai ir... prieš Jus stovės didelis,



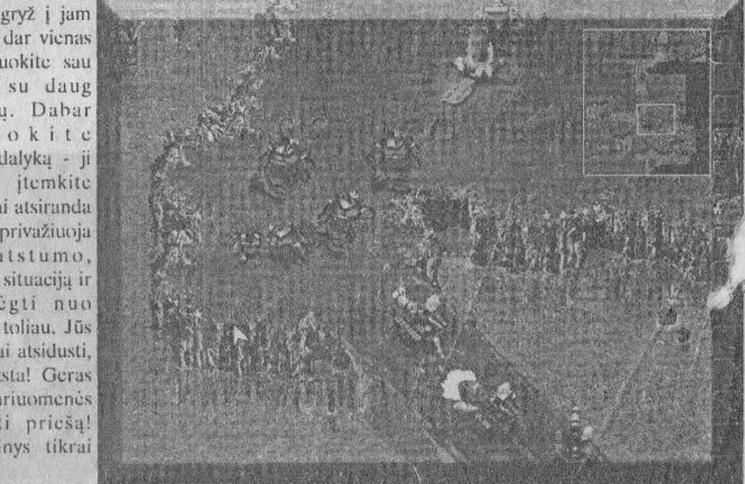
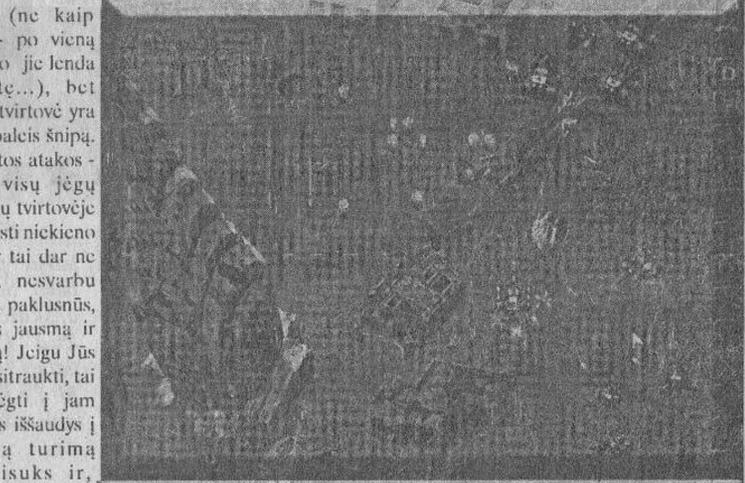
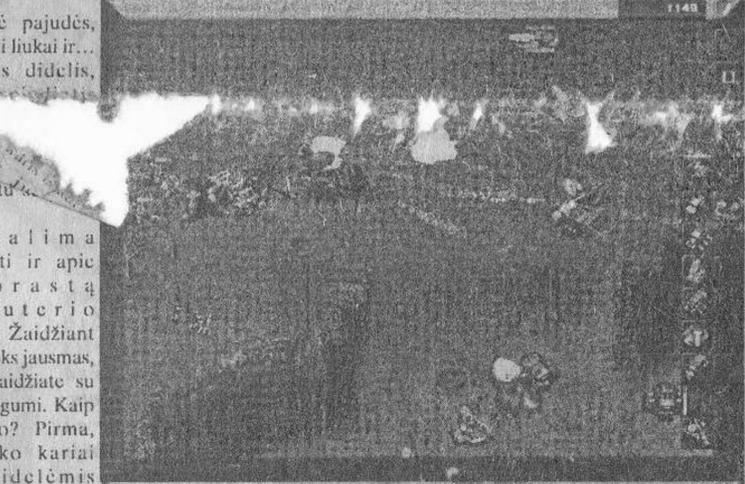
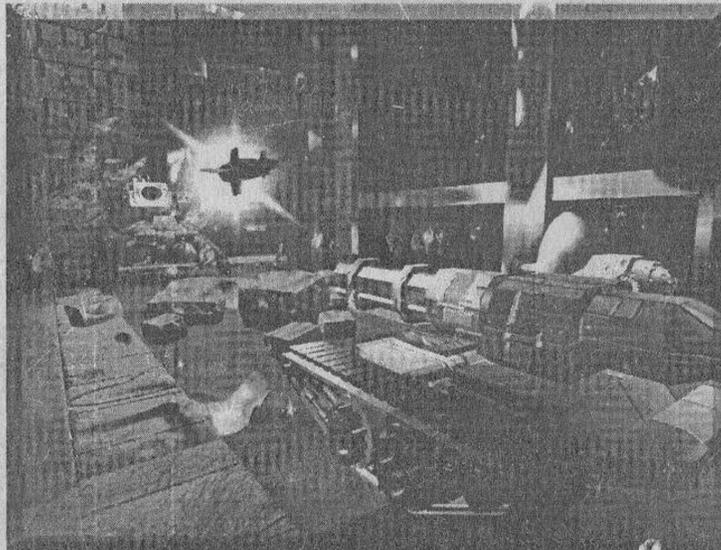
pirmyn, po kurio laiko, prie pastato vartų stovinės jūsų užsakyti kareiviai.

Vienu žodžiu, C&C padarė didelę įtaką žaidimui KKnD. Netgi įrenginiai ir pastatai savo stiliumi ir funkcionavimu primena C&C.

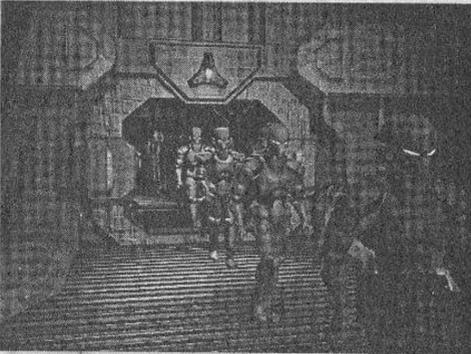
Dabar pats laikas užsiminti apie kariaujančias puses. Žaidime KKnD savo santykius aiškina dvi tautos, viena į kitą visai nepanašios. Mūsų priešastimi tapo "juodasis auksas", kuris reikalingas abiems pusėms.

Kai kuriuose etapuose egzistuoja... netgi nežinau kaip juos pavadinti - "paslaptys", ar kažkas panašaus? O

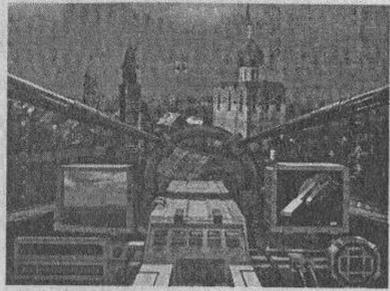
kiekvieną minutę...), bet pamatę, kad Jūsų tvirtovė yra gausiai saugoma, paleis šnipą. Antra, po nutrauktos atakos - priešininkas iš visų jėgų stengsis surasti Jūsų tvirtovėje kokią skylę, ir pralysti nickieno nekludomi. Bet ir tai dar ne viskas. Kareiviai, nesvarbu kiek jie būtų Jums paklusnūs, turi savo pareigos jausmą ir šiek tiek intelektualą! Jeigu Jūs duosite įsakymą atsitraukti, tai karys nesimes bėgti į jam nurodytą vietą - jis iššaudys į priešininką visą turimą amuniciją, apsisuks ir, atsišaudydamas sugrįž į jam nurodytą vietą. Ir dar vienas pavyzdys. Įsivaizduokite sau galingą armiją su daug smulkių būrelių. Dabar įsivaizduokite dalyką - ji Jūsų. Toliau vėl įtemkite vaizduotę: netikėtai atsiranda priešiškos pajėgos, privažiuoja iki saugaus atstumo, sekundėlę įvertina situaciją ir... pradeda bėgti nuo nemalonumų kuo toliau. Jūs jau ruošiatės ramiai atsidusti, bet staiga tai įvyksta! Geras trečdalis Jūsų kariuomenės puola persekioti priešą! Sutikite, šis reginys tikrai palieka gilų įspūdį!



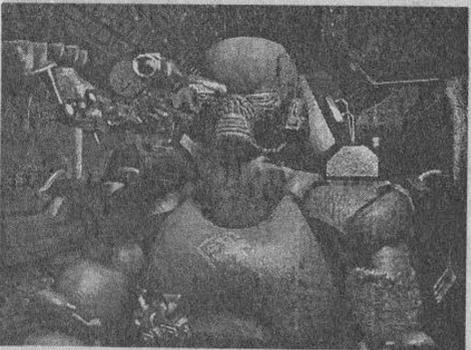
Šiame numeryje rasite...



Entronoidai - agresoriai Nr. 1. Padarai imperiškoms ambicijoms ir galingu kosminiu laivynu... Ilgai lauktas žemiečių susitikimas su protaujančiomis būtybėmis iš kosmoso galų gale įvyko. Bet truputį ne taip, kaip šį susitikimą įsivaizdavo žmonės. Enderoidai - padarai,



naudojantys kvėpavimui deguonį, atvyko į žemę su vienu tikslu: sukurti savą kosminę imperiją. Ateiviai užėmė stambiausius miestus ir izoliavo juos energetiniais skydais, paversdami planetą viena didele koncentracine stovykla. Vienam iš žemės lakūnų vis dėl to pasiseka pabėgti iš ateivių laivo. Aišku gi, kad šis herojus tai Jūs. Jums reikės naikinti pulkus priešiškos technikos ir išlaisvinti žemės miestus nuo energetinių skylių - kepurų. Štai tu pas "Russian Roulette" si žet. Bet papasakoti, tai tiek, reikiama visai nieko nepapasakoti. Pradėsime nuo to, kad visi garsai ir muzika sukurta labai kūrybiškai, tikrą savo darbą išmanančių profesionalų. Žaidimo



naudojantys kvėpavimui deguonį, atvyko į žemę su vienu tikslu: sukurti savą kosminę imperiją. Ateiviai užėmė stambiausius miestus ir izoliavo juos energetiniais skydais, paversdami planetą viena didele koncentracine stovykla. Vienam iš žemės lakūnų vis dėl to pasiseka pabėgti iš ateivių laivo. Aišku gi, kad šis herojus tai Jūs. Jums reikės naikinti pulkus priešiškos technikos ir išlaisvinti žemės miestus nuo energetinių skylių - kepurų. Štai tu pas "Russian Roulette" si žet. Bet papasakoti, tai tiek, reikiama visai nieko nepapasakoti. Pradėsime nuo to, kad visi garsai ir muzika sukurta labai kūrybiškai, tikrą savo darbą išmanančių profesionalų. Žaidimo

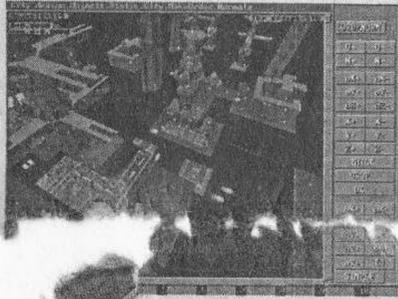
RUSSIAN RULETTE

autorai pažadėjo įvairių muzikinių palydų, kuriuos neveiks žaidėjui nervų, kaip tai būna skraidymo stiliaus žaidimuose.

Dabar truputį apie grafiką. Jeigu sulyginai kadras iš anksčiau mums pateiktos demo versijos ir tuos, kurie yra paimti iš pateikto žaidimo, tai galima gerokai nustebti, kokie jie skirtingi. Pasikeitė bendra spalvų gama, kabinos vaizdas ir visi prietaisai. Jeigu pirmoje versijoje buvo nupieštas vidutinės kokybės paveikslas, tai dabar - labai kokybiškai atidirbtas 3D-modelis, kur kiekvienas mygtukas džiugina akį. Vieni sako, kad šis žaidimas panašus į Descent, tik tai be sienų. Kiti mano, kad jis panašus į Wing Commander. Į Wing

Commander panašus todėl, kad labai daug laisvos erdvės. Jūs galite skraidyti virš gatvių, kelių, kanalų, tarp namų, taip pat pasiekti tokį aukštį, kuriame matyti tik rūkas. Toliau pats siužetas. Jums priešinsis ne išprotėję "geležiniai vyrukai" (kaip žaidime Descent), o žiaurūs ateiviai, skraidymo asai, ant laivų bortų turintys galingus pabūklus. Keletas žaidimo apšvalgos tipų: vaizdas; Pilnas 3D (3D apsisukimas). Numuštų priešų žuvimo vietoje pasilieka energija, arba ginkluotė, arba ginklai, kurie s paimti jūs galite tiesiog skrisdami. Šio žaidimo didelis plusas - nėra išsukintų labirintų, galima gerai pasiskraidyti atviroje erdvėje, praskristi po tiltais, pasisukti pro medinius namelius ar bažnyčias, įskristi į patalpas (primenančias

tunelius). Visi laivai ir objektai padengti fotorealistine tekstūra. Išskyrus stiklus ir valdymo paneles, Descent'e daugiau nieko negalėjo sudaužyti, o "Ruletėje" galima bus naikinti viską, ką tik sutiksite kelyje - mašinas, šviestuvus, nedidelius pastatus, ir būdeles, reklamines iškabas. Žaidimo kūrėjai žada šešis didelius lygius, iš kurių kiekvienas turės savo nepakartojamą dizainą. Pagrindinis kiekvienos misijos tikslas: bokšto - generatoriaus sunaikinimas. Taip pat jįsū laukia naktinės misijos. Gera naujiena tinklinių žaidimų mėgėjams - "Russian Roulette" iš karto galės žaisti 16 žaidėjų. Stebuklų nebūna. Todėl kokybiška grafika ir muzika reikalauja "galingos" mašinos. Gamintojai mano, kad VGA versija pasileis ant 486/66 su 8 MB RAM, o SVGA - ant 486/100. Pilnai įvertinti šį žaidimą galėsite tik jūs patys. Bet kokiū atveju, tai pirmas rusiškas Action 3D tipo žaidimas su vertinga grafika ir muzika.



naudojantys kvėpavimui deguonį, atvyko į žemę su vienu tikslu: sukurti savą kosminę imperiją. Ateiviai užėmė stambiausius miestus ir izoliavo juos energetiniais skydais, paversdami planetą viena didele koncentracine stovykla. Vienam iš žemės lakūnų vis dėl to pasiseka pabėgti iš ateivių laivo. Aišku gi, kad šis herojus tai Jūs. Jums reikės naikinti pulkus priešiškos technikos ir išlaisvinti žemės miestus nuo energetinių skylių - kepurų. Štai tu pas "Russian Roulette" si žet. Bet papasakoti, tai tiek, reikiama visai nieko nepapasakoti. Pradėsime nuo to, kad visi garsai ir muzika sukurta labai kūrybiškai, tikrą savo darbą išmanančių profesionalų. Žaidimo

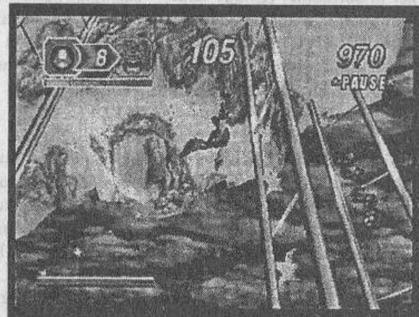
NIGHTS

Per paskutiniuosius 5-6 mėnesius Sega sukėlė didelį samyšį dėl Yūji Naka kūrinio kurio vardas Nights išėjimo į pasaulį. Šį talentingą programuotoją ir dizainerį pažįstame kaip Sonic 1, 2 ir 3 autorių.

Lyginant jį su super Mario 64 (Nintendo), galima padaryti išvadą, kad jie bus praktiškai vienodo stiliaus, bet neapsigaukite. Išskyrus tą faktą, kad abu šie žaidimai vyksta pilnai trimačiame pasaulyje, kitų panašumų juose nėra.

Nights savo pasirodymu pilnai sugriauna visus stereotipus, susijusius su panašiais žaidimais. Dar ilgai

peizažų ir spalvų. Ištikrųjų, dėkojant nuostabiai programuotojų komandai, Saturn rodo, kad jo potencialas dar iki galo neišaiškintas. Dar nei viename žaidime, išskyrus kai kurias trimates muštynes, vienu metu nebuvo panaudota iš karto keletas rimtų specefektų, tokių kaip erdvinių objektų kampų lygumas, keli variantai padaryti daiktus pilnai pematomus, o taip pat teisingas ant jų krentantis šešėlis. Be to visas veiksmas Nights vyksta greituose lenktynėse. Iki šios dienos Sega Satume visa tai išgauti buvo tiesiog neįmanoma. Bet visai ne technologija daro šį žaidimą nuostabiu, o pats žaidimo procesas. Ir taip, pirmą kartą papuolus į fantastinį vaikų sapnų pasaulį, žaidėjai tampa trimatės erdvės dalimi, stebintys herojų iš bet kokio kampo, beveik kaip Mario64. Tikras veiksmas vyksta ne žemėje. Žymeklio pagalba jūs surandate Nights rūmus, po to įaugate į jo kostiumą ir išvykstate ieškoti 4 perlų, paslėptų dideliuose vazonuose, kabančiuose ore.



teks laužyti galvas, kol galėsime pasakyti, kokiam gi žanrui priskiriamas šis žaidimas.

Truputis lenktynių, truputis pasiskraidymų, truputis netarimo visų sugebėjimų atskleidimo, visų maneivrus. Šis produktas dar sykį įrodo, kad nereikia sekti pasenusiais keliais, norint gauti nuostabių rezultatų.

Ir taip, arčiau pačio žaidimo. Du paaugliai, mergytė Klarisa ir berniukas Elijotas, kuriuos galima išsirinkti žaidimo praejimui, mato vieną ir tą patį sapną, kuriame neiški būtybė, vardu Nights, kviečia juos į pagalbą, Nightopia karalystei apginti, kad nugalėtų piktadarius, sugalvojusius sunaikinti vaikiškas svajones. Bet kartu su tuo, laimėjus prieš blogį, mūsų herojai taip pat galės nugalėti savo baimę ir savas abejones. Tokiu būdu, Jūs patenkate į pasaulį, visiškai panašų į svajonę, kur daug gražių

peizažų ir spalvų. Ištikrųjų, dėkojant nuostabiai programuotojų komandai, Saturn rodo, kad jo potencialas dar iki galo neišaiškintas. Dar nei viename žaidime, išskyrus kai kurias trimates muštynes, vienu metu nebuvo panaudota iš karto keletas rimtų specefektų, tokių kaip erdvinių objektų kampų lygumas, keli variantai padaryti daiktus pilnai pematomus, o taip pat teisingas ant jų krentantis šešėlis. Be to visas veiksmas Nights vyksta greituose lenktynėse. Iki šios dienos Sega Satume visa tai išgauti buvo tiesiog neįmanoma. Bet visai ne technologija daro šį žaidimą nuostabiu, o pats žaidimo procesas. Ir taip, pirmą kartą papuolus į fantastinį vaikų sapnų pasaulį, žaidėjai tampa trimatės erdvės dalimi, stebintys herojų iš bet kokio kampo, beveik kaip Mario64. Tikras veiksmas vyksta ne žemėje. Žymeklio pagalba jūs surandate Nights rūmus, po to įaugate į jo kostiumą ir išvykstate ieškoti 4 perlų, paslėptų dideliuose vazonuose, kabančiuose ore.

peizažų ir spalvų. Ištikrųjų, dėkojant nuostabiai programuotojų komandai, Saturn rodo, kad jo potencialas dar iki galo neišaiškintas. Dar nei viename žaidime, išskyrus kai kurias trimates muštynes, vienu metu nebuvo panaudota iš karto keletas rimtų specefektų, tokių kaip erdvinių objektų kampų lygumas, keli variantai padaryti daiktus pilnai pematomus, o taip pat teisingas ant jų krentantis šešėlis. Be to visas veiksmas Nights vyksta greituose lenktynėse. Iki šios dienos Sega Satume visa tai išgauti buvo tiesiog neįmanoma. Bet visai ne technologija daro šį žaidimą nuostabiu, o pats žaidimo procesas. Ir taip, pirmą kartą papuolus į fantastinį vaikų sapnų pasaulį, žaidėjai tampa trimatės erdvės dalimi, stebintys herojų iš bet kokio kampo, beveik kaip Mario64. Tikras veiksmas vyksta ne žemėje. Žymeklio pagalba jūs surandate Nights rūmus, po to įaugate į jo kostiumą ir išvykstate ieškoti 4 perlų, paslėptų dideliuose vazonuose, kabančiuose ore.

peizažų ir spalvų. Ištikrųjų, dėkojant nuostabiai programuotojų komandai, Saturn rodo, kad jo potencialas dar iki galo neišaiškintas. Dar nei viename žaidime, išskyrus kai kurias trimates muštynes, vienu metu nebuvo panaudota iš karto keletas rimtų specefektų, tokių kaip erdvinių objektų kampų lygumas, keli variantai padaryti daiktus pilnai pematomus, o taip pat teisingas ant jų krentantis šešėlis. Be to visas veiksmas Nights vyksta greituose lenktynėse. Iki šios dienos Sega Satume visa tai išgauti buvo tiesiog neįmanoma. Bet visai ne technologija daro šį žaidimą nuostabiu, o pats žaidimo procesas. Ir taip, pirmą kartą papuolus į fantastinį vaikų sapnų pasaulį, žaidėjai tampa trimatės erdvės dalimi, stebintys herojų iš bet kokio kampo, beveik kaip Mario64. Tikras veiksmas vyksta ne žemėje. Žymeklio pagalba jūs surandate Nights rūmus, po to įaugate į jo kostiumą ir išvykstate ieškoti 4 perlų, paslėptų dideliuose vazonuose, kabančiuose ore.

peizažų ir spalvų. Ištikrųjų, dėkojant nuostabiai programuotojų komandai, Saturn rodo, kad jo potencialas dar iki galo neišaiškintas. Dar nei viename žaidime, išskyrus kai kurias trimates muštynes, vienu metu nebuvo panaudota iš karto keletas rimtų specefektų, tokių kaip erdvinių objektų kampų lygumas, keli variantai padaryti daiktus pilnai pematomus, o taip pat teisingas ant jų krentantis šešėlis. Be to visas veiksmas Nights vyksta greituose lenktynėse. Iki šios dienos Sega Satume visa tai išgauti buvo tiesiog neįmanoma. Bet visai ne technologija daro šį žaidimą nuostabiu, o pats žaidimo procesas. Ir taip, pirmą kartą papuolus į fantastinį vaikų sapnų pasaulį, žaidėjai tampa trimatės erdvės dalimi, stebintys herojų iš bet kokio kampo, beveik kaip Mario64. Tikras veiksmas vyksta ne žemėje. Žymeklio pagalba jūs surandate Nights rūmus, po to įaugate į jo kostiumą ir išvykstate ieškoti 4 perlų, paslėptų dideliuose vazonuose, kabančiuose ore.

peizažų ir spalvų. Ištikrųjų, dėkojant nuostabiai programuotojų komandai, Saturn rodo, kad jo potencialas dar iki galo neišaiškintas. Dar nei viename žaidime, išskyrus kai kurias trimates muštynes, vienu metu nebuvo panaudota iš karto keletas rimtų specefektų, tokių kaip erdvinių objektų kampų lygumas, keli variantai padaryti daiktus pilnai pematomus, o taip pat teisingas ant jų krentantis šešėlis. Be to visas veiksmas Nights vyksta greituose lenktynėse. Iki šios dienos Sega Satume visa tai išgauti buvo tiesiog neįmanoma. Bet visai ne technologija daro šį žaidimą nuostabiu, o pats žaidimo procesas. Ir taip, pirmą kartą papuolus į fantastinį vaikų sapnų pasaulį, žaidėjai tampa trimatės erdvės dalimi, stebintys herojų iš bet kokio kampo, beveik kaip Mario64. Tikras veiksmas vyksta ne žemėje. Žymeklio pagalba jūs surandate Nights rūmus, po to įaugate į jo kostiumą ir išvykstate ieškoti 4 perlų, paslėptų dideliuose vazonuose, kabančiuose ore.

peizažų ir spalvų. Ištikrųjų, dėkojant nuostabiai programuotojų komandai, Saturn rodo, kad jo potencialas dar iki galo neišaiškintas. Dar nei viename žaidime, išskyrus kai kurias trimates muštynes, vienu metu nebuvo panaudota iš karto keletas rimtų specefektų, tokių kaip erdvinių objektų kampų lygumas, keli variantai padaryti daiktus pilnai pematomus, o taip pat teisingas ant jų krentantis šešėlis. Be to visas veiksmas Nights vyksta greituose lenktynėse. Iki šios dienos Sega Satume visa tai išgauti buvo tiesiog neįmanoma. Bet visai ne technologija daro šį žaidimą nuostabiu, o pats žaidimo procesas. Ir taip, pirmą kartą papuolus į fantastinį vaikų sapnų pasaulį, žaidėjai tampa trimatės erdvės dalimi, stebintys herojų iš bet kokio kampo, beveik kaip Mario64. Tikras veiksmas vyksta ne žemėje. Žymeklio pagalba jūs surandate Nights rūmus, po to įaugate į jo kostiumą ir išvykstate ieškoti 4 perlų, paslėptų dideliuose vazonuose, kabančiuose ore.

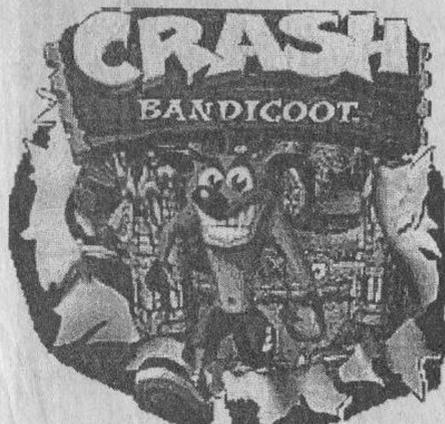
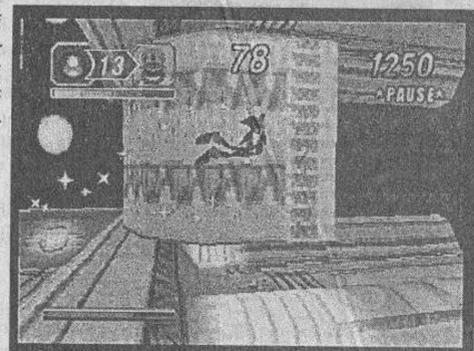


žydrėji perliukai, reikalingi didžiųjų perlų išlaisvinimui. Rinkti daiktus galima 2 būdais: lengvai prisilietus prie jų, arba sudaryti iš oro verpetą, apimant kuo daugiau perliukų vienu metu. Tokiu pat būdu žaidėjai gali atsikratyti nusibodusiais priešais, kurie pastoviai bando sustabdyti jūsų skrydį.

Po sėkmingo varianto praėjimo, žaidėjų laukia susitikimai su Bosais. Nukauti juos gana sunku ir jums teks ilgai ieškoti jų silpnų vietų.

Aišku, šis žaidimas ne kiekvienam. Daugelį gali atstumti jo vaikiškas vaizdas, bet kiekvienas, kas vertina kokybę ir originalumą, turi nors kartą pabandyti pažaisti Nights. Net pats ilgiausias žaidimo aprašymas negalės perduoti viso žaidimo, kuris įsitvirtino video žaidimų istorijoje, žavesio.

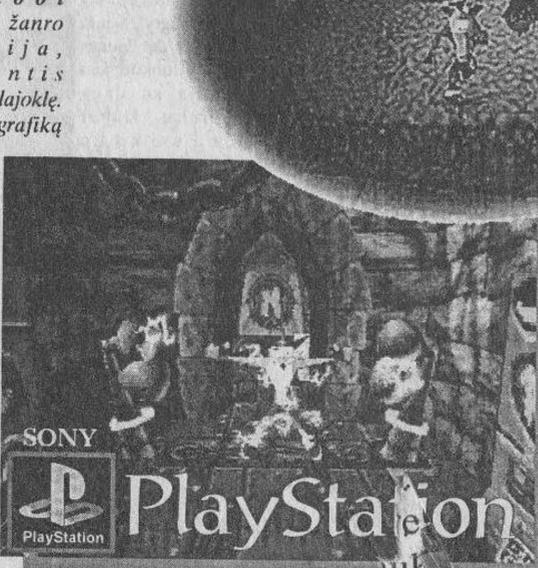
SEGA SATURN
SEGA



Po Mario64 sukurto Nintendo 64 pasirodymo, videožaidimų pasaulis praėjusių metų pabaigoje pagaliau gavo naują žanrą - trimatę klajoklę. Buvo aišku, kad vien Mario tai nepabaigs. Sega turi Nights ir galų gale bus ir trimatis Sonic, o Sony dar tik teks sukurti personažą su kuriuo bus galima asocijuoti savo vardą. Šis žaidimas turėjo būti išleistas nepriklausomos kompanijos UNIVERSAL INTERACTIVE, bet Crash

Bandicoot taip patiko Sony, kad ji nupirko visas teises į šį žaidimą. Bet, jeigu Mario64 ir Nights tikrai yra revoliuciniai žaidimai, tai Crash Bandicoot greičiausiai žanro evoliucija, primenantis standartinę klajoklę. Už puikią grafiką reikia padėkoti žaidimo kūrėjams, bet kaip žaisis šis produktas kol kas lieka mįslė. Kūrėjų žodžiais Crash Bandicoot žaidime žaidėjui pasitaikys praktiškai visi skiriamieji geros klajoklės bruožai, kurie buvo primesti iš 16 būdų šio žaidimo variacijų. Daugybė paslapčių, prizinų lygių ir t.t. Šis žaidimas gali tapti gera dovana visiems tokių žaidimų mėgėjams. Bet tik

laikas parodys, kiek tikslus buvo Sony komandos apskaičiavimas, kad Crash galės tapti Mario alternatyva.



SONY PlayStation

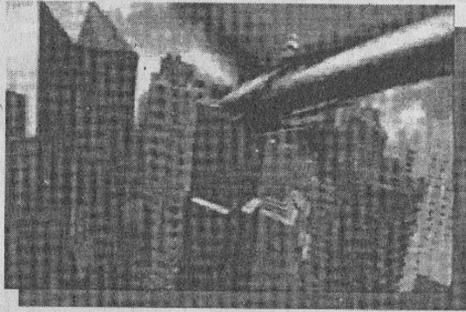
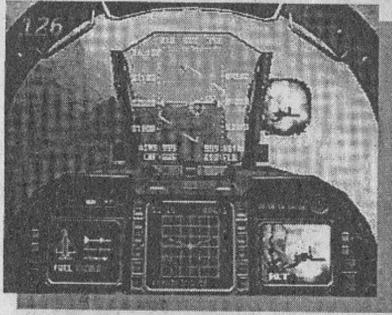
BOGEY DEAD 6

Vienas iš paskutinių Sony simulatorių, Bogey dead 6 labai primena Ase Combat. Iš tikrųjų, abu jie turi labai mažai bendro su tikro skrydžio simuliacija, bet tai kompensuojasi kitomis, grynai kautynių savybėmis. Nesijaudinkite, jums nereikės iš pradžių pakilti ar nutūpti, o iš karto turėsite umušti priešus.

Kiekvienoje iš 12 misijų, iš kurių susideda Bogey dead 6, žaidėjai kausis su tarptautinio terorizmo pajėgomis, grasinančiomis užgrobti visą pasaulį. Pagrindinis šio žaidimo skiriamasis bruožas - ribotas kiekvienos misijos praėjimo laikas. Iš vienos pusės tai gerai, nes daro žaidimą sudėtingesniu, o iš kitos gali pakenkti žaidimo procesui. Laikas dažnai veikia nervus, ypač vejančias naikintuvus, kurie atlieka neįtikėtinus priešraketinius maneivrus, taigi jums, kad pereitumėte žaidimą, prireiks ne tik mokėjimo, bet ir tvirtų nervų. Žinoma, kad Bogey dead 6 prasideda nuo skrydžio su pačiu silpniausiu naikintuvu, šiuo atveju F - 4E. FANTOMAS, kuris jau seniai turėjo

atsidurti savartyne. Bet tik kai pereisite pirmas dvi misijas jūs gausite F - 14D TOMCAT, kurio charakteristikos jau daug geresnės. Vėliau žaidėjams taps prieinami ir kiti naikintuvai, tokie kaip F - 15 EAGLE, F - 16C FIGHTING FALCON, F1A - 18 HORNET ir fantastiškas F - 22 SUPERSTAR. Kiekvienas iš jų turi savo privalumus ir trūkumus. Bet vis tiek, svarbiausia jūsų meistriškumas, o ne naikintuvo galimybės. Kūrėjų garbei vertu pasakyti, kad misijos Bogey dead 6 skiriasi landšafų ir kovinių užduočių įvairove. Reikės numušti nematomą lėktuvą, apginti civilinį





avialainerių ir karinę gamyklą nuo teroristų atakų, sunaikinti antžeminius taikinius. Šių užduočių atlikimui naikintuvai apginkluoti kulkosvaidžiais ir 4 tipų raketomis. Kad apsigintumėte nuo savaimės nusiauktųjų sviedinių, jūs turite galimybę paleisti melagingą taikinį. Kad būtų patogiau valdyti lėktuvą, jums padės 3 tipų radarai, taip pat speciali skrydžio kamera, kuri parodys ir numatytą priešų lėktuvų ir iš kurios pusės į jus paleista raketa. Priešai **Bogey dead 6** skraido sovietiniais lėktuvais MIG - 29, SU - 27, MIG - 21, ir t.t. sraigtasparniu MI - 24. Be jų sutiksime A - 10, B - 52 ir MIRAGE 2000.

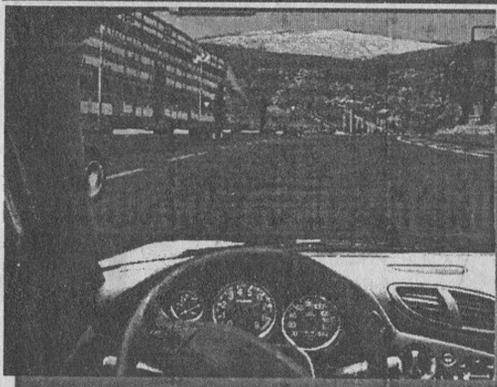
Reikia pažymėti,



PlayStation

3DO
Panasonic

NEED FOR SPEED

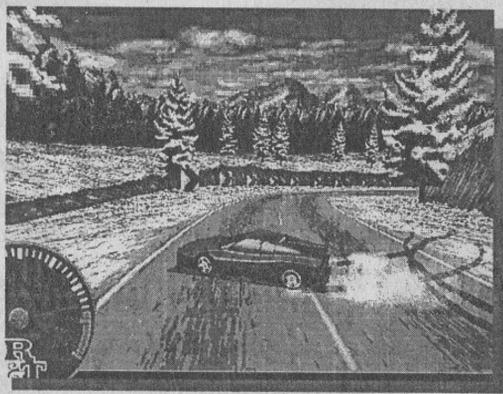


įvairius, bet jeigu žaidėjui pasiseka nuvažiuoti dalį atstumo be susidūrimų, tas skaičius išauga. Taip pat, lengvi ir vidutiniai lygiai siūlo mašinas su automatinėmis pavarų dėžėmis. Sunkiam lygyje jums teks laiku perjungti pavarą. Tam, kad pratęstumėte malonumą, galima iš naujo peržiūrėti visas lenktynes, arba jų fragmentus. Be to, jau esant trasoje jūs galite pakeisti visą vaizdą, tai yra pakeisti vaizdą iš automobilio kabinos arba iš kitų dviejų taškų virš mašinos. Bet kuriuo atveju valdymas bus praktiškai idealus. Kas ypatingai išskiria šias lenktynes, tai puikus priešų bei policininkų intelektas kelyje. Nenustebkite, jei trasa nesikeičia, o vis tiek jūs kiekvieną kartą laukia naujos staigmenos. Be to **The Need for Speed** galite naudoti vairą "Flightstick Pro". Apskritai, turime praktiškai nepriekaištingą produktą, prieš kurį visos kitos lenktynės negali lygintis jokiais kriterijais.

Ką besakytų kai kurie kritikai, **The Need for Speed** yra vienas labiausiai pavykusių žaidimų lenktynių tema per visą video žaidimų istoriją. Suderinus kai kuriuos rimto simuliacinio aspekto ir žaidybinių automatų beprotišką linksnumą, **The Need for Speed** yra truputį nuosaly nuo visos kitos šio žanro produkcijos. Iš pirmo žvilgsnio **The Need for Speed** atrodo per lėtas, kad būtų įdomus, bet reikia praleisti kiek daugiau laiko ir jūs suprastite, koks jis nuostabus. Vietoj to, kad važiuoti neįsivaizduojamu greičiu įvairiomis trasomis, jums siūloma atsisiesti į realų automobilį ir važiuoti realiais keliais realiu greičiu.

Kūrėjams galima pagirti už atitinkantį realybę valdymą. Jis nėra nei lengvas, nei sunkus, tik nepanašus nei į vieną iš kitų sukurtų prieš tai žaidimų. Visa tai sudaro nepakartojamą visišką realumo jausmą, kurio nėra beveik visose lenktynėse. Kas gi tai per žaidimas? Visų pirma, jūs turite galimybę pasirinkti vieną iš aštuonių super mašinų, tarp kurių tokie žymūs modeliai kaip Lamborghini Diablo, Dodge Viper, Mazda RX - 7 ir Toyota 3000 ir varžytis su kompiuteriu, arba pagerinti savo rekordą vienoje iš trijų puikių trasų (dideliame amerikietiška mieste, Alpėse ir Ramiojo vandenyno pakrantėje). Kiekviena trasa - tai rinkinys iš trijų nuolat sunkėjančių atkarpų, kuriose, išskyrus jus, yra ir kitų mašinų, nekaltant jau apie policiją, kuri bandys nubausti jus už greičio viršijimą. Kai negalima išvengti susidūrimo, artinasi viso žaidimo kulminacija - avarijos scena. Mašinos atlieka neįtikėtinus skrydžius, besibaigiančius rūkstančio ir sudaužyto brangaus žaislo vaizdu.

Priklausomai nuo pasirinkto sunkumo lygio, trasos pravažiavimo bandymų kiekis yra



MDK

Kaip jūs galvojate, ar galima pasiūlyti ką nors naujo action stiliuje po Doom, Heretic, Descent, Quake, Duke Nukem 3D atsiradimų? Bet pasirodo, kad galima - tai MDK.

Na o aprašymą pradėsime manau nuo žaidimo pavadinimo. MDK - tai angliškų žodžių Murder, Death, Kill sutrumpinimai, kuriuos išvertus reiškia Žudynės, Mirtis, Žudyti... Gerai įsižiūrėjus pamatysime, kad šie terminai tiksliai atspindi visus action tipo žaidimus. Tiesa, tokio tipo žaidimai patinka ne visiems, bet ką padarysi, taip jau nutarė žaidimo autoriai...

Apie autorius. MDK kūrimu užsiima žymi firma Shiny Entertainment, sukūrusi žymų slieką Džimį (Earthworm Jim). 3D action tipo žaidimo išleidimas - drąsus žingsnis į priekį, ir kaip pamatysite, save pateisinantis. Ir taip, išsiaiškinus su žaidimo pavadinimu ir autoriais, galime drąsiai testuoti pažintį su pačiu žaidimu.

MDK, kaip aš jau minėjau, bus 3D šaudynės analogiškos Doom su nuostabia trimate grafika, nepaprastomis ir šviežiomis idėjomis, o taip pat su maloniomis ir originaliomis naujienomis, apie kurias mes pakalbėsime vėliau. O dabar atkreipsime dėmesį į siūžetą. Įvykiai vyksta 1999 metais, mūsų gimtojoje planetoje. To laiko mokslininkai pastebėjo, kad visoje galaktikoje pradėjo atsiradinėti energetiniai spinduliai. Neilgai trukus, visa erdvė buvo jais nusėta. Nekilo abejonių, kad šie reiškiniai vyksta protingų būtybių pagalba. Žemiečiai darė viską, bandydami susisiekti su paslaptinga rase. Bet be reikalo... Ateiviai netruko pasirodyti ir ta diena tapo tragiškiausia žmonijos istorijoje. Atėjūnai griovė ir naikino viską. Gallesčio nebuvo niekam - nei savanoriams, drąsiai metusiems iššūkį, nei bejėgiams vaikams...

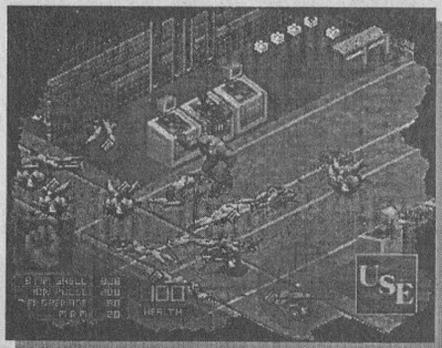
Atrodė, kad žmonijos likimas nulemtas, bet kaip visada, įvykių eigą pakeitė Jos Didenybė Sėkmė... Prieš du metus iki ateivių įsiveržimo virš mūsų žydrosios planetos sukiniėjosi vienas dirbtinis palydovas. Jame įsikūrusi neišskiriama trijulė - daktaras Fluukas Hokinsas, jo jaunas asistentas Kurtas Hektikas ir nuostabus šuo Maksas, dirbtinai išaugintas daktaro Hokinso.

Visai netyčia jie tampa planetos užgrobimo liūdininkais. Vaizdas, kaip žūva visa žmonija, labai sujaudina abu mokslininkus. Tada jie pasirūpina pražūtingam žingsniui - pasipriešinti įsibrovėliams. Pats daktaras Hokinsas jau per senas kariniams veiksams, tačiau jo pagalbininkas Kurtas tiesiog patenka kaitis su užuolūkiais. Hokinsas paruošia jaunąjį kartį, perduoda jam savo naująjį išradimą - šarvus ir ginklus. Darbo atsirado ir Maksui - žaidime jis vaidins žvalgo vaidmenį. Taigi, Kurtas iškeliauja į žemę pasipriešinti ateivių pajėgoms...

Na dabar trumpai apie žaidimą. Pradėsime nuo to, kad ginklai visiškai naujo tipo, dar nefiguravę jokiam žaidime. Jums pristatomas ginklas primena optinį šautuvą, kuris leidžia tiesiog fotografuoti priešų iš didelių atstumų. Naudojant tokį ginklą, ekrane atsiranda optinis taikinytis. Taip pat žaidime pajusite malonią naujieną - galima bus sukoti galvą į abi puses. Vietoj įprasto "vaizdo iš akių" save matysite tiesiog iš nušarvos. Turėdamas tokias naujienas, MDK išsiskiria iš pasišaudymo stiliaus žaidimų, ir tampa panašus į Bioforge, FX Fighter ir Doom kartu sudėjus.

Žaidimo veiksmas vyks ne niūriuose rūsiuose, kaip buvome įpratę matyti action tipo žaidimuose, o tiesiog aplėstuose miestuose, alėjose.

Ir dar viena įdomi naujiena! Visų žaidimų jus lydės ištikimas šuo Maksas. Ir jeigu bus visai blogai, tai šis šuo sugebės iškviešti pastiprinimą iš oro, kurio ataka gali



Po ilgo tylėjimo Action žanre Konami mums pateikia staigmeną - daug žadančią šaudyklę **Project Overkill**. Šiame žaidime kūrėjai ištaisė daug trūkumų. Artimiausiomis šio žaidimo "giminėms" galima priskirti pernai išgarsėjusį žaidimą Loaded, o taip pat kompiuterinis hitas Crusader: no remorse. Iš pradžių buvo paimtas nesustojantis veiksmas, po to izometrinė perspektyva. Bet žaidimai turėjo vieną trūkumą. Herojui priešus prie sienos, jo nebuvo galima matyti, o tai buvo nepatogu žaidėjams. Konami išsprendė šią problemą - herojai tampa nematomi perpus. Žaidimo formulė - nužudyk arba mirsi. **Project Overkill** žaidime yra 40 misijų, kelios ginkluotės rūšys, o taip pat galimybė pasirinkti vieną iš 4 herojų. Kūrėjas žada, kad bus daug užslaptintų lygių. Po priešų nužudymo, jis neišnyksta, kaip visuose kituose šio žanro žaidimuose. Jūs galėsite pamatyti savo darbo vaisius, stebins gausybė kraujo ir negyvų priešų. Kiekviena misija jums reikia surasti tam tikrus daiktus, be kurių neįmanoma judėti toliau. **Project Overkill** personažai nėra teigiami herojai.

išnešioti į dulkes netgi visą miestą.

Kas susiję su ekipuote, tai jūsų paslaugoms bus pateiktas parasiutas, su kurio pagalba galima bus šokinėti pačiais aukščiausiais pastatais.

Ir, galų gale, apie techninius reikalavimus. Žaidime MDK bus panaudotas galingas grafinis "varikluokas", todėl žaidimo režimas sieks 640x480. Patartinas mažiausiai Pentiumas 60, bet dar geriau kuo galingesnis, kaip sakoma - kuo greičiau, tuo geriau.



SONY



PlayStation

Šaudykite į viską kas juda! Neapsiriks. Herojai yra skirtingų rasių ir turi savų silpnų ir stiprių savybių. Istorijos nebuvimas garantuoja įvairovę žaidėjams. Faktiškai pasiekti galutinį tikslą galima įvairiais būdais, ir tam visai nereikia praeiti visų šio žaidimo lygių. Taigi, jums belieka sulaukti šio žaidimo finalinės versijos, kad galėtumėte patikrinti, ar ji tikrai tokia gera, kaip apie ją kalba jos kūrėjai.



PROJECT
OVERKILL



SEGA SATURN
SEGA



šimtmečiams. Dangus paviršys į purvo ir ledo kupolą, o oras tapo panašus į nusistovėjusį kieselių. **Dark Earth** - atnaujinta žemė, kurioje tamsa ir šviesa susiliejo į vieną, neliko nei dienos, nei nakties. Pasaulis kuriame pradėjo vyravoti dirbtinės politinės, socialinės ir religinės struktūros.

Archanas (pagrindinio herojaus vardas) bando įminti juodojo debesies paslaptį,

kuris yra apgaubęs visą planetą. Jame gimsta noras sužinoti teisybę, prasiskverbti pro mitų uždangalus, išsiaiškinti apie pasaulį, kuriame gyvena. Bet, norą įgyvendinimams visų pirma reikia praeiti kelius, vedančius per pragarą. Jo Don-Kichoitinės kelionės tampa pragariškai žiauria kova dėl išlikimo, po to kai jo kūne įsikuria keista parazituojanči substancija, pradedanti pavertinėti pagrindinį herojų į apgailėtiną padarą, sugebančią tik beviltiškai bradyti po tamsiausius Tamsiosios Žemės užkampius.

Ieškodamas išsigelbėjimo iš pastovios savo kūno mutacijos, Archanas išsiruošia į ilgą kelionę, kurios metu jis sužinos daug atsakymų į iškilusius klausimus, sutiks daug įvairių žmonių, bet ne visi iš jų norės jam padėti. Bet nežiūrint į gražiai aprašytą žaidimo siužetą ir nuotikinę mo stilišką, **Dark Earth** yra priskiriamas prie "action" stiliaus žaidimų. Žaidėjui teks nemažai susirėmimų, atliekamų FX Fighter stiliumi.

Tikėkimės, kad ilgai laukti neteks, kol jis pasieks ir mus.



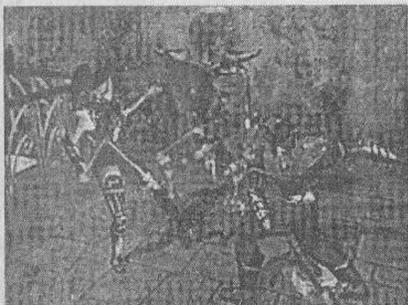
DARK EARTH



Dark Earth taps vienas žymiausių nuotykinio ir vakarietiško kautinių žanro žaidimų, artimas tokiems žaidimams kaip FX Fighter ir Virtua Fighter.

Dark Earth daug kuo panašus į greitai pasirodysiantį žaidimą **Into The Shadows**, kas, vis dėlto, nemažai jam būti daug kuo originaliu. Ir tai labai lengvai patikrinama vien tik tuo, kad **Dark Earth** pagamintas kompanijos Mindscape. Žaidime jaučiamas europietiškas mastymas ir stilius. Tai matosi vien iš to, kad veiksmas vyksta labai nepaprastoje aplinkoje.

Veiksmas vyksta Žemėje praėjus trimis



Mario 64 yra geriausia šio žanro versija, kuri ne tik fantastiškai atrodo, bet ir maloni ją žaisti. Daug karių per paskutinius kelis metus žaidimų industrija mėgino įsiterpti į 3 - aji matavimą, bet niekam tai nepavyko taip gerai, kaip **Nintendo 64**. Sunkumai, susiję su 3D žaidimų kūrimu, neleido kūrėjams visiškai perkelti visų tų savybių, kuriomis garsėjo dvimačiai žaidimai, į naujas sąlygas. Bet po 3 metų darbo, su komandos iš 50 puikių programuotojų ir dizainerių pagalba, neribotu biudžetu ir geru projekto valdymu, Shigeru Miyamoto mums pristatė tikrą trimačių žaidimą. Gali būti, kad kas nors ir nesutiks su šiuo tvirtinimu, bet vienintelė aplinkybė, galinti atstumti potencialius oponentus, yra jos pagrindinis herojus. Bet mes

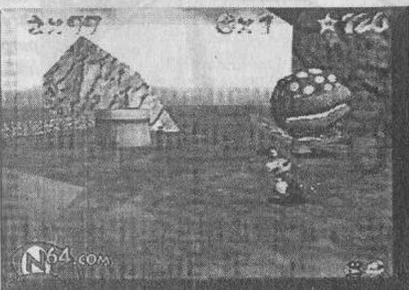
visada žaidėme **Nintendo** žaidimus, nežiūrint į jų vaikišką išvaizdą, nes jie suteikia - malonumą, o **Super Mario 64** pralenkia visus šios kompanijos praeities nuopelnus visais parametrais. Žaidimo istorija yra tik žaidimo proceso motyvavimas. Eilinį kartą **Bauzeris** pagrobė princesę, o **Mario** turi ją išgelbėti. Vietoj įprasto pasaulio žemėlapiu, matome vien tik pilį, kurioje yra kambariai, reikalingi perėjimui į visus lygius. Žaidėjas turi pereiti kiauurai per paveikslą ant sienos, tam kad patektų į bet kurį iš 5 pagrindinių pasaulių. Žaidimo pradžioje jums bus prieinami 2-3 lygiai, bet vėliau atsivers ir kiti pasauliai. Pagrindinė žaidimo užduotis - surinkti 120 žvaigždžių, kurios išslapsytos po visų žaidimų. Kiekviename lygyje yra po 7 žvaigždes, o kitos išmėtytos papildomuose

priziniuose pasauliuose, o taip pat ir pilyse. Tam, kad įeiti į tam tikrus kambarius, jums nereikės surinkti visų žvaigždžių, o tik tam tikrą jų kiekį, kuris parodomas prisiartinus prie durų. Kur jūs jas rasite, neturi reikšmės. Norinti užbaigti žaidimą nereikia turėti visų 120 žvaigždžių, užtenka tik 80. Patekęs į naują lygį, jį galima užbaigti 7 būdais. Viena žvaigždė duodama už didelį monetų surinkimą, antra už 100 paprastų monetų surinkimą, trečią galima gauti katapultuojant iš patrankos iki šiol nepaiegtą vietą, o kitos 4 paslėptos. Išskyrus 1 lygį, nesitiekėkite jų

visų iš karto surasti. Nors žaidimas ir atrodo vaikiškai, jame daug kliūčių, kurių turėtų pakakti įvairaus amžiaus žaidėjams. Žaidimas labai sudėtingas, todėl geriausiai įrašinėti savo ėjimus po kiekvienos surastos žvaigždės. Visi lygiai pasižymi nepakartojamu fonu: žalios kalvos, namai su vaiduoklais. Perėjus į trimatį žaidimą, jūs pastebėsite, kad pasikeitė ir pagrindinio herojaus galimybės. Iš žaidimo išnyko **Super grybas**, kuris paversdavo **Mario** į **Super Mario**. Dabar jūs turite gyvybės liniją, kuri mažėja nuo susidurimų su priešiniais ir didėja, kai randate monetų. Nėra ir stebuklingos gėlės, kuri paversdavo pagrindinį herojų į šaudantį ugniniais rutuliais **Mario**. Vietoj

to yra smūgis kumščiu. Atsirado 3 malonios naujienos: sparnuota kepurė, leidžianti **Mario** skraidyti, o taip pat kristalizuotas ir piksiliuotas **Mario**, padedantis pereiti tam tikras žaidimo atkarpas. Taip pat padaugėjo įvairiausių šuolių. **Super Mario 64** stebina valdymo paprastumu. Iš pradžių gali būti sunku trimačiame pasaulyje valdyti herojų džiostiko pagalba, bet tai tėsis neišai ir jūs greitai pajusite, kad, kaip ir prieš 10 metų vėl žaidiate tą patį, bet ir visai kitą **Mario**. Čia, kaip ir senose versijose, leidžiama laisvai keliauti pasaulių viduje, atsklei

džiant paslaptis ir galvosūkius. Džiostikas leidžia be problemų pakeisti greitį ir daro žaidimą tiesiog nepakartojamą. Jūs niekur negalėsite taip lengvai valdyti personažo, netgi panaudojus papildomus džiostikus (išskyrus galbūt **Nights**, bet ir tai tik skrydžio metu). Žaidžiant, kamera rodyt žaidėjui patį geriausią ir patogiausią (kūrėjų manymu) vaizdą. Jeigu jūs būsite juo nepatenkinti, tai vienu paspaudimu galėsite jį pakeisti. Tai bus vienintelis sunkumas, tiesiogiai nesujisęs su žaidimu, nes



jūs kartais nematysite, kaip toli reikia šokti, kad nežūtumėte. Visą **Mario 64** magiją labai sunkiai apibūdinti žodžiais. Netgi piešiniai negali suteikti realaus žaidimo vaizdo. Atmetus nereikalingus prietarus, kad žaidimas vaikiškas, jūs tikrai įvertinsite tą darbą, kuris buvo įdėtas, kuriant šį nuostabių žaidimą.



Didelis žaidimo "Myst" pasisekimas parodė, kad kompiuterinių žaidimų megejams trūksta atpalaiduojančių, inelektualių žaidimų, kuriuose visai nėra prievartos. Būtent toks ir yra naujas kompanijos Sierra žaidimas - **Light House**. Žaidime nuolat jaučiasi "Myst" juka, pradedant grafika ir baigiant valdymu. **Light House** fantastinis siužetas, kuris perneš jus į pasaką, kur pilna burtų ir nuotykių. Jūs, kaip pagrindinį herojų, kviečia pas save į svečius senas pažįstamas - ekscentriškas fizikas **Daktaras Kirkas**, kad pamatytumėte jo naują gimę dukrytę **Amandą**. Kai atvykstate pas jį į namus, kurie randasi sename švytuvyje, Jūs pamatote, kad daktaro nėra, o kažkoks baidus padaras ima iš lopšio **Amandą**, išsineša ją ir dingsta. Jūs bandote sekti šį padarą, ir netikėtai atsirandate kitame pasaulyje, kitame matmenyje. Aplinkui nepažįstamas mistinis

pasaulis, kuriame Jums teks išsiaiškinti, kurį dingo **Daktaras Kirkas**, ir kas paėmė **Amandą**. Jums kelyje pasitaikys daug išradimų ir mechanizmų, su kuriais jums teks išmokyti naudotis, ir susidursite su mistiniu priešu, kurį jums teks nugalėti, kad išgelbėti draugą ir jo vaiką. **Light House** - trimatis žaidimas su gėra animacija ir muzikiniais efektais. Pasak gamintojų, žaidimas turės didelį pasisekimą, nes jo siužetas įdomus ir užvedantis. Jūs supantys vaizdai pastoviai keičiasi, o žaidimo grafika labai geros kokybės. Pačiais įdomiausiais momentais **Light House** galime pavadinti tai, kad jums reikia spėlioti įvairias mįsles ir situacijas. Kai kurios iš jų labai paprastos, o prie kai kurių teks pasukti galvas. Bet nei viena iš jų nebus neišsprendžiama. Jeigu jūs mėgstate tokio tipo žaidimus, tai šis žaidimas vertas jūsų.



KVIEČIAME APSILANKYTI
KOMPIUTERINIŲ
ŽAIDIMŲ SALONE
LOBIŲ SALA

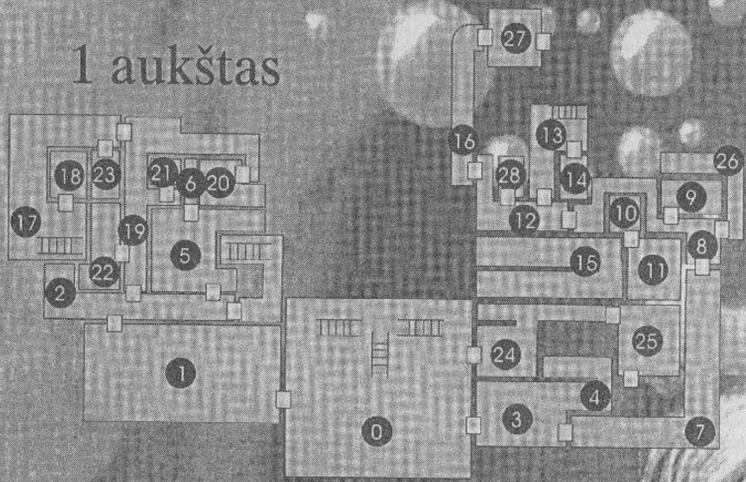
LIEPORIŲ PREKYBOS CENTRAS "ŠVENTUPYS",
VAIKŲ KLUBAS "KIBIRKŠTIS", KRYMO G. 32, ŠIAULIAI

REZIDENT EVIL praėjimas su Jill

su Jill

PlayStation

1 aukštas



Pirmas ir antras aukštai

1. Kambarys. Rasti ant sienos emblema, panitija.
2. Išeiti į koridorių. Kairoje nuo herojaus įėjimas į nedidelį kambarį. Zombis griaužia *Keneo*. Užmūškite zombį ir apieškokite Keneo lavoną. Paimkite dvi apkabas ir grįžkite į 0 kambarį.
0. Iš savo partnerio gauti keisrauklį.
3. Kambarys su paveikslais. Pritraukite kopėčias prie stalo. Ači jos guli pirmo aukšto planas. Paimkite *Ink Ribbon*. Atitraukite spintelę už jos prie durų kambarį 4.
4. Ant grindų pamatysite zombio lavoną. Išidantys ar įėjimas. Idemai apžiūrėkite kambarį ir suraskite *Ink Ribbon*.
5. Atidarykite duris į šį kambarį jungikliu. Šis kambarys su pianinu ir baru. Jūs tuoj rasti duos. Rade, pabandykite sugroti su pianinu

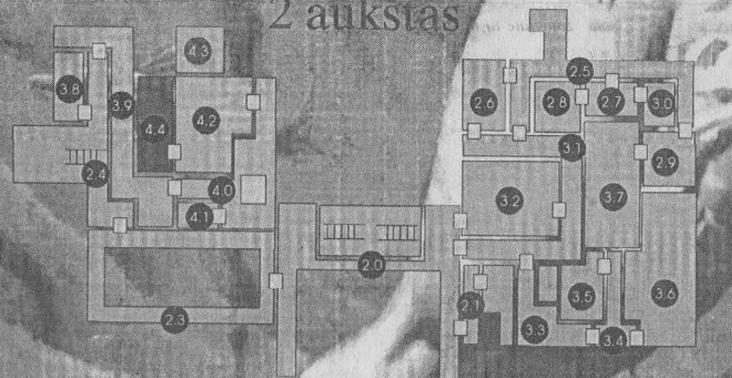
6. Paimti emblema nuo pjedestalo. Durys už jūsų užsidarys, bet nebijokite. Pabandykite į šią vietą įstaiyti seną emblema.
2. Eikite per koridorių į kambarį 1.
1. Įstaiykite emblema į sienoje esančią nišą. Sona laikrodžio pasitrauks į soną. Jūs pamatysite slaptavietę su raktu (*Manson Key*).
0. Suraskite spausdinimo mašinėlę. Paimkite dvi *Ink Ribbon*. Nusitūradami, jūs galite išsisaugoti žaidimą.
7. Išurkite šį koridorių, bet būkite atidūs. Po tuščia spintelė jūs rasio apkaiba pistoletui.
8. Šiame koridoriuje rasite žalia žolele. Paimkite ją ir panaudokite sveikatai pataisyti.
9. Apžiūrėkite kambarį.
10. Apžiūrėkite kambarį.
11. Čia randasi galingas ginklas (*Shot Gun*). Grįžkite į 10 kambarį.
12. Tai koridorius. Čia jums reikia

- žalia bei raudona žoleles.
21. Tigras su dviem akim. Raudona ir mėlyna. Įstaiykite mėlyną kristalą į akiduobę. Susidarys slaptavietė. Iš jo paimkite *Wing Crest*.
16. Įstaiykite *Wing Crest* į sienoje esančią ortmę.
13. Užlipkite į antrąjį aukštą.
25. Koridorius su dviem monstrais. Sunaikinkite juos.
26. Raskite knygą apie žoleles. Iš jos jūs sužinosite viską apie jas.
28. Apieškokite šį kambarį. Čia jūs rasite žiebtuvėlį, raudoną žolele ir apkaiba pistoletui.
29. Čia jūs pamatysite židini. Uždekite ugnį. Nuo karsčio ant laip pasirodys slaptas užrašas. Jūs gausite antrojo aukšto planą.
30. Šiame kambaryje jūs rasite *Ink Ribbon* ir knygą *Researcher's Letter*. Suraskite jungiklį ir nuimkite vandens variumą. Dabar galima atidaryti granatsvaizdžiu. Eikite į pirmąjį aukštą.
22. Čia rasite sovinius pistoletui, *Keeper's Diary*. Būkite atsargūs.
23. Čia rasite pistoletą apkaiba, sulaužytą ginklą. Patikrinkite stalčius. Raskite sovinių. Užlipkite į antrąjį aukštą.
3. 2. Ginklų kambarys. Pabandykite pastumti dvi statulą ir pabandykite pastatyti jas ant veidrodžio. Iš šachtos turite randasi ant grindų. Paspauskite esantį jungiklį. Dabar galima paimti *Sun Crest*.
33. Čia surasite su drąnos paarašys jūsų žmona, kai šūnis (*Gerard*). Jį randašis šio kambario.
19. Ant planas atraskite kolbasu *Serim*.
23. Atidaryti siera, bet jūs pavėlavote. Paimkite iš jo racija. Apieškokite *Rezero* lavoną, paimkite apkaiba.
34. Pereinamasis kambarys. Atsargiai - zombis!!!
35. Žiebtuvėlio pagalba uždekite žvakę. Nuo stalo paimkite *Ink Ribbon*, o iš spintos apkaiba. Neuzmirskite surasti granatą.
36. Čia jūsų laukia tikras susirėmimas. Paimkite paskutinį raktą - *Moon Crest*. Suraskite sovinių ginklą.
24. Pirmas aukštus. Suraskite apkaiba pistoletui ir ginklą.
25. Jūsų laukia - zombis. Paimkite *Ink Ribbon* ir susirinkite žoleles.
26. Jūs laukia. Saugokitės šunų.
16. Turite jauti visus talismanus. Įstaiykite likusius raktus. Atsidarys durys į kitą kambarį.
27. Raskite išlonkta rankenėlę *Crank*.

- patalpa. Iš vonios išleiskite vandenį. Ant jos dugno jūs pamatysite raktą (*Room Key*). Jį paimkite iš 5 kambarį per koridorių.
5. Kambario galę pamatysite statulą, atitraukite ją ir surinkite žalias žoleles.
6. Didelis koridorius. Nestovinėkite ir niko neapžiūrėkite. Ant stalo paimkite raktą. Eikite į kambarį pažymėtą 002.
7. Kambarys pažymėtas 002. Ant sienos pamatysite planą. Susirinkite sovinius. Suraskite knygą *Plant 42 Report*. Išstumdykite spintą. Jūs pamatysite praėjimą į apačią. Atsistinkite šią vietą.
8. Apžiūrėkite šį kambarį.
9. Į kambario vidų papukite. Jei surinksite ant kodine spalės skaičius 3, 4, 5. Čia jūs rasite formulę, kaip sunaikinti sakni ir augalą.
10. Prieš tai, kol pradėsite tyrinėjimą, atidarykite dėmesį į lubas. Suraskite *Ink Ribbon* ir apkaiba pistoletui.
7. Grįžkite į šį kambarį ir kopėčiomis

- gyvybę. Lipkite į viršutinį aukštą.
37. Čia jūs tyko gyvatė - drakonas. Būkite atsargūs - jo nuodai pradegina skyje grindyse. Virve nusileiskite į apačią ir pažiūrėkite kas ten. Jūsų partneris apleičia jus *Pass Amber*.
38. Su *Manson* knyga pagalba atidarykite duris į šį kambarį. Šis kambarys su medžiotojų trofėjais. Susirinkite sovinius. Paimkite knygą *Orders*. Apžiūrėkite visą kambarį dar kartą įjungus sviesą. Laipais nusileiskite į pirmąjį aukštą. Eikite į 11 kambarį.
21. Tigras akiduobę išstaiykite antrąjį. Dabar pas jus yra raudona žolele. Vėl pakilkite į antrąjį aukštą ir suraskite užkudoną gyvenimo šaltinio.
39. Čia išskirus vandens iš žoleles randašis planas.
41. Šiame kambaryje suradasi akumuliacijos tūbinis ir planas.
42. Soviniai reikiama knygą *Scrap Book*. Suraskite zombių. Atitraukite spintą ir praėjimą į 2 kambarį.
43. Čia rasite apkaiba pistoletą ir *Ink Ribbon*. Pradegina laipais pamatysite slaptą spintelę su slaptavietė.
44. Iš visko apsidaryti, jūs bilbiarekole. Suraskite jungiklį ir nuimkite iš jos žolele lempa. Į apkaiba pistoletą atidarykite statulą. Slaptavietė atidaryta. Paimkite disketę.
2. Patalpa su veidrodžiu.
2. Suraskite šį kambarį. Grįžkite į kambarį su sovinių ginklu.
3. Čia suraskite į apačią. Nusitūradami, jūs nusileiskite dar *Rezero* žoleles ir žolelius. Čia surasite išlonkta rankenėlę. Iš čia galite eiti į pirmąjį aukšto koridorių.

2 aukštas



- Atsidarys durys į slaptą kambarį 6.
6. Paimti emblema nuo pjedestalo. Durys už jūsų užsidarys, bet nebijokite. Pabandykite į šią vietą įstaiyti seną emblema.
2. Eikite per koridorių į kambarį 1.
1. Įstaiykite emblema į sienoje esančią nišą. Sona laikrodžio pasitrauks į soną. Jūs pamatysite slaptavietę su raktu (*Manson Key*).
0. Suraskite spausdinimo mašinėlę. Paimkite dvi *Ink Ribbon*. Nusitūradami, jūs galite išsisaugoti žaidimą.
7. Išurkite šį koridorių, bet būkite atidūs. Po tuščia spintelė jūs rasio apkaiba pistoletui.
8. Šiame koridoriuje rasite žalia žolele. Paimkite ją ir panaudokite sveikatai pataisyti.
9. Apžiūrėkite kambarį.
10. Apžiūrėkite kambarį.
11. Čia randasi galingas ginklas (*Shot Gun*). Grįžkite į 10 kambarį.
12. Tai koridorius. Čia jums reikia

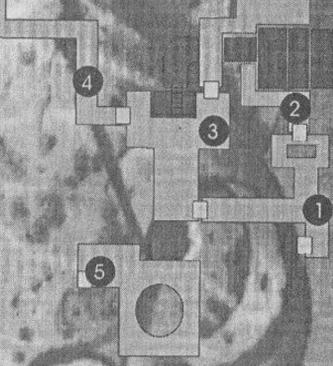
- granatsvaizdį, kuris guli šalia *Foresto* lavono.
23. Sunaikinkite du monstirus, suraskite statulą ir nustumkite ją į apačią, į 1 kambarį. Patikrinkite, gal naujai žuvis yra kas nors įdomaus.
1. Tarp statulos liekanų suraskite kristalą ir grįžkite į antrąjį aukštą.
24. Užmūškite du monstirus ir suraskite kopėčias į apačią. Leiskitės į pirmąjį aukštą.
17. Užmūskite zombį.
18. Čia jūs galite išsisaugoti savo žaidimą, į skrynelę susidėti nereikalingus daiktus, o reikalingus pasiimti. Apžiūrėkite kambarį. Raskite *Ink Ribbon*.
19. Pereinamasis koridorius. Neatsipalaiduokite.
20. Kambarys su fontanu, kuriame auga baisūs augalai ir užstoja jums praėjimą prie raktų. Į fontaną vanduo patenka pompos pagalba. Užnuodykite vandenį *Chemical* ir gelę žas. Paimkite raktą ir

- rusleiskite į apačią. Dabar turite požemį. Jūs negalite parodyti per vandenį. Sumeskite į vandenį degtinę kad susidarys praėjimas. Išeikite į kitą pusę ir susirinkite žoleles. Lipkite į vandenį, atidarykite duris ir išsityrėkite patalpas. Neuzmirskite, kad vandenyje gali būti pavojinga. Tikiuosi, jūs radote *Control Room*. Atidarykite šias duris raktu. Nusileiskite vandenį - jungikliu kairoje nuo įėjimo. Suraskite ir nuspaukite jungiklį. Sokantis kambarys - kažkoks sandėlys. Čia rasite raktą ir sovinių.
- Užlipkite į viršų, į 11 kambarį. Čia jūs rasite *Ink Ribbon* ir knygą *V-Jolt Report*.

Planas 5

1. Išeiti iš sodo. Atsargiai, sodą saugo šūnis. Eikite į kairę, ten rasite liftą ir sodo planą. Surinkite visas žoleles kurias rasite savo kelyje.
2. Vanduo nelaidžia jums perėti į kitą pusę. Pakelkite dangtį ir nulcisite vandenį (naudokites *Crank*).
3. Liftu nusileiskite į aikštelę. užmūskite šūnis, išsisauskite, kodėl neveikia antrasis liftas.
4. Pereinamasis koridorius. Rinkdami žoleles neuzmirskite apie šūnis.

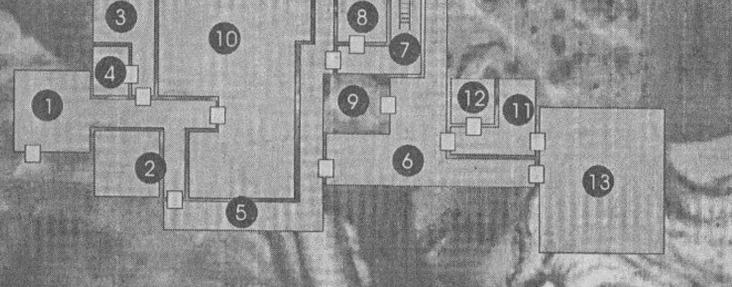
Sodas



- Istaiykite *Red Book* į knygų lentyną. Spinta atsitrauks ir pasirodys durys į kitą kambarį.
12. Šiame mažame kambarėlyje rasite granatą, bet prieš tai turite užmušti zombį.
13. Jeigu jūs nesugebėjote užnuodyti šakni apatiniam aukšte, tada jums teks susaudyti patį augalą. Iykdyžius šią misiją, iš židinio paimkite raktą (*Manson Key*). Eikite į pagrindinį pastatą.

1. Išeiti iš sodo. Atsargiai, sodą saugo šūnis. Eikite į kairę, ten rasite liftą ir sodo planą. Surinkite visas žoleles kurias rasite savo kelyje.
2. Vanduo nelaidžia jums perėti į kitą pusę. Pakelkite dangtį ir nulcisite vandenį (naudokites *Crank*).
3. Liftu nusileiskite į aikštelę. užmūskite šūnis, išsisauskite, kodėl neveikia antrasis liftas.
4. Pereinamasis koridorius. Rinkdami žoleles neuzmirskite apie šūnis.
1. Išeiti iš sodo. Atsargiai, sodą saugo šūnis. Eikite į kairę, ten rasite liftą ir sodo planą. Surinkite visas žoleles kurias rasite savo kelyje.
2. Vanduo nelaidžia jums perėti į kitą pusę. Pakelkite dangtį ir nulcisite vandenį (naudokites *Crank*).
3. Liftu nusileiskite į aikštelę. užmūskite šūnis, išsisauskite, kodėl neveikia antrasis liftas.
4. Pereinamasis koridorius. Rinkdami žoleles neuzmirskite apie šūnis.

Planas 4



1. Pereinamasis koridorius. Surinkite visas žoleles.
2. Paimkite sveikatos likonėlį ir granatas.
1. Koridoriuje suraskite stamėlę. Su statula uždenkite skyje. Dabar zombis, gyvenantis ten, jūsų dangriau nebetrukdydys.
3. Čia jums vėl teks pašaudyti. Neuzmirskite paimti sovinius ginklus. Suraskite raudoną knygą (*Red Book*).
4. Vonios kambarys. Išstirkite šią

1. Koridoriuje suraskite stamėlę. Su statula uždenkite skyje. Dabar zombis, gyvenantis ten, jūsų dangriau nebetrukdydys.
3. Čia jums vėl teks pašaudyti. Neuzmirskite paimti sovinius ginklus. Suraskite raudoną knygą (*Red Book*).
4. Vonios kambarys. Išstirkite šią

1. Išeiti iš sodo. Atsargiai, sodą saugo šūnis. Eikite į kairę, ten rasite liftą ir sodo planą. Surinkite visas žoleles kurias rasite savo kelyje.
2. Vanduo nelaidžia jums perėti į kitą pusę. Pakelkite dangtį ir nulcisite vandenį (naudokites *Crank*).
3. Liftu nusileiskite į aikštelę. užmūskite šūnis, išsisauskite, kodėl neveikia antrasis liftas.
4. Pereinamasis koridorius. Rinkdami žoleles neuzmirskite apie šūnis.

4. Čia rasite videomediagą (Slides). Drąsiai sėskitės prie kompiuterio ir pabandykite atidaryti sekančias duris, užblokuodami elektronines spynas. Slaptažodžiai: **John** - pirmas slaptažodis, **ADA** - antrasis slaptažodis, **Mole** - paskutinis slaptažodis.

5. Dabar jūs galite įeiti į šį kambarį. Sunaikinkite zombį. Čia jūs rasite **Fax** (knyga), **Ink Ribbon**, atkodavimo mašinėlę.

2. Šiame koridoriuje yra speciali spyna, įvedus tris slaptažodžius (**Pass Code**), atsidarys durys į kitas patalpas.

B2. Čia galite peržiūrėti savo radinį (Slides). Sužinokite viską apie apsaugos sistemą (knyga **Security System**) ir paaimkite labai svarbų daiktą, aišku nuspaudus jungiklį sienoje - raktas **Lab Key**.

6. Kad atidaryti šias duris, pasinaudokite **Lab Key**.

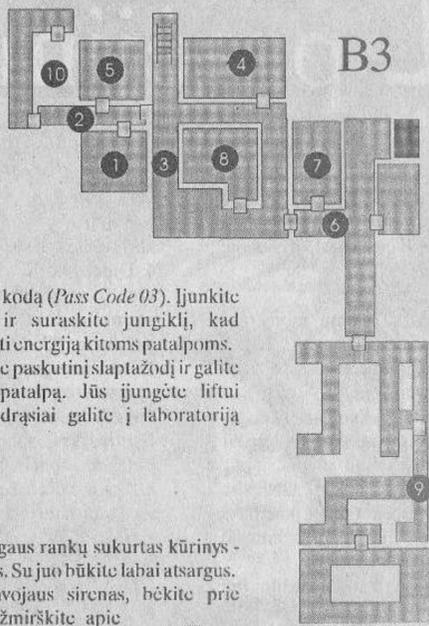
7. Labai panašų į operacinį kambarį. Susirinkite šovinius. Uždarykite apvalias skylės - grotelės ant grindų medinėmis dėžėmis. Kopčėias pastumkite prie sienos. Dabar ventiliacinės šachtos pagalba galite patekti į kita kambarį.

8. Morgas. Susirinkite šovinius ir paaimkite **Pass Code 02**.

2. Nuneškite **Pass Code 02** į pilį. Jums reikalingas dar vienas slaptažodis.

9. Suraskite duris su raudona dėme ant grindų. Čia rasite energijos generatorių - **Power Generator**. Šiose patalpose jums reikia surasti paskutinę atkodavimo mašinėlę ir gauti kodą (**Pass Code 03**). Įjunkite liftui energiją ir suraskite jungiklį, kad galėtumėte įjungti energiją kitoms patalpoms.

2. Dabar jau turite paskutinį slaptažodį ir galite išstudijuoti **10** patalpą. Jūs įjungėte liftui energiją, todėl drąsiai galite į laboratoriją nusileisti juo.



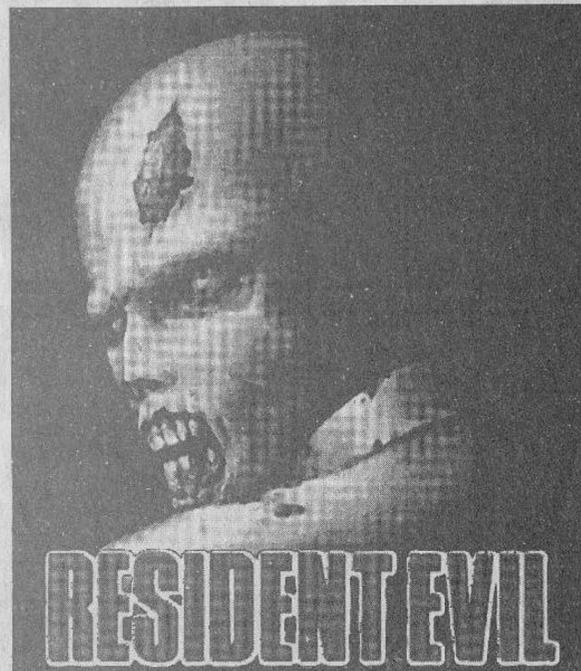
Laboratorija

Čia randasi žmogaus rankų sukurtas kūriny - biologinis ginklas. Su juo būkite labai atsargus. Kai išgirsite pavojaus sirenas, bėkite prie išėjimo, tik neužmirškite apie draugus.

B1. Čia yra avarinis išėjimas. Bėkite prie sraigtasparnio

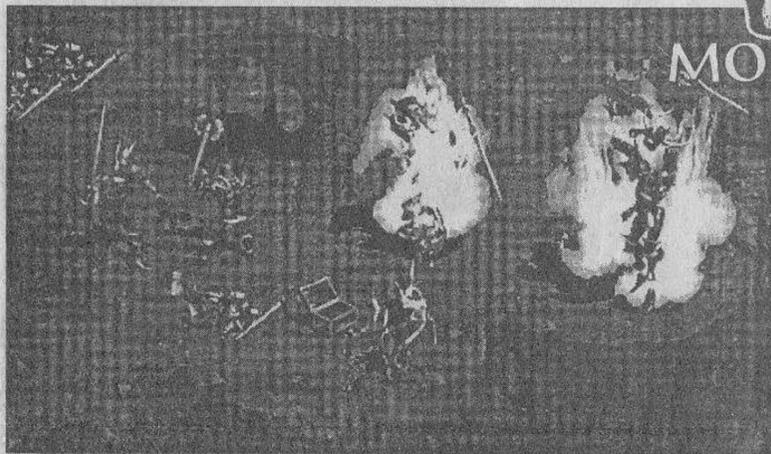
aikštelės. Suraskite signalinę raketą ir paleiskite ją. Štai ir pasirodė pats sraigtasparnis...

Štai tokia laiminga pabaiga.



DIABLO

MONSTRAI



Žmonių ir Orkų kova strateginiuose WarCraft 2 tipo žaidimuose apvertė visą kompiuterinių žaidimų pasaulį. Tą patį kompanija Blizzard nori padaryti ir su **Diablo**. **Diablo** - tai produktas, kuris nepanašus į bet kurį kitą. Istorija tokia: žaidimo pradžioje jūs papuolate į viduramžių kaimą, kur viešpatauja tamsa ir kuris nukentėjo nuo nežinomo Blogio. Čia žaidėjas sužino, kad jo šeima išudyta, o namas sunaikintas. Įvykių liudytojais nurodo jums Blogio šaltinį - apleistą koplyčią kaimo pakraštyje. Nusprendęs už visus atkeršyti, jūs vykstate per labirintus, kurie yra koplyčios rūsyje ir veda į Tamsos karalystę. Jūsų tikslas yra nugalėti karalystės valdovą - Šėtoną. Žaidimo eigoje jūs galite sugrįžti į kaimą, kad gautumėte naują informaciją, pagerintumėte savo kovinį ir magiškąjį meistriškumą, pakeistumėte požemiuose rastus daiktus į daug tobulesnius. Žaidimas sukurtas žaisti Windows 95 aplinkoje, su nuostabią SVGA grafiką. Šis žaidimas kaip ir daugelis šiuolaikinių žaidimų suteikia galimybę žaisti tinkliniame režime. Pagrindinis žaidimo tikslas išlikti įprastas - pergale prieš Blogio jėgas.

•THE BONE CHAMBER (kaulų palata). Kaip reikiant paieškojus, jūs rasite ant pjeđestalo mistinę knygą. Jos turinys atskleidžia mistinės vietos "NOVA" buveinę. Gaila, bet burtų paslaptis saugojama kitoje knygoje, kuri yra už šio kambario ribų, vietoje

kur pilna demonų. Prasibraukite iki knygos ir jūs sužinosite, kaip iš ugnies sukurti sieną, kuri naikina viską savo kelyje.

•THE FLAMEWALL (ugnies siena). Šis užkėlimas sudegina visus priešus tavo kelyje.

•THE BUTCHER (budelis). Po ilgų paieškų jūs rasite budelio "guolį". Šiame pilname kraujo kambarielyje jūs susikausite su vyresniuoju demonu, ginkluotu magišku ginklu. Nužudžius jį paimsite sau jo ginklą. Šis "kiras" dvigubai galingesnis už įprastą ginklą.

•THE RING OF SIGHT (vizijos žiedas). Užėjus į parduotuvę, jūs sužinosite, kad karavanas, kuris gabeno brangenybes, pateko į pasalą. Tokie būdu buvo pavogta meteorito dalis, turinti magišką galią. Raskite šį meteoritą ir miesto kalvis iškals jums vizijų žiedą.

•HALLS OF THE SKELETON KING (skeletų karaliaus salės). Po daugkartinio apsilankymo užėjoje iš jos šeimininko sužinosite skeletų karaliaus istoriją. Nužudykite karalių ir atsivers durys į labirintą, vedantį į jo buveinę. Nužudžius monstrą (tik nedarykite to, kol nesukaupsite pakankamai jėgų), kaip apdovanojimą, gaunate ginklą - galingą vėzdą prieš skeletus. Juo nužudyti skeletai daugiau nebeprisikels.

•ACID BEASTS (rūgšties žvėrys). Šie keturkojai padarai sugeba įveikti bet kokią gynybą, perplėsti kūną ir pergraužti bet kurį kaulą.

•BONE DEMONS (kaulėti demonai). Atgiję demonų lavonai, valdantys stiprią magiją.

•BLACK KNIGHTS (juodieji riteriai). Demoniški šėtono ginklanešiai, magijos pagalba jų nugalėti neįmanoma.

•MAGISTRATES (šėtono teisėjai). Įgalintieji šėtono patarėjai, patys galingiausi magijos turėtojai žaidime.

•THE FALLEN (nužudytieji). Patys silpniausi demonai. Stiprūs, kai jų atakuoja daug, bet išgąsdinti pabėga. Patys silpniausi iš jų - ietimininkai.

•GOAT DEMONS (demonai - ožiai). Jie yra šėtono kariuomenės pagrindas. Vieni iš jų atakuoja šaudydami iš lanko, kiti mojuoja vėzdais su pavojingais dygliais.

•MAGMA DEMONS (magma demonai). Magišku būdu sukurti iš lavos. Šie demonai sugeba patys iš savęs atskirti ugnį, tam kad sukurtų mirtį nešančius sprogdimus.

•MEGA DEMONS (mega demonai). Pačios stipriausios būtybės žaidime. Saugokitės jų ugninio kvėpavimo.

•OVERLORDS (overlordai). Šie galingi demonai r e t a i pasitaiko dideliais kiekiais. Jie labai stiprūs, bet lėti.

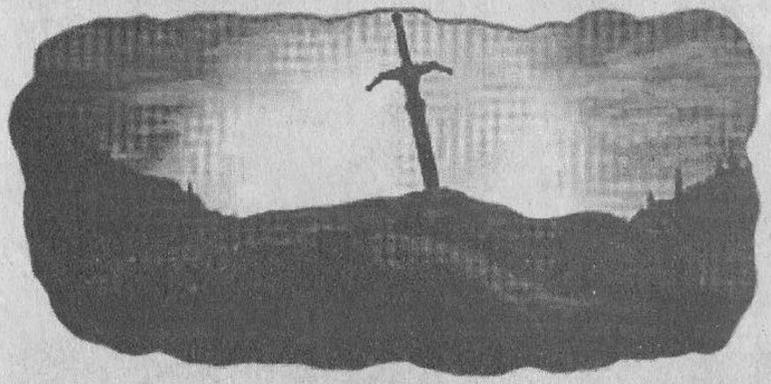
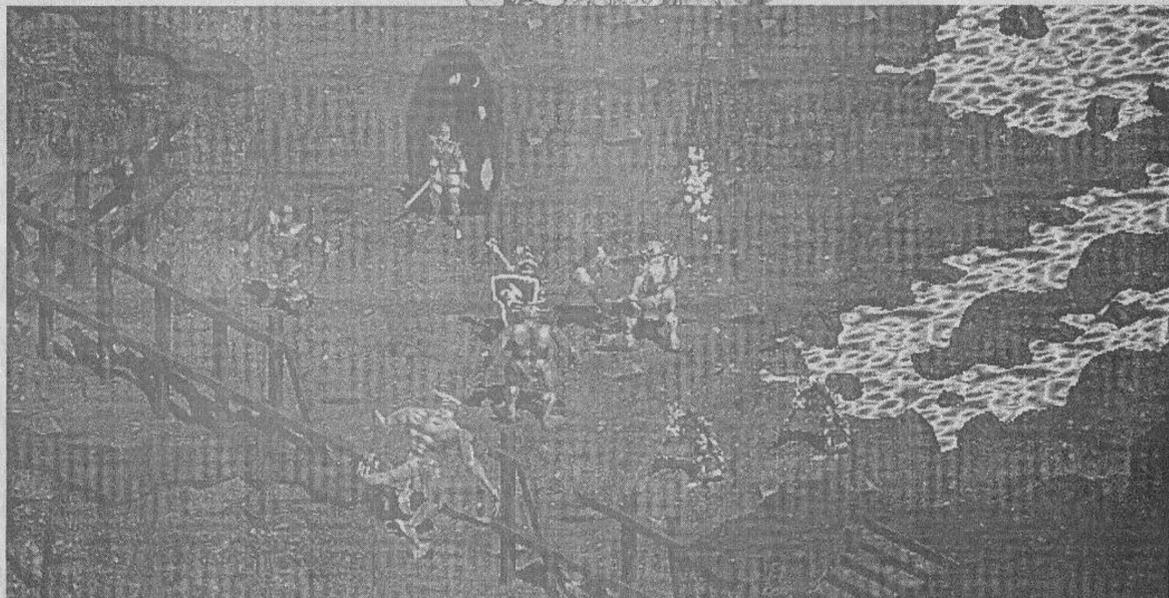
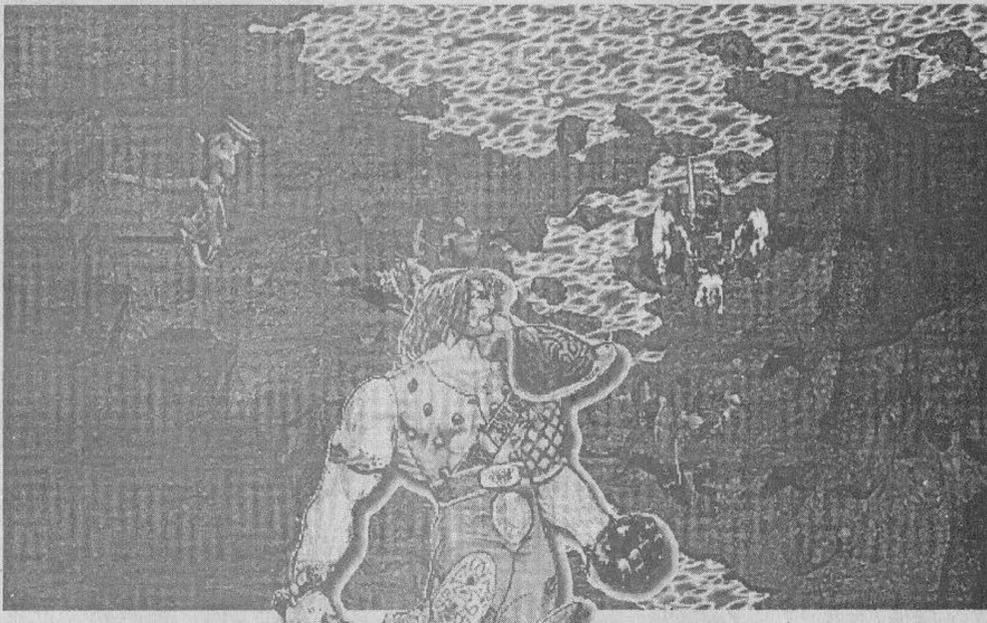
•THE SKELETONS

(skeletai). Eiliniai skeletai - pakankamai protingi, bet lengvai sunaikinami. Daugelis iš jų ginkluoti kirviais, kai kurie turi lankus su mirtinomis strėlėmis. Daug protingesnis ir stipresnis skeletas - kapitonas vadovauja likusiems skeletams. Nužudykite jį pirmą. Tada nužudyti skeletai nebegalės prisikelti iš naujo.

•MAGI (magi). Tai roplys su 4 rankomis. Gali vienu metu kautis dviem kardais ir naudoti magiją.

•STORM LORDS (audros valdovai). Milžiniški demonai galintys leisti žaibus. Jie ypač pavojingi artimame mūšyje.

•THE SUCCUBUS. Viliojanti šėtonė, galinti pateikti bjaurią staigmeną.



Star Fighter

Kombinacija iš dviejų kristalų: **300**
 Raudonas, Raudonas - padidina lazerį.
 Mėlynas, Geltonas - sustiprina variklio galingumą.
 , Geltonas - Multi - Missiles.
 + Geltonas - Multi Missiles +3
 Kombinacijos iš trijų kristalų:
 Žalias, Geltonas, Žalias - variklis Wingpod.
 Melsvas, Geltonas, Mėlynas - apsauga nuo pažeidimų.
 Melsvas, Raudonas, Mėlynas - apsauga varikliui.
 Melsvas, Žalias, Mėlynas - kontrolinė apsauga.

Worms

Jeigu jūs norite kautis naujame fone, tai šie kodai jums padės.

Žaidimo pradžioje, kada generuojamas fonas paspauskite klavišą X. Dabar ↑ ir ↓ pagalba rinkite raides ir skaičius. Surinkite fono kodą ir paspauskite klavišą X.

Fonų kodai:

- 00956 - Desert Storm
 - 29726 - Low Bridge
 - 46463 - Martianscape
 - 57805 - Another Martianscape
 - 70345 - Lollipop?
 - 97155 - Three's A Crowd
 - 149147 - Kill Smiley
 - 208041 - Alternate Jungle
 - 326576 - Crowded Alienscape
 - 436642 - Hell
 - 4802043 - A Bridge Too Far
 - 5154527 - Lollipop Bridge
 - 7007230 - Snow Joke
 - 7841228 - Beach
 - 13410325 - Life's A Beach
 - 23418990 - All Beached Up
 - 39054687 - Beach Weather
 - 56439996 - The Tide is High
 - 62332782 - Forestscape
 - 77004498 - Alienscape
 - 99426730 - Cliffs of Hell
 - 203953110 - Alien Bridge
 - 223981979 - Christmas Time
 - 309072302 - Jungle Island
 - 635199159 - Cliffs And Lake
 - 733737544 - Another Alienscape
 - 742182075 - Another Forestscape
 - 954338916 - Bless You
 - 1408066876 - Another Candyscape
 - 3329407250 - Snorkel Island
 - 7373888390 - Fires Of Hell
 - 8902118313 - Jungle
 - CHEZZY - Hollow Mountain
 - THORAHIRD - Dig Carefully
- Štai dar keli fonų kodai, kurie privers jus nusišypsoti.

- 33926
- 70345
- 80765
- 304768
- 4802043
- 7267896
- 37637177
- 43629833
- 223981979
- 903172603
- 6786876866
- 7373888390
- BRITISH
- KIG IS COL
- DOOM SUCKS
- WORMS RULE

Pheonix 3

999 gyvybių - UMFUXJKVF
 999 amunicijos - HMFUXXYXF
 999 granatų - NMFUXJXFX

Captain Quazar

Nematomos sienos.
 Žaidimo metu nuspaukite Pauze.
 Dabar įveskite kodus: *Dešynsis Sluif, Kairysis Sluif, B, B, B, Dešynsis Sluif, Kairysis Sluif, B*.
 Jeigu kodas įvestas teisingai, tai sienos, išsidėstę netoli nuo Kapitono Kvazaro dingis.

Resident Evil

Neribota sveikata
800C51AC0060 arba **800C867E0060**
 Neribotas kiekis raketinių užtaisų
800C8784FF0A
 Neribotas Bazooka
800C8784FF07
 Neribotas vinčesterio kulų kiekis
800C8748FF03

The Need For Speed

- Trasų kodai:
- Trasa 1 - WRDRTY
 - Trasa 2 - ZDPBWN
 - Trasa 3 - MTQRZP
 - Trasa 4 - JVPZLL
 - Trasa 5 - ZYMNLH
 - Trasa 6 - WMRPGZ
 - Lost Vegas - YXGSJJ
 - Trasa 8 - KIPQND
 - Trasa 9 - SDQWCG
 - Trasa 10 - SLZXDH
 - Trasa 11 - SPZDFX
 - Trasa 12 - ZVGRGX
 - Trasa 13 - XJHVCK

Descent

Kad įvesit šiuos kodus, žaidimo nerėikia pastatyti ant pauzės. Tiesiog suraskite tylų užkampį ir įveskite sekancias kombinacijas. Jeigu kodas įvestas teisingai, tai jūs išgnsite kampi kompiuteris jus apšauks apgaviku (cheater).

Visi varianto raktai -

□, ♣, ○, ▲, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠

Priėjimas prie visų variantų -

▲, □, □, ▲, ○, ○, □, □, ▲, ○, □

, □.

Nepažeidžiamumas -

□, ▲, ○, □, □, ▲, ○, ○, □, ▲, □, ♣

Turbo greitis

□, ▲, ○, □, ○, ♣, □, ♣, ○, ▲, □, ♣

JAS režimas -

▲, ♣, □, □, ▲, ○, ○, □, ▲, □, ○, ♣

Syndicate

Vietoje kompanijos vardo užrašykite "NGOR MAT", tada gausite 100 milijonų kreditų ir laisva visą salį pasirinkima.

Adidas Power

Soccer

Svajonių komanda: Komandų pasirinkimo ekrane nuspaukite L2 + R2 + □ + X. Tada gausite teisę pasirinkti.
 Moters balsas: nuspaukite Select žaidimo metu ir išeisite į pasirinkimo meniu. Pasirinkite "Audio". Pažymėkite komentatoriaus pasirinkimo meniu. Nuspaukite O + □ ir įjungsite moterišką balsą. Paspaukite ↑ kairę ar ↓ dešinę, kad pakeistumėte moters balsą tembra.

Corpse Killer

099 gyvybės - IUMVCXF
 255 šoviniai - JDDICXF
 255 šoviniai (kurie pramuša apsaugą) - IDHHCXF.

Twisted Metal

Kad iškviesti priešų sarašą, paspauskite Start + X žaidimo eigoje bet kokiu metu. Kad panaikinti sarašą, vėl paspauskite Start + X, ir jis dingis iš ekrano.

Puzzle Bubble 2

Pasirinkimo ekrane įveskite R1, ↑, L2 ir ↓. Dabar jūs esate pirminiu variantų modifikuotoje versijoje.

Street Fighter Alpha

Įeikite į žaidėjų pasirinkimo langą, su žymekliu atsistokite ant "?" ir įveskite vieną iš šių kodų:

Žaisti už Akumę - paspauskite ir laikykite L2. Suspaudinėkite □, □, □, ↓, ↓, ↓ ir □ + ▲.

Žaisti už Bizoną - paspauskite ir laikykite L2. Suspaudinėkite □, □, ↓, ↓, □, ↓ ir □ + ▲.

Žaisti už Daną - paspauskite ir laikykite L2 + R2 ir Select. Suspaudinėkite ▲, □, ♣, ○, ▲.

Rise 2: Resurrection

Kada jūs randatės žaidėjo pasirinkimo ekrane "Selection", pamkite pirmąjį džoistika ir įveskite □, □, □, ↑, ↑, ↓, □, □, ↓, ↓. Dabar Jūs galėsite išsirinkti Bosą Vitriola, kuris yra vienas iš stipriausių robotų šiame žaidime.

The Raiden Project

Įvedę šį kodą, Jūs galėsite žinymais nesibaigiančių pratėsimų kiekį įeikite į Main Menu, išsirinkite Adjust Settings. Nustatymo meniu "Settings" išsirinkite Miscellaneous. Miscellaneous meniu atsistokite ant Credit Limit ir vienu metu nuspaukite □, ○, ♣, ♠, o po to atleiskite. Kreditų kiekis pasikeis į laisvą žaidimą "Free Play". Šis kodas leis išsirinkti bet kokią misiją. Nustatymo meniu "Settings" įeikite į sudėtingumo meniu "Difficulty". Nuspaukite ir laikykite R1, R1, L1, L2 ir paspauskite Start.

Windows Solitaire

Žaidžiant režime, kai išmetamos 3 kortos (draw three): kartu nuspaukite Ctrl, Alt ir Shift, ir laikydami juos paspauskite kaladę. Tada išmes tik viena korta.

Tomb Raider

Eik viena žingsnį į priekį, viena atgal, apsisuk tris kartus bet kokia kryptimi, tada šok atgal - gausi visus ginklus ir šovinius.

Eik viena žingsnį į priekį, viena atgal, apsisuk tris kartus bet kokia kryptimi, tada šok į priekį - pereisi į sekantį variantą.

Project Overkill

Apsisaugojimo būdas: Žaidimo metu nuspaukite Start ir pasirinkite "Review Mission". Laikykite ▲ ir spauskite □, ○, ○, □. Paleiskite ▲, laikykite X ir spauskite ▲, ▲, ▲. Paleiskite X.
 Pilna gyvybė: Žaidimo metu nuspaukite Start ir pasirinkite "Review Mission". Laikykite □ ir spauskite ○, X, ▲. Paleiskite □, laikykite ○ ir spauskite □, X, ▲. Paleiskite ○.
 Turbo: Žaidimo metu nuspaukite Start ir pasirinkite "Review Mission". Laikykite ↑ ir spauskite 3▲. Paleiskite ↑, laikykite ↓ ir spauskite X, □, ○. Atleiskite ↓.

Jei norite sužinoti kokio nors konkretaus žaidimo kodus, parašykite mums. Pasitengsime jums padėti.

Solar Eclipse

Pastatykite žaidimą ant pauzės ir įveskite kodą: ⇨,⇩,⇩,⇨. Dabar jūs galite įvesti bet kokį žemiau nurodytą kodą. Bet visi jie turi būti suvesti pauzės režime.

Horde lygis - C,⇧,⇩.

Trench lygis - ⇨,⇨,⇩,⇩.

Fade to Black lygis - X,Y,Z,Z,Y.

Chowder lygis - Y,⇩,⇩,⇧,⇨,C.

Atjunkti greičio riba - ⇨,A,⇨,⇨,Y.

Maksimalus gyvybių kiekis - B,⇧,⇩,⇩,Y.

Saturn

Theme Park

Saturn

Kad gauti leidimą prie visų karuselių, parduotuvių ir žaisliukų, įveskite vietoje savo vardo D.F.A.D. Po to išsirinkite likusias opcijas, o žaidimo ekrane paspauskite klavišą L, kad patektų į meniu. Čia vienu metu suspaudinėkite X,Y,Z,A,B,C. Jeigu išgirsite vaikų balsus, tai kodas veikia.

Sugrįžkite atgal į meniu ir vėl surinkite šį kodą, tik dabar neatleiskite klavišų, o laikykite nuspaudę kiek galima ilgiau. Kuo ilgiau nuspausta klavišų kombinacija, tuo daugiau gausite pinigų. Jeigu jums to neužtenka, tai paspauskite A,B,C žaidimo eigoje, po to kai buvo įvesti abu kodai.

Last Gladiators: Digital Pinball

Visi žemiau nurodyti kodai turi būti suvesti "Press Start Button" ekrane.

Slaptas Victors Table - X,Y,Z,X,Y,Z,C,B,A,⇧,⇧ ir paspauskite Start.

Kreditai - C,B,A,A,B,C,Y,Z,X,⇩,⇩ ir Start.

Nurodomasis režimas - ⇧,⇧,⇩,⇩,⇨,⇨,⇨,⇨,X,B,Z,R ir Start.

Black Fire

Saturn

Visi žemiau nurodyti kodai turi būti įvesti tituliniam ekrane.

Kuro ir atsargų papildymas - paspauskite L,A,Z,Y,A,,,;. Žaidimo eigoje paspauskite Start, Start, kad papildyti ginklus ir kurą.

Praleisti lygi - nuspauskite ir laikykite C, po to B, po to A, po to ⇧, po to L. dabar paleiskite A, po to C, po to L, po to ⇧. Jūs išgirsite balsą. Žaidimo eigoje nuspauskite ir laikykite A,B,C ir ⇧. Po to nuspauskite L ir jūs persöksite į kitą lygį.

Nenugalimumas - nuspauskite ir laikykite A, po to B, po to C. Atleiskite C, po to B, po to A. Po to surinkite B,A,B,Y, nuspauskite ir laikykite X, nuspauskite ⇧, nuspauskite ir laikykite ⇩ ir atleiskite X. Jūs turite išgirsti balsą. Dabar jūs nenugalima.

Virtua Racing

Saturn

Super mašina - visose Grand Prix lenktynėse užimkite pirmąsias vietas. Po to išsirinkite Prac... nuspauskite Z ant automobilių pasirinkimo ekrano (Car Selection) ir paspauskite A, kad paleistų super mašiną F-20 Super Car.

Lenktynės - užbaigsite visus lenktynių ratus su didesniu taškų kiekiu, ir tada Custom Game meniu atsiras atvirkštinių lenktynių režimo opcija (Reverse).

Pilno žaidimo opcija - ant žaidėjo iniciatyvumo ekrano Grand Prix įveskite Y,X,Z. Tai jums leis dalyvauti vienoje 10 trasose arkade režime.

The Horde

Saturn

Visi žemiau nurodyti kodai turi būti įvesti žaidimo eigoje. Paprasčiausiai pradėkite žaisti ir pastatykite žaidimą ant pauzės. Po to įveskite bet kurį žemiau nurodytą kodą.

Įveikti želapis su visais žaidimo efektais - ⇨,A,⇧,⇩,B,A,A,B.

Atleisti žaidimą - ⇨,⇩,⇩,⇨,⇨ - leidžia tęsti žaidimą netgi jeigu sugriovė visą jūsų kaimą.

Atleisti žaidimą - ⇨,⇩,⇩,⇨,⇨ - leidžia peržiūrėti visus video rolikus vieną po kito.

Atleisti žaidimą - B⇨,A⇨,⇨,⇨,⇨,X,A,⇨ - visi daiktai žaidime tampa prieinami.

ŽAIDIMŲ KODAI

AIVA SISTEMA
KOMPIUTERIAI
IR MULTIMEDIJA
Internet - Aiva tinklas

Šiauliai, Dvaro 88 tel. 439325
<http://www.siauliai.aiva.lt>

TORNADO
The Name You Can Trust

Mieli skaitytojai!
Mūsų tikslas - paruošti laikraštį, kuris bus Jums įdomus. Ir tiktais Jūs galite mums padėti. Mes prašome užpildyti šią Anketą ir atsiųsti ją mums į redakciją. Pažadame, kad atsižvelgsime į visus Jūsų pageidavimus.

5400 Šiauliai, Tilžės 154-207
Redakcija "šokas"

Anketa

- Vardas _____
- Amžius _____ metų
- Su kokių kompiuterių Jūs žaidžiate?

<input type="checkbox"/> PC/386	<input type="checkbox"/> Saturn NTSC
<input type="checkbox"/> PC/486	<input type="checkbox"/> Sony PS PAL
<input type="checkbox"/> PC/Pentium	<input type="checkbox"/> Sony PS US NTSC
<input type="checkbox"/> 3DO	<input type="checkbox"/> Sony PS Jap NTSC
<input type="checkbox"/> Saturn PAL	<input type="checkbox"/> Nintendo 64
<input type="checkbox"/> Ne žaidžiu	
- Kiti kompiuteriai _____
- Kokius šio laikraščio kūrinius Jūs skaitote labiausiai? _____
- Kokius šio laikraščio kūrinius Jūs laikote pačiais neįdomiausiais? _____
- Kokią medžiagą Jūs norėtumėte matyti mūsų laikraščio puslapiuose? _____
- Parašykite penkis pačius įdomiausius Jums žaidimus: _____

1997 METŲ KOVO 30 D. GERIAUSIŲ ŽAIDIMŲ TOP 10

1. Mario Kart 64	Nintendo 64	Nintendo
2. NBA ShootOut '97	PlayStation	SCEA
3. Turok	Nintendo 64	Acclaim
4. Soul Blad	PlayStation	Namco Hometek
5. Mechwarrior 2	PlayStation	Activision
6. Command and Conquer	PlayStation	Virgin Interactive
7. Big Bass World Championship	PlayStation	Hot-B
8. Mega Man 8	PlayStation	Capcom
9. Shadows of the Empire	Nintendo64	Nintendo

Dėkojame!

✂ ✂ ✂

E - mail: sokas@siauliai.aiva.lt E - mail: sokas@siauliai.aiva.lt E - mail: sokas@siauliai.aiva.lt

Pramoginis leidinys "ŠOKAS": Leidžia IĮ "Infotela". Adresas: Tilžės 154-207, Šiauliai; tel. (21) 429525; faks. (21) 422942.
Maketavo IĮ "SFS". Adresas: Tilžės 156, Šiauliai 5400. Spausdino spaustuvė "Titnagas". Užs.Nr: 17/A